

DÀIMON 2090

Gioco Di Ruolo Cyberpunk

DÀIMON 2090

Gioco Di Ruolo Cyberpunk

Versione 0.2.1

Autore: Davide Pignedoli
davide.pignedoli@gmail.com

www.daimongames.com/2090

LICENZA

Tu sei libero:

- Di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera
- Di modificare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

- **Attribuzione** - Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera
- **Non commerciale** - Non puoi usare quest'opera per fini commerciali
- **Condividi allo stesso modo** - Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica o equivalente a questa

Prendendo atto che:

Rinuncia - E' possibile rinunciare a qualunque delle condizioni sopra descritte se ottieni l'autorizzazione dal detentore dei diritti

Pubblico Dominio - Nel caso in cui l'opera o qualunque delle sue componenti siano nel pubblico dominio secondo la legge vigente, tale condizione non è in alcun modo modificata dalla licenza

Altri Diritti - La licenza non ha effetto in nessun modo sui seguenti diritti:

- Le eccezioni, libere utilizzazioni e le altre utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore
- I diritti morali dell'autore
- Diritti che altre persone possono avere sia sull'opera stessa che su come l'opera viene utilizzata, come il diritto all'immagine o alla tutela dei dati personali

Nota - Ogni volta che usi o distribuisce quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza

Licenza completa:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/legalcode>

INDICE DEI CONTENUTI

Introduzione	7
Sistema di gioco	8
Ambientazione	10
Regole Principali	19
Fondamentali	20
Prove	22
Confronti	27
Riserva di dadi	33
Combattimento	38
Scontri	39
Difficoltà degli scontri	49
Armi e protezioni	53
Ferite e salute	57
Personaggi	61
Caratteristiche	62
Classi	66
Tratti	68
Creazione dei personaggi	72
Punteggi	73
Storia personale	74
Abilità	85
Definire le abilità	86
Punti per le abilità	93
Abilità di esempio	95
Tecnologie	104
Linee guida	105
Uso dei dàimon	111
Potenziamenti	115
Risorse	119
Classe sociale	120
Equipaggiamento	128
Evoluzione	131
Evoluzione dei personaggi	132
Morte del personaggio	138
Oracolo	140
Il Sistema ad Oracolo	141
Usare l'Oracolo	147

AVVERTENZA

Dàimon 2090 è solamente un gioco, e come tale non intende promuovere alcuna forma di violenza, discriminazione, fanatismo, odio o uso indiscriminato delle armi.

INTRODUZIONE





SISTEMA DI GIOCO

Dàimon 2090 è un gioco di ruolo di matrice cyberpunk, che comprende un sistema completo di regole e le linee guida per ambientazione e avventure. Il sistema di gioco è basato su regole semplici, che possono anche essere adattate a contesti diversi da quello proposto in questo manuale.

L'ambientazione è ispirata principalmente alla letteratura di genere cyberpunk e alla fantascienza degli anni ottanta e novanta del secolo scorso, da cui attinge idee e scenari, per delineare un futuro dalle tinte oscure, in cui gli uomini vivono un'esistenza frenetica, stravolta e corrotta da una tecnologia invadente e minacciosa.

I meccanismi delle regole sono disegnati per consentire un gioco rapido e immediato, i cui punti salienti sono i seguenti:

CARATTERIZZAZIONE DETTAGLIATA DEI PERSONAGGI PER FAVORIRE UN VERO GIOCO DI RUOLO E L'IMMEDESIMAZIONE DEI GIOCATORI

GIOCO VELOCE INCENTRATO SULL'ATMOSFERA, SULLA NARRAZIONE, PIUTTOSTO CHE SULLA SIMULAZIONE E SUL REALISMO

POCHE REGOLE AD AMPIO SPETTRO, CHE COPRONO OGNI GENERE DI SITUAZIONE CON POCHE VARIANTI E SONO SEMPLICI DA APPRENDERE E METTERE IN PRATICA

SISTEMA SEMPLICE E COERENTE PER LA RISOLUZIONE DI AZIONI, CONFRONTI E COMBATTIMENTI, CHE UTILIZZA SOLAMENTE DADI A SEI FACCE (D6)

Durante la progettazione del gioco si è concentrata l'attenzione su piccoli gruppi di tre o quattro giocatori, e in particolare su coloro che non hanno troppo tempo a disposizione per studiare nuove regole complesse.

Il sistema infatti fornisce regole specifiche per un **Master a rotazione**, di modo da dare a tutti i giocatori modo di partecipare con il proprio personaggio, e un **meccanismo ad Oracolo**, per generare e condurre le avventure in tempo reale, senza alcuna preparazione.

Infine Dàimon 2090 è dotato di un **sistema casuale per la creazione dei personaggi**, che copre ogni dettaglio, dalle caratteristiche alla storia, dalle professioni al carattere, dalla classe sociale alle specifiche abilità. Questo serve a rendere appassionante anche il processo di creazione del personaggio, evitando i cliché di genere.

USO DEI DADI

Ogni singolo aspetto del gioco, dalle azioni ai combattimenti, è regolato tramite un semplice meccanismo che utilizza **dadi a sei facce** (D6).

L'uso dei dadi è abbondante, per offrire ai giocatori il piacere del lancio e del conteggio e per introdurre una componente casuale, ma comunque sempre limitato ai dadi a sei facce. Inoltre non è necessario calcolare i risultati dei dadi, sommando o sottraendo, ma semplicemente distinguere successi e insuccessi, come spiegato successivamente. Questo permette di mantenere il gioco fluido e rapido.

Ai dadi per le azioni e i combattimenti, i giocatori affiancano una personale **Riserva di Dadi** (DR, Dadi Riserva), che viene utilizzata per migliorare le proprie probabilità di successo, e come vera e propria **valuta di gioco**.

CIBERNETICA

La cibernetica permette di integrare **componenti meccaniche ed elettroniche** nel corpo umano; nata come scienza volta a riparare a danni come amputazioni e malformazioni, si è rapidamente diffusa in ogni campo della medicina, con lo scopo di **migliorare** le capacità umane con l'ausilio di impianti.

I circuiti cibernetici si sono rivelati relativamente semplici da implementare nel corpo umano, e questa semplicità ha reso le **protesi cibernetiche economiche e molto comuni**. In breve tempo le protesi si sono diffuse a livello globale, e nel 2090 produzione, installazione, tuning e riparazione di impianti cibernetici sono operazioni semplici e poco costose.

Se paragonate alle nanotecnologie, che sono invisibili all'occhio umano almeno finché non mostrano il loro effetto, le protesi cibernetiche sono tipicamente ben visibili e distinguibili, soprattutto nelle versioni più economiche. L'uso delle protesi cibernetiche è comunque considerato appropriato o anche visto come un segno distintivo positivo all'interno di certi gruppi, e comunque accettabile nella maggioranza delle culture e dei contesti sociali.

Il limite maggiore delle protesi cibernetiche è rappresentato dal dover comunque mantenere un equilibrio con il resto del corpo su cui sono impiantate, e dalla loro **scarsa flessibilità**, che rende necessario intervenire frequentemente per aggiornarne i componenti, migliorarne l'efficienza, aggiungere nuove funzioni.

INGEGNERIA GENETICA

L'ingegneria genetica, detta anche ingenetica, ha guadagnato un ruolo chiave nella **medicina**; nel 2090 è usata, a prezzi ragionevoli, per trapianti, estensione di vita, generazione di organi e arti, e per combattere la maggioranza delle malattie degenerative.

Inoltre, la legislazione contro l'ingenetica applicata alla creazione di esseri umani è stata recentemente modificata, e la ricerca si è nuovamente concentrata sulla possibilità di generare esseri umani in laboratorio, e non solo singole parti.

Un numero elevato di corporazioni e di governi sono al lavoro per realizzare il sogno di poter creare tramite l'ingenetica individui dalle capacità fisiche e mentali fuori dalla norma.

Questo obiettivo è ancora al di là di ciò che l'ingenetica può offrire; questa scienza al momento è in grado di realizzare e mantenere stabili le cure per i **singoli organi**, non certo di generare un essere umano completo.

In ogni caso, l'ingenetica si sta sempre di più diffondendo, tra coloro che hanno a disposizione le strutture e il budget, nonché il coraggio di sottoporsi a cure sperimentali, come un potente strumento di **miglioramento** delle capacità umane.

NANOTECNOLOGIE

Le nanotecnologie rappresentano l'ultima frontiera dello sviluppo scientifico: microscopici robot, realizzati con un **ibrido di componenti artificiali e organici**, che possono essere iniettati direttamente nel sangue di un soggetto umano. Questi micro-robot possono agire e influenzare ogni funzione del corpo umano: possono aumentare forza, resistenza e velocità del soggetto, migliorarne la concentrazione, il morale, rinforzarne lo spirito e la volontà, agendo sull'organismo e sul cervello dell'ospite.

Non ogni corpo può accogliere al meglio gli stimoli della nanotecnologia; coloro che sono naturalmente portati al ruolo di **ospite** sono contesi da governi e grandi corporazioni. I prezzi delle nanotecnologie sono ancora molto elevati; molti dei settori di applicazione sono ancora in fase di sviluppo e a volte pericolosi per gli stessi corpi ospiti. Per questo motivo l'uso **non strettamente medicale** delle nanotecnologie è ancora fortemente ristretto e regolato da severe legislazioni.

Una speciale derivazione di questa scienza è focalizzata nella produzione di **nanotecnologie per l'uso su robot e androidi**; seppur ancora in fase sperimentale questi nanorobot sono molto utili per eseguire semplici riparazioni e tuning sui loro ospiti. I modelli più recenti di androidi ad esempio sono già dotati di nanorobot per la diagnostica e la riparazione di semplici guasti.

INTRODUZIONE AI DÀIMON

Il più notevole sviluppo della tecnologia avvenuto nel corso del ventunesimo secolo è legato all'introduzione dei dàimon: complesse Intelligenze Artificiali (AI: Artificial Intelligence), sviluppate grazie all'integrazione dell'informatica tradizionale con le reti neurali organiche. Dotati quindi di natura ibrida, i dàimon sono tipicamente definiti HAI (**Hybrid Artificial Intelligences**). Per loro natura, i dàimon possono esistere solamente come estensione di un cervello umano, o comunque di un cervello biologico, e quindi non possono essere installati su computer, robot o androidi. Per la loro stessa esistenza i dàimon utilizzano infatti i collegamenti neurali, come le sinapsi.

I dàimon vivono dunque **in simbiosi con il cervello umano**, unendo il meglio della tecnologia e della potenza di calcolo delle intelligenze artificiali, alla flessibilità e al potenziale di un cervello organico, di cui condividono memoria, capacità di apprendimento, adattabilità, e persino l'interfaccia con il mondo esterno tramite i cinque sensi.

DÀIMON

I dàimon si manifestano come una voce interiore: sono leali collaboratori e fedeli amici della mente del corpo che li ospita. Possiedono però una loro spiccata personalità, idee e caratteristiche ben definite, e inoltre hanno un peculiare senso dell'ego e **coscienza della propria esistenza**. Il cervello umano, infatti, percepisce il dàimon come un'**entità separata** dalla coscienza individuale.

I dàimon sono divenuti una componente fondamentale della vita quotidiana di ogni persona connessa in rete; con poche eccezioni, **tutti possiedono un dàimon** che viene installato in giovanissima età e che viene aggiornato e migliorato con il passare degli anni. Il compito principale del dàimon è quello di interfaccia tra il cervello ospite e la VRN, la Virtual Reality Network. Il dàimon infatti è **sempre connesso alla VRN**, dove agisce come alter-ego del cervello ospite.

Questo permette di **mantenere connettività** e svolgere operazione anche mentre la persona è addormentata o impegnata, tramite una delega al dàimon. Inoltre i dàimon, per loro natura dotati della precisione di un calcolatore e al tempo stesso interfacciati all'intero corpo tramite il cervello, si sono rivelati come gli strumenti ideali per operare e gestire organi e protesi cibernetiche, per regolare le nanotecnologie e monitorare l'azione degli agenti genetici usati nella ingenetica.

VRN, VIRTUAL REALITY NETWORK

Nata come una rete dedicata all'intrattenimento nella prima metà del ventunesimo secolo, e fornita inizialmente di complesse interfacce, la VRN (**Virtual Reality Network**) è divenuta la rete globale per eccellenza, che interconnette ogni singolo computer e dispositivo, e ogni singolo essere umano dotato di un dàimon. La crescita esponenziale della rete l'ha trasformata nell'unica e comune interfaccia della maggioranza dei **servizi**: lavoro, relazioni, divertimento e intrattenimento, salute, economia, commercio, comunicazioni... e ha attratto inevitabilmente le attenzioni di **hacker e criminali**.

Le forme di connessione sono varie; si accede alla VRN in **modo attivo** ad esempio tramite un telefono, un computer, un lettore multimediale, o tramite visori, o addirittura complessi simulatori che permettono un'esperienza completa (full-body immersion). Allo stesso tempo, numerosi dispositivi permettono **accessi passivi o automatici**: ID per il riconoscimento e il pagamento elettronico, comunicatori, dispositivi medici, sensori del traffico, e così via.

Ogni cittadino è in possesso di un dàimon, e tramite questo dàimon che funge da avatar, può interagire e comunicare con ogni altro dàimon o servizio. La connettività alla VRN è al giorno d'oggi sostanzialmente **indispensabile**: contatti, acquisti, transazioni, informazioni, tutto transita dalla rete virtuale. Ovviamente la rete ha attratto ogni genere di criminali e sono frequenti violazioni alla sicurezza dei sistemi, alla privacy dei dati, furti d'identità, frodi digitali, spionaggio, terrorismo, persino rapimenti e distruzione di dàimon.

ALTRI SPUNTI PER L'AMBIENTAZIONE

Un'ambientazione completa è impossibile da riassumere in un singolo manuale, ma di seguito si trovano alcuni spunti interessanti da inserire nelle avventure. Queste tematiche saranno approfondite in un modulo dedicato, con ulteriori indicazioni. Ovviamente i giocatori sono liberi di scegliere di modificare queste tematiche a loro piacimento, facendo attenzione a mantenere una certa coerenza di fondo.

Le società cyberpunk sono tipicamente dipinte come distopiche (al contrario di società utopiche della fantascienza classica, che vede nel progresso una cura per i mali della società contemporanea): inquinamento, violenza e brutalità, tecnologie invasive, solitudine, cinismo e disillusione sono temi classici.

INQUINAMENTO E COMBUSTIBILI

Se non dovuto al consumo di combustibili fossili, l'inquinamento sarà dovuto a **combustibili artificiali** altrettanto inquinanti, se non peggio. Spesso può condurre a **malattie degenerative**, diffuse tra la popolazione. Sono in tema fenomeni come piogge acide, tempeste solari, inondazioni e **catastrofi naturali** causate dagli sconvolgimenti climatici.

RISORSE NATURALI E RICICLO

Le risorse naturali sono scarse e preziose; il mondo è affamato di materie prime e le tecniche di **estrazione e riciclo** faticano a tenere testa alle richieste di mercato. Non sono infrequenti le guerre per il controllo di queste risorse, specie nei paesi emergenti.

ENERGIA

L'energia per l'uso quotidiano è spesso affidabile, ma sono più frequenti i periodi di **razionamento** o i **blackout**, dovuti non solo alla temporanea scarsità di energia, ma anche ai sabotaggi di gruppi di ecoterroristi o bande di violenti.

ACQUA E CIBO

È diventato davvero problematico sfamare miliardi di persone, e trovare acqua a sufficienza. Le **coltivazioni transgeniche** sono una necessità più che una scelta, nonostante le lotte degli ambientalisti; sono comuni i desalinizzatori per l'acqua marina, sistemi di riciclo dell'acqua e anche nei paesi più ricchi spesso l'acqua è **razionata** (anche se a livelli comunque accettabili).

TECNOLOGIA

La **tecnologia più avanzata** rimane costosa e riservata alle **classi più abbienti**, che spesso possono contare su cure mediche migliori, strumenti, armi e apparecchiature speciali o ancora in fase di prototipo. I più ricchi e le grandi corporazioni inoltre non si fanno scrupolo di assumere al loro servizio scienziati disposti a violare le leggi sulla ricerca per effettuare **sperimentazioni illegali**, in ogni campo, dalla cibernetica alla nanotecnologia, dalla genetica all'hacking.

ELETTRONICA DI CONSUMO

L'elettronica di consumo è invece **molto economica** e ovviamente **diffusa** in ogni angolo del globo, anche in zone scarsamente popolate o culturalmente arretrate. Ogni aspetto della **vita quotidiana** di ogni cittadino si basa sull'interazione con dàimon, VRN e vari dispositivi interconnessi. Tutti sono online, connessi, costantemente.

CLASSI SOCIALI

Il **divario tra le classi sociali** si è ampliato, riducendo notevolmente le proporzioni della **classe media**, sostituita fondamentalmente da un largo strato di proletariato che comunque rimane saldamente ancorato ad un'economia di **consumo frenetico**. Questo proletariato urbano è omogeneo a livello globale, e se da un lato la disoccupazione è alta, è comunque sempre possibile trovare un lavoro in nero.

PRIVACY

La privacy dei cittadini è sostanzialmente **molto ridotta**, la maggioranza delle informazioni personali sono **condivise volontariamente** o comunque rintracciabili con poco sforzo; i sistemi di **tracciamento e sorveglianza** sono molto diffusi, sia per motivi di sicurezza che di marketing. Sono frequenti i casi di violazione della privacy anche da parte di governi o grandi corporazioni, difficili da perseguire in tribunale.

SICUREZZA

La polizia tradizionale soffre spesso di evidenti limiti operativi e ha ormai ceduto il passo a diversi servizi di **polizia privata**, che curano la sicurezza delle grandi metropoli. Queste sono suddivise in zone differenti, la cui sicurezza è gestita **in base al prezzo** pagato dai cittadini. I quartieri abbienti, le aree residenziali più prestigiose, gli uffici delle grandi corporazioni sono protetti da truppe numerose ed efficienti; le grandi periferie, le zone industriali, gli enormi quartieri dormitorio sono invece molto più pericolosi. **Bande di criminali** si contendono il territorio, e le stesse **forze di sicurezza** sono spesso corrotte e coinvolte negli scontri tra fuorilegge.

ROBOT

L'utilizzo principale dei robot è per **lavori manuali** e di produzione, che svolgono con maggior precisione ed economia degli umani. Per questo motivo **la diffusione dei robot è osteggiata** dalle fasce più povere della popolazione, che a causa loro si sono trovati a perdere il lavoro. I robot sono progettati in modo estremamente specializzato e dedicati a compiti precisi; molto spesso vengono assemblati in **forme strettamente funzionali** e non umanoidi. Tutti i robot utilizzano **cervelli artificiali**, diversi da quelli dei daimon.

ANDROIDI

I modelli di robot più evoluti, che raggiungono prezzi molto elevati, sono gli androidi, sviluppati per **assomigliare agli uomini**, sia nella forma che nella flessibilità operativa, a discapito di forza e velocità. Poiché sono più flessibili dei normali robot, gli androidi sono spesso utilizzati per lavori **a contatto con esseri umani**. Gli androidi, come i normali robot, utilizzano **cervelli completamente artificiali**, anche se sono in corso i primi esperimenti per l'utilizzo di tessuti cerebrali e intelligenze simili a quelle dei daimon. Nonostante lo sviluppo della cibernetica, i cyborg **non** sono ancora alla portata della scienza del 2090.

ALTRI SOGGETTI

I giocatori sono liberi di introdurre altri temi e soggetti nella narrazione, come ad esempio:

- **Politica:** politica interna alle varie nazioni, guerre per le risorse naturali, precari accordi di pace, terrorismo e guerriglia e rivoluzioni
- **Religione:** sviluppo o decadenza delle religioni tradizionali, nascita di nuovi culti come quello di Gaia (madre terra) e culto della cibernetica
- **Spazio:** creazione di grandi stazioni spaziali, colonie lunari, ricerca di materie prime nello spazio, evoluzione della robotica per operazioni spaziali
- **Rapporti sociali:** evoluzione e mutazione dei rapporti sociali, cambiamento delle dinamiche tradizionali di coppia, integrazione di forme diverse di sessualità
- **Migrazione e integrazione:** crescita dei fenomeni di migrazione di grandi numeri di persone, problematiche di integrazione, chiusura dei confini, conflitti di culture, possibili soluzioni, nascita di nuove forme di coesistenza



REGOLE PRINCIPALI



FONDAMENTALI

In questo capitolo sono affrontate le regole principali utilizzate nel corso del gioco per regolare le azioni e i combattimenti dei personaggi. Nei capitoli successivi verranno invece illustrati nel dettaglio la definizione dei personaggi e la loro creazione, e le regole avanzate per l'uso delle tecnologie, per le risorse dei personaggi e la loro evoluzione.

Per una migliore comprensione delle regole è comunque descritta in breve la caratterizzazione dei personaggi.

PERSONAGGI

Ogni personaggio è definito prima di tutto da sei **Caratteristiche**: Potenza, Destrezza, Agilità, Intelligenza, Spirito, Carisma.

Ogni caratteristica possiede un **punteggio da 1 a 7**, che ne rappresenta il valore. Per ogni punto della caratteristica, si riceve un dado (D6), da utilizzare nelle azioni connesse alla caratteristica.

Un personaggio possiede quindi una o più **Classi**, che indicano professioni, addestramenti, talenti, in senso molto ampio. In parallelo alle classi, un personaggio possiede uno o più **Tratti**, che ne rappresentano aspetti del carattere, della storia, della personalità, della morale. Ogni classe e ogni tratto assegnano un ulteriore dado alle azioni collegate ad essi. Le classi e i tratti **non** possiedono un punteggio numerico.

All'interno delle classi, il personaggio sviluppa infine le **Abilità**: queste sono capacità precise e specialità per in azioni o discipline specifiche. Al contrario di classi e tratti che sono più generici, le abilità sono contraddistinte da un ristretto raggio d'azione. Come le caratteristiche, le Abilità sono rappresentate in termini numerici, con un **punteggio da 1 a 7**. Ad ogni punto, corrisponde un dado (D6) per le azioni relative.

ESEGUIRE AZIONI

Ogni azione del gioco dall'esito incerto, viene risolta con il lancio dei dadi. Ogni azione, a partire dalle singole prove effettuate dai personaggi, fino ai combattimenti o agli scontri tra personaggi stessi, obbedisce alle stesse regole di base.

Il giocatore ottiene un numero di dadi pari alla somma del punteggio della caratteristica e dell'abilità in uso, oltre a un dado per eventuali classi e tratti rilevanti. A questi dadi, il giocatore può aggiungere altri dadi dalla sua personale **Riserva di dadi**, il cui uso è descritto successivamente.

Il giocatore lancia i dadi, e considera come **successo** ogni risultato di 4, 5 o 6. Se il numero di successi è pari o superiore al **target**, al punteggio da raggiungere (determinato di volta in volta da diversi fattori), l'azione si è conclusa positivamente.

Lanciare il numero di dadi stabilito da
Caratteristica, Classe, Tratto, Abilità
Aggiungere eventuali Dadi Riserva

Calcolare il numero di successi in base ai dadi:
risultati dadi 1, 2, 3 = fallimento
risultati dadi 4, 5, 6 = successo

Azione riuscita se il numero di successi
(risultati dadi 4, 5, 6) è pari o superiore
al punteggio da raggiungere (target)

PROVE



Le prove vengono utilizzate durante il gioco per determinare il successo o il fallimento di azioni particolari tentate dai personaggi. Come regola base è importante ricordare che azioni semplici e comuni dovrebbero avere **sempre successo**, qualora rientrino nel profilo del personaggio. Un personaggio che possieda una specifica classe o abilità, necessaria per l'esecuzione dell'azione specifica, dovrebbe avere sempre successo in casi normali.

È necessario invece eseguire una prova con il relativo lancio di dadi quando il personaggio tenta un'azione più difficile, oppure agisce sotto pressione, in condizioni particolari, in situazioni di tensione, e più in generale negli **snodi narrativi** più importanti, in cui non è possibile dare per scontato il successo. Inoltre le prove sono necessarie per azioni che esulano dalle competenze del personaggio.

Per l'esecuzione di una Prova, il Master deve determinare **segretamente** il livello di difficoltà, che si traduce in un **punteggio da 1 a 7** come nella tabella seguente. È importante che questo valore sia mantenuto segreto, per non avvantaggiare il giocatore.

Il livello di difficoltà indica il **target**, il numero di successi da raggiungere per eseguire positivamente l'azione, o in altre parole il numero minimo di dadi con cui si deve ottenere 4, 5 o 6.

Target	Difficoltà
1	Molto semplice
2	Semplice
3	Media
4	Difficile
5	Molto difficile
6	Eroica
7	Legendaria

Il livello di difficoltà è scelto in base a **criteri oggettivi**, e non in base alle capacità del personaggio.

Ad esempio: una prova per sollevare un oggetto molto pesante dipende dalla massa dell'oggetto stesso. Supponendo che alla Prova venga assegnato il livello Difficile, questo rimane identico indipendentemente dalla Potenza del personaggio. Ovviamente il personaggio più forte avrà a disposizione più dadi, in base al suo profilo, e quindi avrà maggiori probabilità di avere successo.

ASSEGNARE I DADI

Una volta identificata la necessità di eseguire una Prova, il giocatore deve descrivere al Master come intende eseguire l'azione specifica. Questo permette di identificare correttamente caratteristiche, classi, tratti e abilità applicati alla prova in questione.

Il giocatore ottiene quindi:

- 1D6 per ogni punto della **caratteristica** rilevante
- 1D6 per l'eventuale **classe** rilevante
- 1D6 per l'eventuale **tratto** rilevante
- 1D6 per ogni punto dell'**abilità** applicata alla prova

Nel caso il Personaggio non possieda nessuna classe, tratto o abilità rilevanti, ottiene comunque un numero di dadi pari al punteggio della caratteristica messa alla prova. Questo permette a personaggi senza un addestramento apposito di tentare comunque azioni specifiche, ma confidando solamente sulle proprie capacità innate, rappresentate dalla caratteristica.

RISERVA DEI DADI

Prima di lanciare i dadi, il giocatore può decidere di migliorare le proprie probabilità di successo **aggiungendo dadi dalla propria Riserva**. Questa riserva viene distribuita all'inizio di ogni avventura (7 dadi), e durante il gioco il personaggio può recuperare dadi come descritto nel capitolo dedicato.

Il giocatore deve dichiarare quanti dadi della Riserva intende aggiungere **prima** di lanciare gli altri dadi, e **prima** che il Master renda noto il livello di difficoltà della prova. Il giocatore non conosce in anticipo il target, ma ha solo un'idea della difficoltà della prova grazie alla descrizione del Master; inoltre non può sapere il risultato che otterrà con i dadi naturalmente assegnati dal profilo del personaggio.

Per questi motivi, il giocatore è costretto ad impiegare un numero elevato di dadi della Riserva per garantirsi buone probabilità di successo, e non può effettuare calcoli troppo conservativi, salvo rischiare poi di scoprire di non aver investito abbastanza dadi. Allo stesso tempo, utilizzare un numero elevato dadi della Riserva per prove semplici rischia di lasciare il giocatore a corto di dadi per una prova successiva, in un momento chiave della narrazione.

Comunque, **non c'è limite** al numero di dadi della Riserva che possono essere impiegati per la singola prova, se non il numero di dadi effettivamente disponibili nella Riserva in quel momento. In caso di **successo** nella prova, i dadi della Riserva vengono **scartati**, e il giocatore avrà modo di recuperarli successivamente tramite una corretta interpretazione del personaggio.

In caso di **fallimento** nella prova, i dadi della Riserva vengono **recuperati tutti meno uno**, e quindi messi di nuovo a disposizione del personaggio a partire dalla prossima azione. Investendo solo 1 dado Riserva, quindi, questo non può mai essere recuperato né in caso di successo, né di fallimento.

Non c'è limite al numero dei dadi della Riserva utilizzabili per la singola prova

In caso di successo nella prova, i dadi Riserva utilizzati sono scartati

In caso di fallimento nella prova, i dadi Riserva utilizzati sono recuperati tutti meno uno

ESEGUIRE LA PROVA

Il giocatore lancia il numero appropriato di dadi da sei, inclusi quella Riserva che ha deciso di utilizzare.

Per ogni risultato di 4, 5 o 6 il giocatore ottiene l'equivalente di un successo. Per ogni risultato di 1, 2 o 3 ottiene invece un fallimento.

Perché l'azione si concluda **positivamente**, il giocatore deve aver ottenuto un numero di successi **pari o superiore** alla difficoltà della prova, il punteggio target. Se invece il numero di successi è **inferiore** al target, la prova si considera **fallita**.

Il **grado** di successo o di fallimento, è proporzionale alla **differenza** tra il numero di successi ottenuti dal giocatore ed il target della prova. Una differenza pari a uno o due punti è indicativa di un successo o un fallimento normali; una **differenza di tre o più** rappresenta invece un successo o un fallimento oltre le aspettative.

Una volta determinato il successo o il fallimento della prova, il Master descrive gli sviluppi dell'azione e le conseguenze del successo o del fallimento del personaggio. Non ogni successo deve necessariamente consentire al personaggio di ottenere precisamente ciò che desidera, così come non ogni fallimento deve inevitabilmente causare un danno immediato.

Le conseguenze infatti possono essere dipendenti anche da altri fattori; ad esempio il personaggio potrebbe essersi in qualche modo cautelato contro l'insuccesso, prendendo precauzioni adeguate, o ciò che il personaggio sta cercando di ottenere potrebbe non essere necessariamente a sua disposizione, o non essere un obiettivo plausibile.

Nonostante questo, è importante ai fini del gioco che il giocatore possa contare su uno **sviluppo prevedibile**: positivo in caso di successo, negativo in caso di fallimento.

Una differenza di 3+ tra il numero di successi e il target indica un successo o fallimento di maggiori proporzioni

RIPETERE LE PROVE FALLITE

In certi casi è possibile che il personaggio voglia ripetere una azione **fallita in precedenza**, provando ad ottenere questa volta il numero necessario di successi, ad esempio investendo un numero superiore di dadi della Riserva, o tentando un approccio differente che potrebbe addirittura chiamare in causa caratteristiche e abilità diverse.

Tutto questo è legittimo, ai fini delle regole: nulla impedisce al personaggio di tentare di nuovo, e di giocare un numero maggiore di dadi della Riserva; questo equivale sostanzialmente a un nuovo tentativo in cui il personaggio applica una nuova strategia, si impegna maggiormente, si sforza di superare i propri limiti. È importante però che questo nuovo tentativo sia **plausibile in termini narrativi**, e che comunque venga **preceduto** dallo **sviluppo completo** del fallimento precedente.

Dato che un fallimento implica conseguenze negative, queste conseguenze potrebbero infatti rendere il prossimo tentativo **più difficile**, o ovviamente anche **proibirlo completamente**.

AIUTO DA ALTRI

È possibile per un altro personaggio venire in **aiuto** di un compagno nel tentativo di portare a termine un'azione. Questo aiuto deve avere un **adeguato riscontro narrativo**: ad esempio il personaggio deve possedere l'abilità necessaria, o trovarsi nelle condizioni di aiutare effettivamente il suo compagno nella prova, modificandone favorevolmente le condizioni.

Per rappresentare questo aiuto, il giocatore cede **un dado** della sua Riserva al personaggio che sta effettuando la prova. Questo dado è scartato indipendentemente dal risultato della prova, positivo o negativo che sia. Inoltre l'aiuto non può consistere in più di un singolo dado.



CONFRONTI

Il Confronto è un particolare tipo di prova, in cui si scontrano o entrano in conflitto due o più personaggi. I Confronti includono anche conflitti violenti, scontri a fuoco e combattimenti, purché avvengano **tra personaggi**.

Nel caso il Master abbia preparato schede complete anche per PNG (Personaggi Non Giocanti) di un certo calibro, e con un ruolo chiave all'interno dell'avventura, è possibile eseguire confronti anche tra i personaggi e questi PNG. Solitamente, il confronto avviene però tra personaggi.

Nelle azioni normali, o negli scontri con PNG di calibro minore, si utilizza il meccanismo della prova che mette in gioco il profilo del personaggio (caratteristiche, classi, tratti e abilità) contro un target generico. Nei confronti invece, poiché i personaggi coinvolti sono due o più, hanno tutti diritto a mettere in gioco il proprio profilo e le proprie caratteristiche.

ASSEGNARE I DADI

In un Confronto, a ciascun giocatore sono assegnati dadi in proporzione al profilo del personaggio, in base all'azione intrapresa. I dadi sono assegnati **come per le prove**:

- 1D6 per ogni punto della **caratteristica** rilevante
- 1D6 per l'eventuale **classe** rilevante
- 1D6 per l'eventuale **tratto** rilevante
- 1D6 per ogni punto dell'**abilità** applicata alla prova

È importante selezionare correttamente quali caratteristiche e abilità siano applicabili: in certi casi saranno le stesse per entrambi i personaggi, in altri casi saranno differenti (ad esempio quando un personaggio tenta di **resistere** a un altro).

RISERVA DEI DADI

Prima di lanciare i dadi, il giocatore può decidere anche di **aggiungere dadi dalla propria Riserva**, in maniera eguale a come si giocano nelle prove.

Il giocatore deve dichiarare quanti dadi della Riserva intende aggiungere **prima** di lanciare gli altri dadi, e ogni giocatore coinvolto nel confronto deve farlo **segretamente** (ad esempio scrivendo il numero su un pezzetto di carta), per evitare di dare vantaggi all'avversario.

Come per le prove, **non c'è limite** al numero di dadi della Riserva che possono essere impiegati. Infine, in caso di **vittoria** nel confronto, i dadi della Riserva vengono **scartati**, mentre in caso di **sconfitta**, i dadi della Riserva vengono **recuperati tutti meno uno**.

RISOLVERE IL CONFRONTO

Nel confronto, ottiene la vittoria il personaggio che ha ottenuto il **numero maggiore di successi** (risultati di 4, 5 o 6 con i dadi), mentre viene sconfitto quello che ne ha ottenuti meno.

Nel caso di confronti tra tre o più personaggi, la classifica del numero di successi equivale al risultato ottenuto: quello con il maggior numero di successi ha prevalso su tutti gli altri, il secondo ha prevalso sul terzo, e così via.

Il **margin**e di vittoria è determinato dalla differenza nel numero dei successi ottenuti: se la differenza è di uno o due, la vittoria è stata normale, se la differenza è di tre o più, la supremazia è stata notevole.

Nei confronti si assegnano i dadi, compresi quelli della Riserva, come nelle prove

Chi ottiene il numero maggiore di successi, prevale sul suo avversario

Chi vince il confronto, scarta i dadi della Riserva utilizzati, chi perde li recupera tutti meno uno

3+ punti di differenza nel numero di successi, indicano una netta vittoria

PARITÀ

Nel caso il numero di successi sia lo stesso, si ottiene una **condizione di parità**. A seconda della situazione, la parità potrebbe indicare un fallimento di entrambi i personaggi, o un doppio successo o più probabilmente una situazione di stallo.

Spetta al Master descrivere la situazione correttamente, di modo da rendere chiaro quale sia il risultato dopo la parità. È importante notare che lo stallo **non significa che non sia accaduto nulla**, ma semplicemente che nessuna delle parti è riuscita a prevalere in maniera inequivocabile.

In certi casi, inoltre, è possibile che uno dei contendenti si possa dire vincitore anche in caso di parità. Ad esempio, se un personaggio tentasse di trattenerne un altro che sta cercando di fuggire, in caso di stallo il risultato sarebbe che mentre il primo non è riuscito ad immobilizzare il secondo, questi non sarà a sua volta riuscito ad allontanarsi. Se il primo personaggio stesse attendendo rinforzi, questo stallo gli avrebbe consentito comunque di guadagnare tempo, dando modo ai rinforzi di giungere sul posto.

ESCALATION

In caso di parità, i personaggi sono **entrambi considerati sconfitti**, e quindi i dadi della Riserva giocati vengono recuperano tutti meno uno.

Una volta che i dadi sono stati recuperati e il Master ha descritto la situazione di stallo, si procede come segue:

- Uno dei personaggi può cedere e **ritirarsi** dal confronto, il che equivale a una sconfitta normale
- **Rifiutare** l'escalation è equivalente a una resa, e quindi ad una sconfitta
- Se entrambi insistono nello scontro, i giocatori devono comunicare di nuovo al Master, in segreto ovviamente, quanti **dadi della Riserva** intendono giocare
- Si lanciano nuovamente i dadi, utilizzando **solo i dadi della Riserva dichiarati**, in un tentativo di prevalere l'uno sull'altro

L'escalation è risolta come se fosse un confronto, assegnando la vittoria a chi ha ottenuto il **numero maggiore di successi**. Anche in questo caso il margine di vittoria è dato dalla differenza di numero di successi ottenuto; inoltre il vincitore scarta i dadi della Riserva utilizzati mentre lo sconfitto li recupera tutti meno uno.

In caso di **nuova parità**, i giocatori nuovamente recuperano tutti i dadi meno uno, e un'altra volta hanno la possibilità di ritirarsi, o proseguire con una nuova escalation.

In caso di parità nel numero di successi, si è in parità e in stallo

Entrambi sono considerati sconfitti e recuperano tutti i dadi della Riserva meno uno

L'escalation si svolge come un confronto ma lanciando solo i dadi della Riserva

RIPETIZIONE DEI CONFRONTI

Mentre per le prove è possibile eventualmente tentare di nuovo in seguito a un fallimento, dopo un confronto per lo sconfitto **non è possibile sfidare nuovamente** il vincitore. Questo per evitare che lo sconfitto possa immediatamente rovesciare le sorti del primo confronto, sfruttando il fatto che il vincitore abbia eventualmente speso i suoi dadi Riserva.

Il risultato di un confronto, quindi, deve essere considerato come **finale e irrevocabile** per un lasso di tempo ragionevole.

Questo lasso di tempo è variabile, e deve essere amministrato saggiamente dal Master. In linea di principio, il risultato del confronto si considera immutato (e quindi si presume che confronti successivi diano lo stesso risultato) finché il vincitore non avrà avuto modo di recuperare dadi Riserva, o fino alla sessione successiva.

CAMBIO DI STRATEGIA

È possibile che a fronte di una situazione di parità o dopo una sconfitta, un personaggio decida di cambiare completamente strategia, e quindi di sfidare nuovamente il proprio avversario ma in modo diverso.

Questo dovrebbe dare luogo a un nuovo confronto, ma **utilizzando caratteristiche ed abilità diverse**.

Se il primo confronto era terminato in parità, perché un nuovo confronto possa essere eseguito, è necessario che entrambi abbiano **accettato la condizione di parità**.

Se un giocatore accetta l'escalation da giocare con i dadi Riserva e l'altro invece cerca lo stallo, dal punto di vista narrativo (per poi cambiare strategia), il giocatore che accetta l'escalation è da considerare **vincente nel primo confronto**.

Se invece il primo confronto era stato concluso, e successivamente lo sconfitto decide di intraprendere una nuova strategia, questa deve essere **delineata chiaramente**, e con obiettivi precisi, e che **non** si sovrappongano al confronto precedente.

Non è possibile quindi abusare del vantaggio in dadi della Riserva con un cambio di strategia **chiaramente fittizio**, volto solo ad estorcere l'autorizzazione del Master ad un nuovo confronto.

VANTAGGI E SVANTAGGI

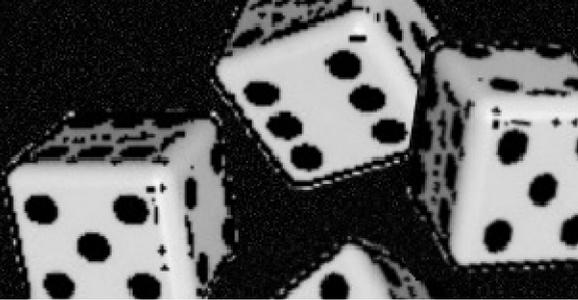
In casi particolari, il Master può assegnare a un giocatore un bonus, in forma di **dadi aggiuntivi** (solitamente da +1D fino a +4D), qualora il suo personaggio si trovi in condizioni di chiaro vantaggio sull'altro.

Non è possibile ripetere il confronto una volta che si è stati sconfitti

Un cambio di strategia è possibile solo dopo una parità accettata da entrambi o per un confronto diverso dal precedente

In caso di condizioni di chiaro vantaggio, un giocatore può ottenere dadi bonus dal Master

RISERVA DI DADI



Ogni giocatore possiede una personale Riserva di dadi, che può utilizzare a sua discrezione per aumentare il numero di dadi da lanciare per prove, confronti o combattimenti. Questi dadi aggiuntivi aumentano quindi le probabilità di ottenere successi e quindi di riuscire nelle proprie azioni.

All'inizio di ogni avventura, **ciascun giocatore riceve 7 dadi** per la propria Riserva. Il numero di dadi per la Riserva a disposizione di ciascun giocatore è limitato da questo valore iniziale. Durante il gioco, infatti, **non è possibile avere più di 7 dadi** nella Riserva.

I giocatori dovranno imparare ad utilizzare i propri dadi con accortezza, per garantirsi buone possibilità di successo in momenti chiave, o per guadagnare vantaggi significativi, facendo attenzione a non ritrovarsi con la Riserva esaurita a fronte di una prova importante.

La Riserva di dadi viene inoltre utilizzata nel corso del gioco come **valuta di scambio**. In diversi punti del gioco, infatti, è previsto che il giocatore paghi con uno o più dadi Riserva, per sbloccare una determinata funzione. Lo scopo di queste regole è di favorire un gioco in cui i giocatori siano tenuti a spendere dadi, e a lavorare per recuperarli.

Allo stesso tempo, l'uso dei dadi della Riserva come valuta di gioco, semplifica diverse componenti come l'evoluzione, la gestione delle munizioni e la regolazione di poteri e potenziamenti, la cura delle ferite, e simili.

La Riserva di dadi è composta da 7D all'inizio di ogni avventura, e non può superare il massimo di 7D

RECUPERARE I DADI

Poiché i dadi della Riserva sono limitati e fondamentali per il gioco, sia per garantirsi buone probabilità di successo che come valuta, è importante che i giocatori si impegnino a spenderli correttamente, con il massimo profitto, e a **recuperare** con frequenza quelli investiti.

Non essendo possibile avere nella riserva più di 7 dadi, nel caso il giocatore abbia diritto a recuperare uno o più dadi ma ne abbia già sette, perderà il dado da recuperare.

NUOVE AVVENTURE E SESSIONI

Ogni giocatore riceve una Riserva completa all'inizio di ogni avventura, con 7 dadi. All'inizio di ogni **nuova sessione** (ogni nuovo incontro) il giocatore recupera 1 dado Riserva.

AZIONI DI GIOCO

Quando il giocatore investe dadi Riserva ed ha successo in prove, confronti o combattimenti, questi dadi si considerano spesi.

Se invece il personaggio fallisce o viene sconfitto, recupera tutti i dadi investiti, meno uno (quindi investendo un solo dado Riserva, questo non viene recuperato, indipendentemente dall'esito).

Il **fallimento** dunque permette al personaggio di poter disporre di dadi Riserva in un momento successivo, ma ovviamente dopo aver subito le conseguenze dell'insuccesso.

INTERPRETAZIONE

Il metodo principale per recuperare i dadi della Riserva è tramite una **corretta partecipazione** alla narrazione dell'avventura. Il compito principale del giocatore è di **interpretare fedelmente il proprio personaggio**, in modo coerente ai tratti e al profilo, cercando di fargli assumere un ruolo significativo all'interno degli eventi, collaborando con il Master e con gli altri giocatori.

Quindi, tramite un'efficace interpretazione del proprio personaggio, il giocatore recupera dadi della Riserva.

I dadi recuperati sono assegnati dal Master, al termine di una scena o di un avvenimento, e quindi **molte volte nel corso della stessa sessione di gioco**.

L'uso dei dadi Riserva **non deve essere limitato**: i giocatori dovrebbero sentirsi incoraggiati ad utilizzarli in tutte le loro funzioni, **frequentemente**, e altrettanto spesso trovarsi di fronte ad eventi che permettano loro di recuperare i dadi. Un gioco in cui il movimento dei dadi Riserva sia scarso (poca spesa, poco recupero), risulterà probabilmente molto meccanico.

I dadi Riserva vengono dunque recuperati come segue:

- 1 dado: corretta **interpretazione** del proprio personaggio in relazione ai tratti e al profilo
- 2 dadi: corretta interpretazione che metta in **pericolo** il personaggio, lo metta in situazione di **svantaggio**, o gli abbia causato un **danno** (il giocatore quindi ottiene un premio più alto per essere rimasto fedele al personaggio anche a proprio svantaggio)
- 1 dado: partecipazione alla **narrazione**, con idee significative, con l'aggiunta di dettagli importanti; contribuire a impostare un'**ambientazione** affascinante, interpretare efficacemente **un PNG** per conto del Master, interpretare con successo **un dàimon**, arricchire il background del gioco introducendo tecnologie, strumenti, armi, equipaggiamento...

È importante notare che questi dadi vengono guadagnati tramite un'opera di **interpretazione** e di **collaborazione** al gioco e alla narrazione, e non in base all'efficacia strategica di un'idea o al successo di un'azione specifica. Il gioco infatti privilegia la **collaborazione** ai fini della narrazione e del **divertimento**, rispetto al successo del singolo personaggio.

Recuperare dadi Riserva: 1D tramite una corretta Interpretazione del PG, 2D in caso di pericolo o danno, 1D per narrazione, ambientazione, uso PNG e simili

ALTRI USI PER I DADI

Come è descritto nelle varie sezioni che seguono, i dadi della Riserva hanno anche una funzione di **valuta di gioco**, per compiere diverse azioni.

I dettagli sono illustrati nei diversi capitoli, ma sono qui riassunti in un singolo elenco di facile consultazione, diviso per gruppi di utilizzo.

EVOLUZIONE

- 1D speso permette di acquistare 1 Punto Evoluzione

COMBATTIMENTO

- 1D speso permette di ricaricare un'arma
- 1D speso permette di ripristinare una protezione

SALUTE DEL PERSONAGGIO

- 1D speso consente di guarire le ferite lievi
- 3D spesi consentono di guarire le ferite gravi

POTENZIAMENTI

- 1D speso permette di effettuare la corretta manutenzione di uno specifico potenziamento

TECNOLOGIE

- 1D speso permette di introdurre una tecnologia, un oggetto che abbiano conseguenze narrative immediate

MASTER

- 1D speso permette di ottenere o mantenere il ruolo di Master per una determinata scena

COME USARE I DADI NEL GIOCO

Si suggerisce ai giocatori di seguire alcune semplici regole per evitare confusione nel gestire i dadi e durante lo svolgimento delle sessioni.

PIANO DI GIOCO

Scegliete un tavolo o piano di gioco **abbastanza grande**, di modo che tutti i giocatori possano tenere fogli e dadi di fronte a sé.

COLORE DEI DADI RISERVA

Se possibile, ogni giocatore dovrebbe possedere almeno 7 dadi di un **colore specifico**, e **diverso per ogni giocatore**. Questi saranno i dadi Riserva: assegnarne 7 all'inizio del gioco, e riporre gli altri fuori dal tavolo, dall'area di gioco. Il giocatore terrà i propri dadi Riserva di fronte a sé, **visibili a tutti**.

SCARTARE DADI RISERVA

Per evitare confusione, si suggerisce di avere a disposizione, sul tavolo, una piccola scatola o un contenitore per i **dadi Riserva scartati**. Quando i dadi Riserva vengono scartati, dopo un'azione eseguita con successo, o spesi per altri motivi, il giocatore dovrebbe mettere i dadi Riserva in questa scatola, per rimuoverli temporaneamente dal gioco. La scatola deve consentire comunque di recuperarli rapidamente.

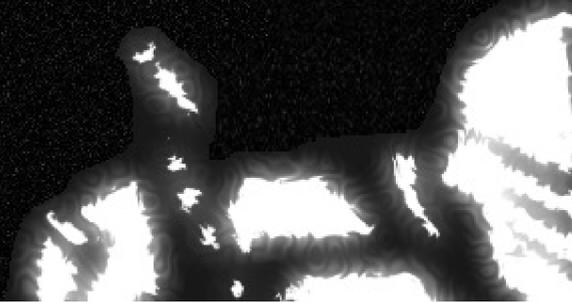
ALTRI DADI

Il gioco prevede anche **dadi neutri**, assegnati da caratteristiche, abilità, bonus attribuiti dal Master e così via. Si suggerisce al gruppo di avere a disposizione **una ventina di D6 di colore neutro** (es. bianchi) che verranno condivisi dai giocatori nel corso della partita. Per evitare confusione, sarebbe bene avere un contenitore anche per questi dadi



COMBATTIMENTO

SCONTRI



È inevitabile che durante le loro avventure i personaggi si vedano costretti ad usare la violenza contro diversi avversari, attaccando o anche solo come forma di difesa. Le regole presentate illustrano nei dettagli come gestire ogni forma di combattimento: dal corpo a corpo agli scontri a fuoco.

In breve, ogni combattimento è definito come una serie di **uno o più round**, ed **ogni round equivale ad una prova**.

Le prove per i combattimenti ovviamente richiederanno l'uso delle **caratteristiche appropriate** (ad esempio Potenza o Agilità per il corpo a corpo, Destrezza per gli scontri a fuoco) e delle **abilità specifiche** per il combattimento (come Arti marziali, Mira, Sparare con pistola e così via...).

La difficoltà di ciascuna prova dipenderà direttamente dalla potenza, dall'abilità e dal numero degli avversari coinvolti; alla prova verranno quindi applicati una serie di modificatori legati alle armi, alle protezioni, alla situazione specifica.

Il sistema comunque prevede un **singolo lancio di dadi** per risolvere un round, per ciascun personaggio impegnato in combattimento. Non sono previsti lanci aggiuntivi per la difesa, la salvezza, la determinazione del danno. Questo meccanismo consente quindi di mantenere la risoluzione dei combattimenti coerente con il resto del sistema di gioco, applicando regole simili, e altrettanto rapide.

Negli scontri a round singolo, una e una sola prova risolve il combattimento

Negli scontri a round multipli, ogni round è rappresentato da una prova specifica

VITTORIA E SCONFITTA

In combattimento, la vittoria è indicata dal **successo nella prova**, mentre il **fallimento nella prova** rappresenta una sconfitta. Vittoria e sconfitta assumono significati differenti a seconda del metodo scelto per il combattimento (round singolo o multipli). La vittoria o la sconfitta vengono narrate in dettaglio dal Master o dal giocatore, a seconda del risultato, come spiegato di seguito. In ogni caso, la sconfitta indica che il personaggio avrà subito **una o più ferite**. Il meccanismo per la gestione delle ferite è descritto successivamente.

La vittoria è indicata dal successo nella prova:
Round Singolo = combattimento vinto,
Round Multipli = ferita inflitta all'avversario

La sconfitta è indicata dal fallimento nella prova
e indica sempre una o più ferite subite

ROUND SINGOLO E ROUND MULTIPLI

La decisione se utilizzare **uno o più round** nel combattimento dipende prima di tutto dall'importanza dello scontro ai fini della narrazione, e dal tipo di scontro in atto.

Nel caso il Master e i giocatori non vogliano dover prendere questa decisione a fronte di ogni combattimento, possono utilizzare il sistema tradizionale in cui lo scontro prosegue fino alla sconfitta (morte o resa) di una delle fazioni. Questa scelta sottintende l'uso del sistema a **round multipli**.

Di seguito sono indicati i suggerimenti per orientare la scelta tra round singolo e round multipli.

ROUND SINGOLO

L'intero combattimento si risolve con **una singola prova** per ogni personaggio coinvolto.

- Scontro con personaggi secondari di poca importanza
- Scontro di scarsa rilevanza ai fini narrativi
- Scontro semplice dal punto di vista strategico

In certi casi è possibile anche svolgere **più prove**, anche nella configurazione a round singolo, nel caso siano cambiate le condizioni dello scontro. Un esempio potrebbe essere uno scontro a fuoco, di un singolo round, che precede una fase di corpo a corpo. In questo esempio, le prove da effettuare sarebbero dunque due, con diverse caratteristiche e abilità coinvolte.

ROUND MULTIPLI

Il combattimento si svolge round dopo round, fino alla sconfitta o alla resa di una delle fazioni. In questo caso, **ogni round si sviluppa in una prova** per ogni personaggio coinvolto.

- Scontro con personaggi non giocanti di seria importanza
- Scontro finale o comunque fondamentale per lo sviluppo degli eventi seguenti
- Scontro complesso, in cui la strategia e le tattiche dei personaggi o dei PNG sono fondamentali

La scelta degli scontri a **round multipli** è tipica di giocatori che desiderino aggiungere un livello di strategia e complessità ai combattimenti, utilizzando le prove consecutive per sviluppare la situazione e adattare le proprie tattiche. I round multipli, inoltre, permettono di caricare il combattimento di **tensione narrativa**, round dopo round, e quindi sono particolarmente indicati per i momenti chiave dell'avventura.

SCONTRO A ROUND SINGOLO

Nello scontro a round singolo, vittoria e sconfitta vengono gestite come indicato di seguito.

VITTORIA

- Il **successo nella prova** indica la sconfitta (morte, fuga, resa, cattura...) degli avversari, a discrezione del Master
- Un **successo di tre o più** consente al giocatore di intervenire nella narrazione in maniera significativa

SCONFITTA

- Il **fallimento nella prova** indica la sconfitta (morte, fuga, resa, cattura...) del personaggio, con l'assegnazione delle conseguenti **ferite**, in base alle decisioni del giocatore
- Un **fallimento di tre o più** infligge più ferite, e assegna al Master il compito di determinare i dettagli della sconfitta ai fini della narrazione

Nel combattimento a round singolo, indipendentemente dalle possibili ferite subite in un fallimento (che possono determinare anche la morte del personaggio), è importante soprattutto determinare **chi sarà il narratore** della vittoria o della sconfitta.

La scelta di questo narratore è fondamentale, poiché il singolo round non permette di sviluppare un combattimento nei dettagli. Un unico tiro di dado deve consentire di determinare non solo quale sia la fazione vincente, ma anche quali saranno le esatte conseguenze dello scontro per gli sconfitti (morte, fuga, resa, cattura o altro).

Per definire questi dettagli, dunque, la **proporzione** della vittoria o della sconfitta (tre o più, tre o meno rispetto al target) diventa fondamentale.

Infine, è importante saper gestire correttamente la presenza di più personaggi all'interno del combattimento. La regola base è che **ogni personaggio effettua la sua prova**, e ne subisce le conseguenze, positive o negative che siano.

Un successo per 3+ consente al giocatore di narrare i dettagli della propria vittoria

Un fallimento per 3+ assegna al Master il compito di narrare i dettagli della sconfitta

Un fallimento comunque indica l'assegnazione di ferite al personaggio

ESEMPI DI SCONTRI CON UN PG CONTRO UN PNG

Di seguito alcuni esempi di vittoria o sconfitta in combattimenti dove un PG affronta un PNG, uno contro uno.

Un PG affronta un PNG e ottiene un successo di tre o più: il giocatore decide che il PNG non è stato ucciso, ma ferito e preso prigioniero.

Un PG affronta un PNG e ottiene un successo normale: il Master decide che il PNG è ferito molto gravemente, quindi il giocatore dovrà decidere se curarlo per interrogarlo, o semplicemente lasciarlo morire.

Un PG affronta un PNG e ottiene un fallimento normale: il PG subisce la ferita relativa, poi il giocatore decide che il suo personaggio è comunque riuscito a darsi alla fuga. Il Master può comunque decidere di lanciare il PNG all'inseguimento del personaggio ferito.

Un PG affronta un PNG e ottiene un fallimento critico, di tre o più: il PG subisce le ferite relative, quindi il Master decide che il personaggio è paralizzato dal dolore e non può fuggire. Il PNG dunque è in grado di prendere prigioniero il PG.

ESEMPI DI SCONTRI CON UN PG CONTRO MOLTI PNG

Di seguito alcuni esempi di vittoria o sconfitta in combattimenti dove un PG affronta più PNG contemporaneamente.

Poiché il PG è in inferiorità numerica, subirà una penalità come spiegato successivamente. In questi esempio, il focus è sullo sviluppo narrativo.

Un PG affronta due PNG e ottiene un successo di tre o più: il giocatore decide che entrambi i PNG sono stati uccisi e il combattimento termina immediatamente.

Un PG affronta due PNG e ottiene un successo normale: il Master decide che un PNG è morto, e il secondo è ferito leggermente e riesce a darsi alla fuga. Il personaggio è libero di dare inizio all'inseguimento.

Un PG affronta due PNG e ottiene un fallimento normale: il PG subisce la ferita relativa, poi il giocatore decide che il suo personaggio si arrende, prima di subire altri danni.

Un PG affronta due PNG e ottiene un fallimento critico, di tre o più: il PG subisce le ferite relative, quindi il Master decide che i PNG continuano il loro attacco. Sarà necessario proseguire il combattimento fino alla vittoria del personaggio o alla sua morte.

ESEMPI DI SCONTRI CON MOLTI PG CONTRO UN PNG

Di seguito alcuni esempi di vittoria o sconfitta in combattimenti dove più PG affrontano un PNG solitario.

Poiché il PNG è in inferiorità numerica, i PG otterranno un bonus come spiegato successivamente. In questi esempio, il focus è sullo sviluppo narrativo.

È importante notare che **ogni PG esegue una prova separata.**

Ogni PG ha quindi la possibilità di sconfiggere il PNG. È fondamentale notare come le diverse prove dei vari personaggi siano concatenate per ottenere il **risultato finale**.

Il primo PG affronta il PNG e ottiene un successo di tre o più, il secondo PG ottiene un successo normale: il primo giocatore quindi decide che il PNG è sconfitto e reso incosciente.

Il primo PG affronta il PNG e ottiene un successo normale, così come il secondo PG: il Master quindi può decidere che il PNG è ferito gravemente (due ferite) ma può tentare la fuga.

Il primo PG affronta il PNG e ottiene un successo di tre o più, mentre il secondo PG ottiene un fallimento: il Master decide che il PNG è ferito e lascia al primo giocatore la scelta di come narrare gli sviluppi dello scontro, ma il secondo PG subisce comunque una ferita.

Il primo PG affronta il PNG e ottiene un fallimento normale: il PG subisce la ferita relativa, e si mette al riparo. Il secondo PG porta il suo attacco e ottiene un successo: il PNG è sconfitto e il secondo PG non ha subito ferite.

Il primo PG affronta il PNG e ottiene un fallimento critico di tre o più, il secondo PG ottiene un fallimento normale. Il PNG ha quindi ferito entrambi i personaggi: il Master decide che il primo PG non può continuare a combattere, ma il secondo giocatore può scegliere che il suo personaggio continui a combattere.

Il primo PG affronta il PNG e ottiene un fallimento critico di tre o più, così come il secondo PG: il Master può dunque narrare la sconfitta di entrambi. Assegna le ferite, poi decide che il primo PG ha perso i sensi, mentre il secondo è ancora cosciente ma comunque immobilizzato dal dolore. Il PNG è ora in grado di prendere prigionieri entrambi i PG.

SCONTRO A ROUND MULTIPLI

Nello scontro a round multipli, vittoria e sconfitta sono il risultato della successione di prove, round dopo round.

VITTORIA

- Il **successo nella prova** indica una ferita inflitta al proprio avversario, che può portare alla morte, alla fuga, alla resa a seconda della salute dell'avversario e in base alle decisioni del Master
- Un **successo di tre o più** consente al giocatore di intervenire nella narrazione a proprio vantaggio, e di assegnare più ferite all'avversario

SCONFITTA

- Il **fallimento nella prova** indica una ferita subita dal personaggio, che può portare alla morte, alla fuga, alla resa a seconda della salute del personaggio stesso e in base alle decisioni del giocatore
- Un **fallimento di tre o più** indica una ferita più grave subita dal personaggio, e inoltre permette al Master di determinare i dettagli della scena

È importante notare che nel combattimento a round multipli, lo sviluppo della narrazione procede **round dopo round**; i giocatori hanno modo di intervenire principalmente quando ottengono successi critici, ma ad ogni modo la regia dell'intero scontro dovrebbe assecondare il ritmo di vittorie e sconfitte e di ferite subite da PG o PNG. La sequenza dei round, con l'assegnazione progressiva di vittorie e sconfitte, permette di delineare con maggior precisione i dettagli dello scontro attimo dopo attimo.

Rimane comunque importante la **proporzione** della vittoria o della sconfitta (tre o più, tre o meno rispetto al target), perché determina chi dirige lo sviluppo dell'azione.

Come per il combattimento a singolo round, **ogni personaggio effettua la sua prova** e ne subisce le conseguenze in ogni round.

Un successo per 3+ consente al giocatore di narrare i dettagli del singolo round

Un fallimento per 3+ assegna al Master il compito di narrare i dettagli del singolo round

Un fallimento comunque indica l'assegnazione di ferite al personaggio

ESEMPI DI SCONTRI CON UN PG CONTRO UN PNG

Le meccaniche degli scontri a round multipli sono simili a quelli delle regole tradizionali di altri giochi di ruolo, e quindi dovrebbero essere più familiari a Master e giocatori.

Sono comunque di seguito riportati alcuni esempi dove un PG affronta un PNG, uno contro uno.

Un PG affronta un PNG e ottiene un successo di tre o più: il PNG subisce un numero sufficiente di ferite a determinarne la sconfitta, e quindi il giocatore decide che il PNG non è stato ucciso, ma ferito e preso prigioniero.

Un PG affronta un PNG e ottiene un successo normale: il PNG subisce una ferita ma è ancora in grado di combattere. Il Master può decidere se il PNG continuerà a combattere nel prossimo round o se si darà alla fuga o si arrenderà.

Un PG affronta un PNG e ottiene un fallimento normale: il PG subisce la ferita relativa, ma comunque può continuare a combattere se ancora in vita, passando al secondo round.

Un PG affronta un PNG e ottiene un fallimento e subisce la relativa ferita. Nel round successivo il PG ottiene un fallimento critico, di tre o più: il PG subisce altre ferite, esaurendo le ferite a sua disposizione. Il Master decide che il personaggio è ferito gravemente, e se non riceverà aiuto al più presto morirà.

ESEMPI DI SCONTRI CON UN PG CONTRO MOLTI PNG

Di seguito alcuni esempi di round dove un PG affronta più PNG contemporaneamente.

Poiché il PG è in inferiorità numerica, subirà una penalità come spiegato successivamente. In questi esempio, il focus è sullo sviluppo narrativo.

Un PG affronta due PNG e ottiene un successo di tre o più: il giocatore decide di infliggere le ferite al PNG più forte, mentre il secondo PNG rimane illeso. Il PG non subisce ovviamente alcuna ferita.

Un PG affronta due PNG e ottiene un successo normale: il Master sceglie a quale PNG infliggere la ferita, e successivamente può decidere come proseguire lo scontro, continuando il combattimento o facendo ritirare i PNG.

Un PG affronta due PNG e ottiene un fallimento normale: il PG subisce la ferita relativa, poi il giocatore decide che il suo personaggio continuerà a combattere, avendo abbastanza ferite ancora a disposizione.

Un PG affronta due PNG e ottiene un fallimento critico, di tre o più: il PG subisce le ferite relative, quindi il Master decide che i PNG continuano il loro attacco. Sarà necessario proseguire il combattimento fino alla vittoria del personaggio o alla sua morte.



DIFFICOLTÀ DEGLI SCONTRI

La lista seguente offre una guida per il Master con i livelli suggeriti per diversi avversari comuni.

Difficoltà		Descrizione
1	Molto semplice	Avversario senza addestramento, contadino, cittadino, persona normale, con minima esperienza di combattimento o autodifesa
2	Semplice	Avversario con esperienza e addestramento di base (soldato, guardia), persona appena più forte o veloce della norma, un lupo
3	Media	Avversario con una certa esperienza (soldato scelto, ufficiale) o persona più forte della norma, con impianti cibernetici di base, un grosso felino (come un leone, una tigre)
4	Difficile	Avversario con significativa esperienza (capitano, veterano, assassino), persona con molteplici impianti cibernetici, o con caratteristiche genetiche specifiche per il combattimento, un grosso orso
5	Molto difficile	Avversario con esperienza e addestramento fuori dal comune (agente delle forze speciali, mutante), persona con impianti cibernetici migliori della media o nanotecnologie mirate al combattimento

Difficoltà		Descrizione
6	Eroica	Avversario con esperienza, capacità e caratteristiche uniche, o con una notevole superiorità di potenza rispetto al Personaggio, una persona con impianti cibernetici, nanotecnologie o ingenetica eccezionali
7	Leggendaria	Avversario speciale, con un eccezionale vantaggio di potenza, dimensioni e resistenza, guerriero con un misto letale di impianti cibernetici, nanotecnologie e ingenetica tutte volte al combattimento

VANTAGGI E SVANTAGGI

In casi particolari, se il personaggio dovesse trovarsi in condizioni di **chiaro vantaggio**, il Master può assegnare a un giocatore un bonus in forma di **dadi aggiuntivi**. Il bonus dovrebbe essere di 1D o 2D per un semplice vantaggio, e fino a 4D per un netto vantaggio.

Esempi di vantaggio sono una posizione elevata o protetta in uno scontro a fuoco, oppure una posizione stabile al confronto di una mobile. Nel caso gli avversari siano in posizione di svantaggio, questo a sua volta traduce in un bonus per i personaggi.

Allo stesso modo, in caso di posizione di netto svantaggio o difficoltà per i personaggi, questi potrebbero ricevere da 1D fino a 4D di **penalità** nel combattimento.

La difficoltà dello scontro si applica sia per singolo round che per i round multipli

RAPPORTO NUMERICO

Nel caso un combattimento si svolga in superiorità o inferiorità numerica, i Personaggi ottengono un bonus o una penalità per il numero di dadi, a seconda che siano in vantaggio o svantaggio.

Nel caso i personaggi siano in **superiorità numerica**, il bonus è **pari a 1D per ogni PG** in sovrannumero che partecipi attivamente allo scontro.

Viceversa, in caso di **inferiorità numerica** la penalità è ugualmente **pari a 1D in meno per ogni avversario** in più rispetto al numero dei personaggi.

1 singolo personaggio contro 2 avversari: si assegna 1D di penalità alla prova del personaggio

1 singolo personaggio contro 3 avversari: si assegnano 2D di penalità alla prova del personaggio

2 personaggi contro 2 avversari: le prove si eseguono normalmente senza bonus né penalità

2 personaggi contro 1 avversario: ciascun personaggio ottiene un bonus di 1D alla propria prova

3 personaggi contro 1 avversario: ciascun personaggio ottiene un bonus di 2D alla propria prova

Per calcolare il rapporto numerico esatto, in un combattimento si dovrebbe suddividere le fazioni fino ad arrivare a diverse combinazioni di **uno contro molti**.

Ad esempio un combattimento di 2 contro 3 si riduce a uno scontro 1 contro 2, e a un altro scontro di 1 contro 1, da risolvere separatamente.

STRATEGIE

All'inizio di un combattimento, se si effettua come round singolo, o anche tra un round e l'altro nel caso di round multipli, sia il Master che i giocatori possono **delineare e dichiarare strategie** specifiche, volte ad ottenere un vantaggio tattico. Lo scopo ovviamente è quello di ottenere uno o più dadi di vantaggio.

Inoltre è possibile anche applicare specifiche tecniche per **privilegiare l'attacco o la difesa** in modo particolare; queste tecniche sono codificate da regole specifiche e possono permettere di infliggere un danno maggiore (ad esempio contro un avversario molto resistente, o per portare a termine il combattimento rapidamente), oppure consentire una difesa più efficace (ad esempio per guadagnare tempo di fronte a un avversario più forte).

Queste strategie devono essere dichiarate in anticipo, prima del lancio dei dadi, così come si dichiara il numero di dadi Riserva utilizzati.

DIFESA AD OLTRANZA

- Il personaggio ottiene un **bonus di 2D**
- In caso di vittoria si è difeso con successo, ma **non arreca alcun danno** all'avversario
- In caso di sconfitta, subisce le proprie ferite **regolarmente**

ATTACCO DISPERATO

- Il personaggio ottiene un **bonus di 2D**
- In caso di vittoria **arreca un danno doppio** al suo avversario
- In caso di sconfitta, **subisce il doppio delle ferite**

La difficoltà della prova può essere modificata da:
posizioni di vantaggio o svantaggio, rapporti
numerici o strategie applicate dai PG

ARMI E PROTEZIONI



L'uso di differenti tipi di armi e di protezioni può mettere i personaggi in posizione di relativo vantaggio o svantaggio in un combattimento. Per semplicità, si presume che una maggiore **potenza di fuoco** (armi più pesanti) e **migliori protezioni** diano un vantaggio in progressione lineare.

Per questo motivo tutte le armi e tutte le protezioni sono classificate, genericamente, in cinque categorie.

Valore	Tipo	Armi	Protezioni
0	Nessuna	Disarmato, arti marziali, rissa	Semplici abiti, normali impianti cibernetici
1	Leggera	Coltello, coltelli da lancio, pistola, fucile, arco, balestra	Giubbotto rinforzato, impianti cibernetici di protezione
1*	Scudo antisommossa	N/A	Scudo antisommossa: vale come un punto aggiuntivo nel corpo a corpo
2	Media	Spada, mazza, grossa pistola, piccolo mitragliatore	Giubbotto antiproiettile, corazze cibernetiche, esoscheletro da lavoro
3	Pesante	Spadone, ascia, mitragliatore, fucile di precisione	Protezione da guerra, deve proteggere tutto il corpo
4	Speciale	Lanciarazzi, granate, lanciafiamme, esplosivi	Corazza da combattimento, esoscheletro da guerra

La regola prevede di sommare per il personaggio il totale del valore di armi e protezioni, e confrontarlo con il totale dell'avversario: chi ottiene il valore più alto, riceve un **bonus pari alla differenza** di valore totale.

Nel caso sia l'avversario ad essere in vantaggio, la differenza negativa si traduce in una penalità per il personaggio.

Come in ogni altro caso nel gioco, il bonus o il malus sono espressi in numero di dadi in più o in meno disponibili per il giocatore al momento del lancio.

Un PG equipaggiato con una pistola (leggera, 1) e un giubbotto rinforzato (leggero, 1), ha un totale di 2. Affrontando un avversario armato di un piccolo mitragliatore (medio, 2) e giubbotto antiproiettile (medio, 2), per un totale di 4, il PG si trova ad avere un malus di -2D. Il malus è causato da 1 grado di differenza per l'arma, e 1 grado per la protezione.

Se il PG oltre alla pistola e al giubbotto possedesse anche uno scudo antisommossa, non migliorerebbe il suo malus, perché lo scudo antisommossa non è efficace contro mitragliatori ed altre armi da fuoco.

Un giubbotto antiproiettile (medio, 2) invece, ridurrebbe il malus a solo -1D.

In casi particolari, queste valutazioni possono essere annullate o addirittura invertite (ad esempio un personaggio con un coltello in vantaggio su uno con una lancia in un combattimento in un luogo angusto). In questi casi, la situazione si risolve **ignorando il valore tipico delle armi**, e utilizzando invece il bonus o la penalità per le situazioni di generico vantaggio e svantaggio.

La differenza totale nel valore di armi e protezioni tra PG e avversario si traduce in un bonus o malus di D6

Notare che non sono inclusi, in questa categorizzazione, dettagli rispetto alla tecnologia usata dalle armi. Nel caso i giocatori desiderino introdurre un livello di dettaglio più spinto, legato a specifiche tecnologie, questo può essere fatto semplicemente assegnando dadi addizionali alle armi o alle protezioni.

Ad esempio: Mitragliatore con proiettili perforanti, +1D, oppure "Fucile di precisione a ricerca automatica, +1D.

Questo livello di dettaglio è trattato nel capitolo relativo alle risorse e all'equipaggiamento disponibile per i personaggi.

MIRA

Un caso particolare riguarda la risoluzione degli attacchi a distanza contro avversari inermi. Per risolvere questo genere di attacco si utilizza una normale prova, ma il fallimento indica semplicemente un **colpo mancato**, non ferite ricevute.

Nel calcolo della difficoltà si valutano la **distanza** e le **dimensioni** del bersaglio. I livelli di difficoltà indicati si sommano, per ottenere il target totale della prova.

Difficoltà	Distanza	Dimensione
0	Breve	Grande
1	Media	Medio
2	Lunga	Piccolo
3	Molto lunga	Molto piccolo

Se il bersaglio indossa protezioni, queste si aggiungono al calcolo della difficoltà, come bonus o malus per il rapporto tra l'arma in attacco e le protezioni in difesa.

Colpire un bersaglio piccolo (2) a distanza media (1) equivale a una difficoltà totale di 3 (prova Media).

MUNIZIONI E MANUTENZIONE

Per mantenere il gioco rapido e non costringere i giocatori a tenere traccia di troppi dettagli, **la gestione delle munizioni delle armi viene fatta per scene**, e non per singoli colpi.

Ogni arma possiede un contatore con **13 marcatori** disponibili: ad ogni utilizzo dell'arma, il giocatore segna un marcatore. Per utilizzo di intendono non il singolo colpo o il singolo round, ma **un intero combattimento**. Ad esempio in un inseguimento in cui il personaggio utilizzi la stessa arma due o tre volte, richiede di contrassegnare un singolo marcatore.

Una volta contrassegnati tutti e 13 i marcatori, si presuppone che il personaggio abbia **terminato le munizioni** a sua disposizione per quell'arma specifica. Per ottenere nuove munizioni e **riportare a zero il contatore**, il giocatore deve **spendere 1D Riserva**. Il personaggio può anche ottenere munizioni da un compagno che utilizzi lo stesso tipo di arma: in questo caso sarà **il secondo giocatore** a dover pagare 1D Riserva.

Per azzerare il contatore, comunque, il personaggio deve trovarsi in un luogo dove sia possibile dal punto di vista narrativo acquistare (o comunque procurarsi) nuove munizioni.

Allo stesso modo, le **protezioni** possedute dai personaggi subiscono colpi e si usurano scontro dopo scontro. Come le armi, le protezioni possiedono **un contatore con 13 marcatori**: il giocatore deve contrassegnare un marcatore ad ogni combattimento, anche se non ha subito danni (si presuppone appunto che la protezione l'abbia riparato dai colpi).

Raggiunto il 13 contatore, la protezione si considera usurata al punto da essere **inutile** (non viene conteggiata nel calcolo armi e protezioni). Per **azzerare il contatore** il giocatore deve **spendere 1D Riserva**, facendo riparare o sostituendo la protezione con una nuova.

Armi e protezioni possiedono 13 marcatori,
che si azzerano al prezzo di 1D Riserva

FERITE E SALUTE



Ogni personaggio e ogni PNG può subire un numero massimo di ferite, prima di perdere i sensi o morire. I personaggi hanno uno spazio apposito, nella scheda, dove tracciare le ferite massime e le ferite subite.

- Il numero **massimo di ferite** è pari al punteggio di Potenza (caratteristica) moltiplicato per 2
- Questo punteggio viene tracciato sulla scheda del personaggio come valore di riferimento per il massimo numero di ferite che il PG può subire
- Le **ferite subite** vengono marcate sempre sulla scheda; sono tipicamente conseguenze di ferite di combattimento o conseguenze di prove fallite

FERITE LIEVI

Le ferite vengono considerate **lievi**, e quindi non hanno effetti negativi per il personaggio tranne una leggera penalità, fino alla metà del valore massimo di ferite. In altre parole, il personaggio può subire un numero di ferite pari al valore di Potenza, e queste sono considerate lievi. Oltre questo valore le ferite sono considerate gravi.

- Ferite lievi fino al valore di Potenza
- Anche se non medicate, queste ferite **non peggiorano**
- Dal round successivo, il personaggio subisce una **penalità di -1D** in tutte le sue azioni (prove, confronti, combattimenti)
- Le ferite lievi si curano al prezzo di **1D Riserva**

FERITE GRAVI

Le ferite vengono considerate **gravi**, dalla metà del valore massimo di ferite fino al valore massimo. Quindi il personaggio può subire un numero di ferite pari al valore di Potenza e queste sono considerate lievi; oltre questo valore le ferite sono considerate gravi, fino a raggiungere il valore massimo.

- Ferite gravi dal valore di Potenza fino a Potenza x2
- Se non medicate, **le ferite gravi peggiorano con il tempo**, aggiungendo periodicamente un'ulteriore ferita di danno
- Dal round successivo, il personaggio subisce una **penalità di -2D** in tutte le sue azioni (prove, confronti, combattimenti)
- Le ferite gravi si curano al prezzo di **3D Riserva**

Per rappresentare il **peggioramento** delle ferite gravi, nel caso non vengano curate, si aggiungono ulteriori ferite:

- Aggiungere una ferita per **ogni ora di tempo reale**
- Aggiungere una ferita per **ogni giorno trascorso nel gioco** (tempo di gioco)

Un PG può subire Ferite Lievi fino al valore di Potenza, e Ferite Gravi per un numero eguale, prima di morire

Le ferite lievi danno una penalità di -1D a tutte le azioni; le ferite gravi di -2D

Le ferite lievi si curano al prezzo di 1D Riserva, quelle gravi per 3D Riserva

MEDICINA E CURE

Quando i personaggi subiscono una forma di danno o ferite, devono ottenere **adeguate cure mediche** per riportare il valore delle ferite a zero.

Le cure possono essere prestate da personale specializzato (cliniche, ospedali), o da altri personaggi, o anche dal personaggio stesso. Il curante deve **possedere una di queste abilità** per poter prestare soccorso:

- Primo Soccorso: solo ferite **lievi**
- Medicina: ferite **lievi e gravi**
- Chirurgia: ferite **lievi e gravi**

Si presuppone che nel caso il personaggio abbia accesso a un ospedale, possa ottenere il servizio di un medico adeguatamente specializzato.

Il **pagamento** avviene tramite il dado Riserva, e non in valuta.

Nel caso sia un altro personaggio a prestare le cure, il curante **può pagare i necessari dadi Riserva** per la guarigione. Questo è possibile solamente se il curante accetta di pagare i dadi Riserva; altrimenti il pagamento deve essere effettuato dal ferito.

Nel caso si presti soccorso al di fuori delle strutture ospedaliere, il curante deve essere in possesso di **strumenti e attrezzature adatte**: un normale kit medico è sufficiente per le ferite lievi, ma per ferite gravi è necessaria una strumentazione avanzata.

È importante notare che per ricevere le cure **entrambi i requisiti devono essere soddisfatti**:

- Il curante dotato delle necessarie abilità e strumenti, o accesso a una clinica o ospedale
- Il pagamento dei necessari dadi Riserva

Con il pagamento del numero di dadi Riserva necessario, il personaggio viene **curato da tutte le ferite**. In altre parole, pagando 1D Riserva tutte le ferite lievi vengono curate e il personaggio si trova senza ferite, così come pagando 3D Riserva tutte le ferite gravi vengono curate, e anche quelle lievi sono ridotte a zero.

SALUTE DEI PNG

Nel caso dei combattimenti a round multipli, il livello massimo di ferite sopportabili da un PNG è **pari al livello di difficoltà** dello scontro con il PNG stesso.

Inoltre per rappresentare le ferite subite con la relativa penalità, una volta inflitta una ferita al PNG, **la difficoltà cala di un punto** e se le ferite superano la metà del valore massimo **la difficoltà cala di due punti**.

Il numero massimo di ferite che un PNG può subire è pari alla difficoltà dello scontro

Una volta inflitta almeno una ferita la difficoltà cala di un punto

La difficoltà cala di due punti quando si sono inflitte al PNG almeno la metà delle ferite

ASSEGNARE FERITE

Per assegnare i danni, le ferite durante un combattimento, si usa la differenza tra il target della prova (la difficoltà) e il numero di successi ottenuti dal personaggio.

Differenza	Numero di ferite
1 o 2	1 ferita
3 o 4	2 ferite
5 o 6	3 ferite
7 o 8	4 ferite
9 o 10	5 ferite, e così via

Il numero di ferite è pari alla differenza tra target e successi diviso due, arrotondato per eccesso

PERSONAGGI





CARATTERISTICHE

Ogni personaggio possiede **sei Caratteristiche principali** che rappresentano le sue doti innate, oltre ad alcune Classi e diverse Abilità specifiche che ne indicano le esatte capacità, e infine alcuni Tratti che ne delineano la storia, il comportamento e la personalità.

Tutte le informazioni relative al personaggio sono raccolte nella scheda apposita, la cosiddetta **Scheda Personaggio**, che è riportata alla fine del manuale.

Le sei caratteristiche principali rappresentano le doti del personaggio, indicandone con chiarezza punti deboli e punti di forza. Le caratteristiche sono migliorabili tramite la progressiva evoluzione del personaggio.

Ogni Caratteristica possiede un **punteggio da 1 a 7**.

Le sei Caratteristiche principali sono:

- Potenza
- Destrezza
- Agilità
- Intelligenza
- Spirito
- Carisma

Le descrizioni che seguono sono importanti per inquadrare con precisione l'uso delle varie caratteristiche, di modo che sia possibile poi assegnarle correttamente durante il gioco alle prove, ai confronti e ai combattimenti.

POTENZA

Forza fisica, resistenza e costituzione del personaggio. Indica la capacità di arrecare danno nel corpo a corpo, la capacità di sollevare e trasportare pesi, di resistere al dolore, alle ferite, alle malattie. Inoltre indica il **numero di ferite** che è possibile subire.

DESTREZZA

Capacità e precisione manuale, **mira** con le armi da lancio e da fuoco. Rappresenta la capacità di maneggiare strumenti, di lavorare a complessi meccanismi, di **utilizzare armi** anche nel corpo a corpo.

AGILITÀ

Coordinazione e capacità di movimento, **velocità** del personaggio. Indica anche la prontezza di riflessi, la rapidità di reazione, le **capacità di guida** di ogni genere di mezzo.

INTELLIGENZA

Cultura, ingegno, scaltrezza. Rappresenta tutte le sfumature del ragionamento, da quello accademico all'immaginazione, include al padronanza delle **lingue** e l'uso delle diverse **tecnologie**.

SPIRITO

Coraggio, intuizione e capacità **percezione** del personaggio. Indica anche la resistenza mentale, la forza d'animo, la **fermezza morale**, la solidità della fede del personaggio.

CARISMA

Bellezza e **fascino**, empatia e capacità di **comunicazione** del personaggio. Indica anche la capacità di comando, la **leadership** e la reputazione, l'ascendente del personaggio sugli altri.

Le caratteristiche sono sei e rappresentano le doti generiche e innate del personaggio

Ogni caratteristica ha punteggio da 1 a 7 e ogni punto assegna 1D per le azioni correlate

SISTEMA DEI PUNTEGGI

Il sistema prevede l'utilizzo di punteggi su una **scala di valore da 1 a 7**. Il punteggio indica il numero di dadi che il giocatore ha a disposizione quando la caratteristica, o l'abilità (che seguono un meccanismo identico) entrano in gioco, ad esempio in una prova o in un confronto.

Per gli standard di un essere umano, i vari punteggi hanno una descrizione corrispondente, che permette di inquadrare il valore del personaggio in una determinata area.

Punteggio	Descrizione
1	Scarso
2	Mediocre
3	Discreto
4	Buono
5	Distinto
6	Ottimo
7	Eccezionale

ASSEGNARE CARATTERISTICHE ALLE AZIONI

Decidere quale sia la **caratteristica appropriata** da assegnare a una **specifica azione**, o durante il combattimento, può a volte risultare problematico.

Questo accade soprattutto quando il giocatore tenta di mettere in gioco una caratteristica a **valore più alto**, per ottenere un numero maggiore di dadi per l'azione in corso.

È possibile in questo caso utilizzare due tipi diversi di approcci:

- Scegliere la caratteristica in modo stringente, con una corrispondenza univoca tra certe azioni e la caratteristica in gioco
- Permettere ai giocatori di utilizzare diverse strategie, e tramite queste strategie sfruttare al meglio le potenzialità del personaggio

Come regola di base, è importante che il Master di turno sia **coerente** con le scelte fatte in precedenza: se si è impostato il gioco in modo rigido, il Master dovrebbe consentire poche variazioni, mentre se si è deciso di lasciare maggiore libertà ai giocatori, questa non dovrebbe venir ristretta in un secondo momento.

Un esempio:

Un PG tenta di convincere un PNG a non chiamare la polizia, dopo un lieve incidente, per evitare un possibile arresto: questa azione richiederebbe una prova basata sul Carisma, che è la caratteristica appropriata per la comunicazione.

Dato che il PG ha Carisma molto basso, ma un punteggio alto di Intelligenza, il giocatore comincia a discutere con il PNG e tenta di ingannarlo, di disorientarlo con la sua parlantina.

In un gioco più restrittivo, il PG dovrebbe essere obbligato a tentare la prova sul Carisma, mentre un gioco più libero dovrebbe consentire al PG di utilizzare l'Intelligenza, premiando le strategie del giocatore.

Un altro esempio tipico è quello del combattimento: per tutti gli scontri a fuoco si utilizza la **Destrezza**; per il corpo a corpo, invece, i personaggi più robusti utilizzeranno la **Potenza**, mentre altri privilegeranno la **Destrezza** o l'**Agilità**. Questo dovrebbe anche simboleggiare stili di combattimento differenti, e riflettersi in modo coerente nella narrazione.



CLASSI

Le **Classi** sono utilizzate per indicare professioni, addestramenti, capacità generiche sviluppate dal personaggio. Notare che le specifiche abilità sono descritte separatamente, e si sviluppano all'interno delle varie classi. Ad esempio: Mira è un'abilità all'interno della classe Soldato.

- Ogni personaggio possiede **almeno una classe**
- Ogni personaggio può sviluppare **un massimo di quattro diverse classi**
- **Non** esistono classi mutualmente esclusive

Il manuale non fornisce una lista predefinita di classi, ma solo suggerimenti; le classi devono essere definite di comune accordo dai giocatori, durante la creazione e l'evoluzione dei personaggi, anche in relazione ai dettagli dell'ambientazione scelta.

In linea di massima le classi dovrebbero rappresentare:

- Una **professione**: medico, ingegnere, poliziotto...
- Un **addestramento**: soldato, pilota, ladro, esploratore...
- Uno **stato sociale**: proletario, nobile, borghese, vagabondo...
- Un **talento**: truffatore, illusionista, musicista...

Queste classi sono fondamentali perché, come già detto, hanno la funzione di **contenitore per le diverse abilità** specifiche che il personaggio utilizzerà nel corso del gioco per risolvere azioni, conflitti e combattimenti.

Inoltre **le classi forniscono 1D** per prove, confronti e combattimenti, quando pertinenti all'azione intrapresa dal personaggio. Le classi **non hanno un punteggio**, un valore numerico.

CLASSI DI ESEMPIO

La seguente è una lista di Classi di esempio, adatte al contesto cyberpunk del gioco.

Studente	Soldato
Medico	Cecchino
Infermiere	Esploratore
Chirurgo	Spia
Protesista	Ufficiale
Ingegnere	Capitano
Professore	Cacciatore di taglie
Archeologo	Guardia del corpo
Astronomo	Vagabondo
Hacker	Brigante
Elettricista	Pirata
Impiegato	Ladro
Segretaria	Truffatore
Dirigente	Falsario digitale
Commerciante	Assassino
Venditore	Guerriero
Operaio	Mercenario
Minatore	Astrologo
Cuoco	Guaritore
Cameriere	Monaco
Corriere	Proletario
Musicista	Nobile
Giornalista	Borghese
Investigatore	Contadino
Pilota	Vagabondo

La scelta delle classi del proprio personaggio è descritta successivamente, in parallelo con la delineazione della storia e del background.

TRATTI



Per favorire l'immedesimazione dei giocatori nei propri personaggi e un tipo di gioco incentrato sulla narrazione, ad ogni personaggio sono assegnati anche diversi **Tratti**, che forniscono un completamento al profilo del personaggio stesso, tratteggiandone **carattere e personalità**. I tratti vengono utilizzati principalmente per fornire al giocatore le **linee guida** per una **interpretazione corretta** del proprio personaggio.

I tratti rappresentano aspetti quali:

- Storia, eventi salienti del passato, background
- Peculiarità, caratteristiche e difetti fisici
- Carattere e psicologia, allineamento morale
- Motivazioni, punti di forza e debolezze, ambizioni

Ogni tratto possiede una **definizione breve e generica** (un aggettivo, una parola, o comunque poche parole), e quindi una breve **descrizione con alcuni dettagli**.

I tratti possono tradursi anche in dadi di bonus o penalità per specifiche azioni, ma non necessariamente. Nel caso un tratto assegni un bonus, è importante che questo venga **bilanciato correttamente** per non falsare il gioco. Tipicamente questo avviene sviluppando anche un altro tratto, questa volta **negativo**, che fornisca invece una penalità. In fase di creazione del personaggio sono indicate le dinamiche precise per bilanciare i tratti in modo appropriato, di modo che il profilo del personaggio rimanga **equilibrato**.

Questo processo richiede comunque attenzione: ad esempio non è consentito ottenere vantaggi significativi in combattimento in cambio di una penalità su un'abilità del tutto secondaria e raramente utilizzata.

Alcuni Tratti di esempio, di tipo **fisico**:

- Massiccio: più robusto della media (Potenza +1D)
- Preciso: dal tocco delicato e preciso (Destrezza +1D)
- Salute cagionevole: particolarmente vulnerabile alle malattie e alla stanchezza (Potenza -1D)

Tratti di esempio per il **carattere e la personalità**:

- Altruista: agisce spesso cercando di aiutare gli altri (Empatia +1D)
- Solitario: preferisce agire da solo e non lega facilmente con altri (Empatia -1D)
- Insicuro: dubita delle proprie idee e capacità, cerca spesso rassicurazione, esita nel prendere l'iniziativa
- Vendicativo: cova rancore per ogni sconfitta o umiliazione e cerca sempre di vendicarsi

Oltre ai Tratti descrittivi per la personalità e per le caratteristiche fisiche, è importante che il personaggio abbia anche tratti legati al suo **background**, alla sua **storia**. Un paio di esempi possono essere i seguenti:

- Scarsa istruzione: ha ricevuto una scarsa istruzione, sa a malapena leggere e scrivere (Cultura -3D)
- Vendetta: è alla ricerca di una vendetta contro (inserire il nome del nemico del personaggio, e le motivazioni)

In questo esempio, il tratto Vendetta non dà indicazioni sul carattere del personaggio, ma invece illustra il suo desiderio di rivalsa nei confronti di una persona, o di un gruppo di persone in particolare, identificando quindi un evento passato che ha conseguenze attuali.

Questo tratto è differente da Vendicativo, che invece offre una descrizione di base relativa al carattere, e regola le reazioni del personaggio a livello generale.

Infine, **i tratti forniscono 1D** per prove, confronti e combattimenti, quando pertinenti all'azione intrapresa dal personaggio, anche se questo accade più raramente che per le classi.

I tratti **non hanno un punteggio**, un valore numerico.

Le Classi rappresentano professioni,
i Tratti le linee guida per l'interpretazione

Classi e Tratti non hanno un
valore numerico

Classi e Tratti assegnano 1D alle prove,
confronti e combattimenti se pertinenti

TRATTI DI ESEMPIO

La lista che segue contiene una serie di Tratti di esempio, che possono essere utilizzati come suggerimenti per la caratterizzazione dei personaggi, dal punto di vista fisico e di personalità.

Come per le classi, il manuale non contiene una lista predefinita ed esaustiva di tratti per i personaggi, ma solamente esempi e suggerimenti. Tratti aggiuntivo possono e devono essere definiti in accordo tra i giocatori durante la creazione e l'evoluzione dei personaggi.

Nel capitolo per la creazione del personaggio sono contenute le istruzioni per assegnare tratti al proprio personaggio.

Carismatico	Impulsivo
Arrogante	Burbero
Seduttore	Crudele
Affascinante	Impavido
Allegro	Sfregiato
Ingannevole	Forte
Riflessivo	Grasso
Triste	Debole
Oscuro	Magro
Curioso	Resistente
Prudente	Veloce
Coraggioso	

TRATTI E RISERVA DEI DADI

Come spiegato nella sezione relativa alla Riserva di dadi, i Tratti svolgono un ruolo chiave per consentire al giocatore di **recuperare** i dadi spesi. Dato che i dadi Riserva sono indispensabili sia per superare sfide impegnative, che per l'evoluzione del personaggio, il sistema di gioco incoraggia il giocatore a restare quanto più possibile **fedele al profilo scelto**.

In altre parole, il sistema a Tratti privilegia un tipo di gioco basato sulla caratterizzazione e sull'interpretazione del personaggio, invece che un approccio pragmatico e meccanico.

In molti casi, ad esempio, il giocatore potrebbe essere a conoscenza di dati sconosciuti al personaggio, oppure trovare conveniente cambiare radicalmente atteggiamento, da prudente a coraggioso, o viceversa, senza riguardo per la psicologia del proprio personaggio.

Questo stile di gioco non viene premiato, poiché il sistema non offre alcun vantaggio al giocatore che semplicemente porta a termine azioni. Il gioco invece incoraggia la massima immedesimazione e, in ultima istanza, un vero e proprio gioco di ruolo, attribuendo ai giocatori dadi Riserva come ricompensa per essere rimasti fedeli al personaggio.

Come già indicato, i dadi Riserva vengono recuperati come segue, in relazione ai Tratti:

- 1 dado: corretta **interpretazione** del proprio personaggio in relazione ai tratti e al profilo
- 2 dadi: corretta interpretazione che metta in **pericolo** il personaggio, lo metta in situazione di **svantaggio**, o gli abbia causato un **danno**

CREAZIONE DEI
PERSONAGGI





PUNTEGGI

Il primo passo nella creazione del personaggio, è l'assegnazione dei punteggi alle diverse Caratteristiche.

Ogni giocatore riceve **12 punti** da distribuire tra le sei caratteristiche. Nessuna caratteristica può avere punteggio pari a zero, o superiore a cinque.

Quindi, per ciascuna delle sei caratteristiche, il giocatore lancia un dado: un risultato di 4, 5 o 6 permette di **aumentare il punteggio di un punto**, un risultato di 1, 2 o 3 non assegna alcun punto aggiuntivo. I punti ottenuti con il lancio del dado **non** possono essere spostati su altre caratteristiche.

In alternativa al lancio del dado per le sei caratteristiche, il giocatore può optare per un sistema **non casuale**; in questo caso ottiene solo 2 punti aggiuntivi, ma che può assegnare a suo piacimento, scegliendo quindi le caratteristiche da incrementare.

Nell'assegnare i punti alle caratteristiche, il giocatore dovrebbe ricordare che ogni punto assegna 1D alle azioni correlate, nel corso del gioco, e che tramite l'evoluzione del personaggio avrà comunque modo di aumentare i punteggi in futuro.

Come riferimento è riportata di seguito la tabella che associa il punteggio della caratteristica alla descrizione verbale:

Punteggio	Descrizione
1	Scarso
2	Mediocre
3	Discreto
4	Buono
5	Distinto
6	Ottimo
7	Eccezionale



STORIA PERSONALE

Dopo aver definito le caratteristiche, le doti innate, si procede a delineare la storia **del personaggio** e gli eventi del suo passato. Gli eventi del background del personaggio sono fondamentali per **determinare anche le Classi e i Trattti**, descritti precedentemente.

Il processo è descritto in dettaglio e consente una generazione completamente casuale. **La creazione casuale è raccomandata**, per fornire ai giocatori una guida e uno strumento per uscire dai binari di personaggi stereotipati. Questo meccanismo infatti permette ai giocatori di improvvisare, di inventare storie, di sforzare l'immaginazione, invece di rifugiarsi nei cliché di personaggi comuni e banali.

Se l'intero gruppo è d'accordo, è comunque possibile concordare una storia per ciascun personaggio, senza componenti casuali, ma solamente in base ai desideri dei giocatori.

CLASSE SOCIALE

Come prima cosa, occorre determinare la classe sociale del personaggio. Ogni personaggio possiede una **classe sociale attuale**, di appartenenza (in cui il personaggio si trova all'inizio del gioco), ma anche una **classe sociale di origine**, di nascita. Questa rappresenta la classe di provenienza della famiglia, gli anni della giovinezza.

Per determinare la classe sociale, si lancia un D6 per quella di origine, e poi un D6 per quella di appartenenza.

Entrambi i valori devono essere riportati nella **scheda del personaggio**. Ovviamente la classe sociale attuale, di appartenenza, è quella che regola la ricchezza del personaggio ai fini del gioco.

La seguente tabella riporta le classi sociali associate al punteggio. Non è possibile ottenere il livello massimo (punteggio 7) al momento della creazione, ma solo successivamente, nel corso dell'evoluzione del personaggio.

Punteggio	Classe sociale
1	Vagabondo, nullatenente, disoccupato
2	Piccolo criminale
3	Proletario, piccolo commerciante
4	Borghese, impiegato, professore
5	Alto borghese, medico, ingegnere, pilota
6	Ricco, grande commerciante, nobile
7	Molto ricco, personaggio famoso, celebrità

È importante inquadrare correttamente il **percorso** svolto dal personaggio tra le diverse classi sociali: ovviamente se la classe sociale attuale è più alta di quella d'origine, la storia del personaggio deve mostrare un miglioramento, una progressione. Se viceversa la classe sociale attuale è inferiore, la storia dovrà offrire una spiegazione adeguata: una disgrazia, un incidente, un lento peggioramento, o simili.

Il **mutamento di classe sociale** può essere imputato al personaggio stesso, oppure ad eventi accaduti alla famiglia, influenze esterne, problemi economici, politici; ogni spiegazione ragionevole e funzionale alla storia è considerata valida.

La classe sociale d'origine e quella attuale vengono utilizzate anche per determinare la **prima Classe** e il **primo Tratto** da assegnare al personaggio. Il giocatore dovrebbe ispirarsi ad una delle classi sociali per scegliere la Classe, e all'altra per il Tratto.

In altre parole, se il Tratto fosse scelto in base alla classe sociale di nascita, la Classe dovrebbe derivare invece dalla classe sociale attuale, o viceversa.

Un PG che abbia classe sociale d'origine 1 e attuale 2, proviene da una famiglia di nullatenenti, e si è dato al piccolo crimine per sopravvivere, in assenza di alternative.

Potrebbe possedere il tratto Diffidente, dovuto alla classe sociale d'origine e alla sua difficile infanzia, e la classe Ladro, Spacciatore, o simile, che rappresenti la sua classe sociale attuale e il suo ruolo nel mondo del piccolo crimine.

Se i giocatori hanno scelto di generare i personaggi in modo casuale, utilizzare invece le tabelle che seguono.

GENERAZIONE CASUALE

Le tabelle che seguono permettono di generare **casualmente** Classe e Tratto **in base alla classe sociale** (indicata da 1 a 6). Ciascuna tabella riporta una Classe e un Tratto, da ottenere lanciando un dado. Usando un metodo completamente casuale, il profilo risultante potrebbe risultare sbilanciato o più difficile da interpretare, ma questo dovrebbe costituire un'interessante sfida per l'immaginazione dei giocatori e un ulteriore stimolo per un'appassionante interpretazione.

La procedura per determinare Classe e Tratto:

- Lanciare 1D6 per determinare la classe sociale d'origine
- Sulla tabella specifica della classe sociale d'origine, lanciare di nuovo 1D6 e segnare su un foglio Classe e Tratto ottenuti in base al punteggio del secondo dado
- Lanciare 1D6 per determinare la classe sociale attuale
- Sulla tabella specifica della classe sociale attuale, lanciare nuovamente 1D6
- Se la classe sociale d'origine è migliore di quella attuale, sottrarre 1 al risultato; se la classe sociale attuale è migliore di quella d'origine, aggiungere 1 al risultato
- Segnare su un foglio Classe e Tratto ottenuti da questa seconda tabella, con il modificatore indicato
- Incrociare Classe e Tratto: la classe del primo lancio con il tratto del secondo, e la classe del secondo lancio con il tratto del primo
- A questo punto il giocatore è libero di scegliere la combinazione preferita tra le due che ha ottenuto

Le Classi e i Tratti estratti in queste tabelle possono essere considerati come linee guida e venire ulteriormente affinati. Ad esempio un giocatore che ottenesse classe Ufficiale, potrebbe decidere di sviluppare una classe più specifica come Cecchino o Incursore o simili.

CLASSE SOCIALE 1: VAGABONDO, NULLATENENTE, DISOCCUPATO

Punteggio	Classi	Tratti
1	Vagabondo	Diffidente
2	Nomade	Aggressivo
3	Disoccupato	Vittimista
4	Prete, monaco	Burbero
5	Musicista	Distratto
6	Studente	Curioso

CLASSE SOCIALE 2: PICCOLO CRIMINALE

Punteggio	Classi	Tratti
1	Spacciatore	Tossicodipendente
2	Borseggiatore	Veloce
3	Ladro	Agile
4	Ricettatore	Chiacchierone
5	Falsario digitale	Preciso
6	Hacker	Paranoico

CLASSE SOCIALE 3: PROLETARIO, PICCOLO COMMERCIANTE

Punteggio	Classi	Tratti
1	Operaio	Robusto
2	Corriere	Orientamento
3	Tecnico	Pragmatico
4	Infermiere	Altruista
5	Programmatore, Cracker	Ambizioso
6	Guardia, soldato	Resistente

CLASSE SOCIALE 4: BORGHESE, IMPIEGATO, PROFESSORE

Punteggio	Classi	Tratti
1	Professore	Sognatore
2	Commerciante	Pianificatore
3	Impiegato	Pessimista
4	Medico generico	Eccentrico
5	Truffatore	Socievole
6	Guardia del corpo, poliziotto	Testardo

CLASSE SOCIALE 5: ALTO BORGHESE, MEDICO, INGEGNERE, PILOTA

Punteggio	Classi	Tratti
1	Ufficiale, mercenario	Coraggioso
2	Trader	Arrogante
3	Ingegnere	Pedante
4	Chirurgo	Prudente
5	Boss del crimine	Crudele
6	Pilota	Imprudente

CLASSE SOCIALE 6: RICCO, GRANDE COMMERCIANTE, NOBILE

Punteggio	Classi	Tratti
1	Famoso giornalista	Scaltro
2	Famoso musicista	Carismatico
3	Famoso attore	Affascinante
4	Nobile	Seduttore
5	Scienziato	Inventivo
6	Ricco imprenditore	Esibizionista

Di seguito, un esempio completo del processo di definizione di classe e tratto in base alla classe sociale:

Il giocatore lancia 1D6, e ottiene come classe sociale d'origine 3, lancia di nuovo ed esce 1 come classe sociale attuale. Questo significa che la classe sociale attuale, con cui il personaggio inizia il gioco, è 1: vagabondo, nullatenente.

Per determinare la prima Classe e il primo Tratto da associare al personaggio, il giocatore lancia 1D6 e ottiene un 5. Nella tabella della classe sociale d'origine (la tabella 3), in riga 5 trova: Programmatore o Cracker, Ambizioso, e trascrive questi su un foglio.

La classe sociale attuale è inferiore a quella d'origine, quindi il giocatore lancia 1D6, ottiene un 3, sottrae 1 e rimane con il risultato di 2. Nella tabella della classe sociale attuale (tabella 1), in riga 2 trova: Nomade, Aggressivo.

Le possibili combinazioni sono quindi: Programmatore o Cracker e Aggressivo, oppure Nomade e Ambizioso (incrociando Classe e Tratto, evitando di selezionare classe e tratto dallo stesso tiro di dado).

Con questi valori, il giocatore può tracciare profili differenti, e scegliere quale sarà il suo Personaggio.

Di seguito un paio di profili di esempio ricavati dai risultati mostrati sopra:

Profilo uno: un giovane programmatore è caduto in disgrazia e rimasto senza casa e senza soldi (Classe Programmatore, ma con classe sociale 1, nullatenente). Cova rancore nei confronti del mondo intero, che biasima per le sue sfortune (Tratto: Aggressivo).

Profilo due: un promettente studente ha dovuto abbandonare la scuola, e ora vive spostandosi di città in città, con un disorganizzato gruppo di vagabondi, vivendo di espedienti (Classe: Nomade). È comunque ancora convinto di possedere grandi potenzialità, e ha grandi progetti per il futuro (Tratto: Ambizioso).

È importante notare che anche nel primo profilo, dove il giocatore ha scelto la Classe del Programmatore e non del Nomade, comunque deve delineare un soggetto senza lavoro e squattrinato, poiché la classe sociale attuale è 1, la più bassa possibile.

EVENTI PARTICOLARI

Dopo aver determinato la prima classe e il primo tratto, il giocatore deve inserire nella storia del personaggio un **evento particolare**, un episodio significativo che ne abbia segnato il carattere. Questo episodio serve a determinare il **secondo tratto** da inserire nel profilo del personaggio. Inoltre questo tipo di eventi possono fornire interessanti spunti per la narrazione e dare inizio a nuove avventure per i personaggi.

Anche in questo caso i giocatori possono decidere autonomamente quale sia l'evento da inserire nella storia del personaggio e quale sia il tratto da aggiungere, oppure possono affidarsi a una generazione casuale. In ogni caso, è compito dei giocatori narrare la storia in modo che sia **coerente con il profilo del personaggio** creato fino a questo punto.

Per la generazione casuale, si possono usare le tabelle che seguono. Ci sono tre tabelle a disposizione, da utilizzare in base alla classe sociale d'origine e attuale, e più precisamente in base al rapporto tra le due.

Se la differenza tra la classe sociale d'origine e quella attuale è di due o più punti, in peggioramento, usare la prima tabella. Se la differenza è di un solo punto, in positivo o negativo, o se la classe sociale d'origine e attuale sono la medesima, usare la seconda tabella. Infine se la classe sociale del personaggio è migliorata di almeno due livelli, usare la terza tabella.

CLASSE SOCIALE DISCENDENTE, CONDIZIONI IN PEGGIORAMENTO

Punteggio	Eventi	Tratti
1	Un fallimento economico	Tirchio
2	Una morte	Pessimista
3	Un amore finito	Solitario
4	Un tradimento	Diffidente
5	Un nemico	Paranoico
6	Una vendetta	Vendicativo

CLASSE SOCIALE STABILE, CONDIZIONI STAZIONARIE

Punteggio	Eventi	Tratti
1	Una sparizione	Perseverante
2	Un mistero	Enigmatico
3	Una vita noiosa	Prudente
4	Un grande amore	Empatico
5	Un gruppo di amici	Socievole
6	Una scelta difficile	Coraggioso

CLASSE SOCIALE ASCENDENTE, CONDIZIONI IN MIGLIORAMENTO

Punteggio	Eventi	Tratti
1	Una truffa, un ricatto andato a buon fine	Senza scrupoli
2	Un aiuto ricevuto	Generoso
3	Un successo inaspettato	Arrogante
4	Una buona idea	Inventivo
5	Un successo commerciale	Calcolatore
6	Un'eredità	Esibizionista

Proseguendo con l'esempio del personaggio precedente (presupponendo che il giocatore abbia scelto il profilo 2):

Il giocatore ha scelto il profilo 2: Nomade Ambizioso. Nel determinare la classe sociale aveva ottenuto 3 (origine) e 1 (attuale): la sua classe sociale è discendente, in peggioramento per più di un punto di differenza. Quindi il giocatore lancia 1D6 sulla tabella 1 per classe sociale discendente.

Il risultato del tiro di dado è 4: il giocatore trova un Tradimento associato al tratto Diffidente.

Ora il giocatore deve narrare questo tradimento: potrebbe essere stato subito dal PG, o da un familiare, e aver causato la perdita del lavoro, o dei beni di famiglia, e quindi essere direttamente collegato al peggioramento della classe sociale del PG. Oppure il tradimento potrebbe essere di tradizionale natura sentimentale, e aver causato indirettamente il peggioramento della classe sociale del personaggio.

È inoltre importante che il PG erediti da questa esperienza il tratto Diffidente.

L'esempio riporta alcuni casi possibili, con una breve narrazione illustrativa: il compito del giocatore è di esplorare a fondo tutte le varie possibilità offerte dalle parole chiave delle tabelle, e usare l'immaginazione per delineare con precisione il profilo del personaggio.

Il giocatore decide che il PG è stato responsabile del tradimento, invece che averlo subito. Promettente studente di informatica (aveva ottenuto Programmatore come possibile classe), ha violato i sistemi della scuola per dimostrare le sue capacità (Ambizioso). Una volta scoperto, è stato espulso e ha perduto la borsa di studio che gli permetteva di mantenersi negli studi. Si è ritrovato sulla strada, e un gruppo di Nomadi lo ha aiutato a sopravvivere; spaventato dalla solitudine e dalla povertà, il giovane si fida ora solamente del proprio clan (nuovo tratto: Diffidente).

SECONDA CLASSE

Dopo aver delineato Classe e Tratto dovuti all'estrazione sociale del personaggio, e un secondo Tratto tramite la tabella degli eventi, il giocatore può **scegliere liberamente una seconda Classe**, in base ad eventuali studi svolti, alla formazione ricevuta, o all'esperienza fatta sul campo.

Il giocatore è libero nella scelta della seconda Classe; ha la possibilità di indirizzare con maggiore precisione il proprio personaggio anche se finora ha proceduto per generazione casuale. Il giocatore non è tenuto a scegliere una Classe indicata precedentemente come collegata a una specifica classe sociale, o una classe strettamente pertinente allo sviluppo dato fino a questo momento al personaggio. Se le diverse tabelle hanno rappresentato fino a questo momento fattori che **il giocatore non ha potuto controllare** (classe sociale alla nascita, eventi particolari e conseguenze), la scelta di questa seconda Classe per il personaggio è dove il giocatore può agire direttamente, e modificare il corso degli eventi.

È importante ovviamente che questa scelta sia coerente e sia supportata in termini narrativi, ma non deve trattarsi per forza di una scelta banale o scontata. È sufficiente che questa Classe abbia attinenza con la classe sociale d'origine o attuale del personaggio.

Dopo aver scelto questa seconda Classe, il giocatore riceverà i punti da distribuire alle varie Abilità (come descritto successivamente). Sarà comunque possibile sacrificare una parte dei punti per le Abilità per ottenere invece una **terza Classe o un terzo Tratto**.

Tornando al Nomade Ambizioso e Diffidente, il giocatore decide di restare fedele ai risultati ottenuti fino a questo momento, e valuta le Classi Programmatore, Cracker, Hacker (considerata l'istruzione del PG) o la Classe Studente (con una specializzazione comunque in informatica). Il giocatore sceglie la Classe Cracker, che ritiene sia più indicata per la vita da strada del giovane nomade squattrinato.

ABILITÀ E ALTRI DETTAGLI

Per completare la creazione del proprio Personaggio, il giocatore riceverà punti da assegnare alle abilità, dovrà sviluppare il suo dàimon, assegnerà punti per lo sviluppo di impianti cibernetici o altri potenziamenti. Infine, in base alla classe sociale attuale del personaggio, potrà delineare con precisione il proprio equipaggiamento iniziale e il proprio potere d'acquisto.

Punti per lo sviluppo delle abilità (vedere in dettaglio il capitolo "PUNTI PER LE ABILITÀ"):

- **7 punti**, da distribuire su almeno 3 Abilità, **per la prima Classe**
- **6 punti**, da distribuire su almeno 3 Abilità, **per la seconda Classe**
- **5 punti aggiuntivi**, da distribuire **a piacere**

Per lo sviluppo del proprio dàimon vedere il capitolo USO DEI DÀIMON e CREAZIONE DEL DÀIMON.

Punti per gli impianti cibernetici e altri potenziamenti (vedere in dettaglio il capitolo POTENZIAMENTI):

- Un numero di punti pari al valore più alto tra la sua attuale classe sociale e la classe sociale di partenza

Per l'equipaggiamento, le armi e le risorse disponibili vedere il capitolo RISORSE e in particolare EQUIPAGGIAMENTO.

ABILITÀ



DEFINIRE LE ABILITÀ



Dove la Classe indica in modo generico un tipo di addestramento, professione, o talento, le Abilità definiscono con **più precisione** e tramite un **punteggio** le esatte capacità del personaggio. Ogni Abilità o capacità sviluppata dal personaggio deve **inserirsi in una Classe**. In altre parole, per apprendere e utilizzare una nuova Abilità, un personaggio deve possedere una Classe pertinente, o aggiungere la Classe tramite un addestramento.

Le Abilità sono rappresentate in forma di un punteggio, come quello delle Caratteristiche, che può variare da 1 a 7. **Ogni punto si traduce in 1D6 aggiuntivo** a disposizione del giocatore per il lancio, per Prove, Confronti, Combattimenti che utilizzino l'Abilità in oggetto.

È possibile che il valore di un'Abilità sia negativo, ad esempio -1 o -2 (di solito non oltre). Questo può accadere nel caso il personaggio soffra di qualche specifica penalizzazione.

Ad esempio un Personaggio con il tratto Solitario, avrà la penalizzazione Empatia -1D. Questo significa che avrà un dado in meno da lanciare per questa abilità. Nel caso il giocatore assegni un punto all'abilità, il valore sarà zero, o potrà anche diventare positivo assegnando ulteriori punti.

In caso un'Abilità sia mancante, si **sottintende con il punteggio di zero**.

ASSEGNARE LE ABILITÀ ALLA CLASSE

Come spiegato, le Abilità devono svilupparsi all'interno di una Classe specifica. È importante però notare che la medesima Abilità, spesso, può appartenere a molte Classi differenti, ovvero due personaggi possono sviluppare la stessa abilità ma nel contesto di Classi diverse.

Un esempio sono le Abilità legate al **condurre mezzi di trasporto**:

L'Abilità Guidare Auto potrebbe essere sviluppata all'interno della classe Pilota, ma anche all'interno di quasi ogni altra Classe del gioco.

Ovviamente, in caso di una azione che coinvolga l'Abilità Guidare Auto, il Pilota otterrà 1D6 in più, grazie alla Classe attinente all'azione, che invece mancherà ad altre professioni.

Un altro esempio è legato all'**utilizzo delle tecnologie** o al **combattimento**: quasi tutte le Classi consentono di sviluppare una certa capacità con la tecnologia, o una certa familiarità con le armi.

Ovviamente professioni come Hacker, Cracker o Programmatore offrono un vantaggio nell'uso dei computer, così come Guardia, Soldato, Poliziotto offrono un vantaggio nel combattimento.

Questo vantaggio, si traduce anche in un **limite ragionevole da applicare alle Abilità fuori contesto**. In altre parole, è importante che le Abilità rispecchino le specializzazioni consentite dalla Classe che le contiene.

Un Ladro può sviluppare Abilità come Sparare con pistola, ma di certo non Fucile di precisione, così come un Soldato potrà sviluppare l'Abilità Esplorare ma dovrà lasciare a Classi come Esploratore altre Abilità più specifiche come Orientamento o Seguire Tracce.

Si suggerisce di consentire lo sviluppo all'interno di una Classe di **un massimo di due Abilità fuori dal contesto** della Classe specifica.

Nel corso dell'evoluzione del personaggio, è comunque possibile **migrare** le abilità all'interno di nuove Classi. Queste nuove Classi verranno sviluppate appunto partendo da abilità inizialmente sviluppate fuori contesto, che successivamente verranno formalizzate e raggruppate in una nuova classe.

In ogni caso, il giocatore è forzato ad adottare nuove Classi nel caso voglia sviluppare una specifica serie di Abilità che esulano dalle Classi possedute al momento. Questo permette una certa flessibilità, ma allo stesso tempo evita che le diverse classi vengano snaturate aggiungendo troppe abilità fuori contesto.

Le Abilità definiscono con precisione le capacità del personaggio, con un punteggio da 1 a 7

Ogni Abilità deve essere inserita all'interno di una Classe appropriata

Una Classe può possedere al massimo due Abilità fuori contesto

ABILITÀ GENERICHE E SPECIFICHE

Non è mai possibile applicare più di una singola Abilità a una specifica azione. In caso di dubbio, si dovrebbe applicare l'Abilità più strettamente pertinente all'azione; è permesso al giocatore comunque elaborare una strategia che gli consenta di **utilizzare l'Abilità con il punteggio migliore**.

È possibile sviluppare Abilità che sono parzialmente sovrapposte; questo accade spesso nel caso di abilità generiche e abilità specifiche, incentrate sullo stesso soggetto. Anche in questo caso si applica solamente una abilità alle azioni del personaggio: quando possibile si utilizza l'abilità specifica, altrimenti quella generica.

Un'Abilità Generica è un'abilità ad ampio spettro, che può essere utilizzata in diverse situazioni, come ad esempio Medicina, Uso dei computer, Mira, Guidare e pilotare, e simili.

Un'Abilità Specifica, invece, ha un focus ridotto e preciso, indica una specializzazione, e come tale può essere utilizzata solo in frangenti particolari; sono abilità specifiche ad esempio: Chirurgia, Cibernetica, Hacking, Sparare con pistola, Guidare moto, Pilotare aerei, e così via.

Per ogni Abilità è indicato se si tratta di **Abilità Generiche (G)** o **Abilità Specifiche (S)**:

- Le Abilità Specifiche devono avere il punteggio **pari o più alto** (è più semplice specializzarsi che avere una competenza omnicomprensiva)
- Lo sviluppo delle Abilità più generiche è limitato da quelle più specifiche

Un paio di esempi chiarificatori per Abilità Generiche e Abilità Specifiche:

- Uso dei computer (G) e Cibernetica (S), Informatica Avanzata (S), Hacking (S)
- Mira (G) e Sparare con pistola (S), Sparare con mitra (S), Fucile di precisione (S)

Per gestire lo sviluppo di queste Abilità, è importante tenere presente che:

- In **mancanza** di Abilità Specifiche, l'Abilità Generica può avere punteggio **massimo pari a 1**
- Per portare l'Abilità Generica a punteggio 2, è necessario **aggiungere un'Abilità Specifica**, e farle ottenere il punteggio di **2 come minimo**
- Con l'eccezione del punteggio 1, quindi, le Abilità Specifiche devono sempre **avere punteggio pari o superiore** all'Abilità Generica correlata
- L'Abilità Generica può avere **punteggio massimo** pari al numero di Specifiche correlate +1
- Ulteriori Abilità Specifiche possono essere aggiunte anche **successivamente**, ma devono poi essere sviluppate fino a **superare** quella Generica, per poterla incrementare nuovamente

Le Abilità non possono mai cumulare i punteggi per la stessa azione

Esistono Abilità Generiche ad ampio spettro, e Abilità Specifiche a raggio d'azione più ridotto

Le Abilità Specifiche devono avere punteggio pari o più alto di quelle Generiche correlate

L'Abilità Generica può avere punteggio massimo pari al numero di Specifiche correlate +1

Le Abilità Specifiche determinano il progresso di quelle Generiche, che non possono essere incrementate da sole

UN ESEMPIO DI PROGRESSIONE

La tabella che segue mostra un esempio di progressione, con i diversi passaggi consentiti in termini di evoluzione.

Fase	Generiche	Specifiche
1	Generica (1)	Nessuna
2	Generica (1)	Spec. (1)
3	Generica (1) ₁	Spec. (2)
4	Generica (2) ₂	Spec. (2)
5	Generica (2) ₁	Spec. (3)
6	Generica (2) ₃	Spec. (3) Spec. (1)
7	Generica (2) ₄	Spec. (3) Spec. (2)
8	Generica (2) ₄	Spec. (3) Spec. (3)
9	Generica (3) ₂	Spec. (3) Spec. (3)
10	Generica (3) ₅	Spec. (4) Spec. (3)
11	Generica (3) ₅	Spec. (5) Spec. (3)
12	Generica (3) ₃	Spec. (5) Spec. (4)
13	Generica (3) ₃	Spec. (5) Spec. (5)
14	Generica (3) ₃	Spec. (5) Spec. (5) Spec. (1)
15	Generica (3) ₄	Spec. (5) Spec. (5) Spec. (2)
16	Generica (3) ₄	Spec. (5) Spec. (5) Spec. (3)
17	Generica (3) ₄	Spec. (5) Spec. (5) Spec. (4)
18	Generica (4) ₆	Spec. (5) Spec. (5) Spec. (4)
19	Generica (4)	Spec. (5) Spec. (5) Spec. (5)

Note:

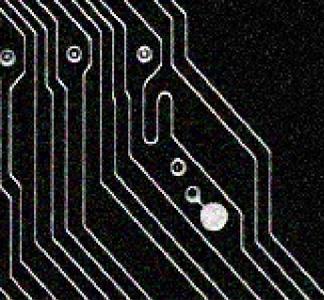
- ₁ **Non** può incrementare la Generica che supererebbe la Specifica
- ₂ Ora può pareggiare la Generica alla Specifica
- ₃ **Non** può incrementare la Generica, non avendo abbastanza Specifiche, come numero di abilità
- ₄ **Non** può incrementare la Generica, perché la Specifica minore è ancora troppo bassa come punteggio
- ₅ La Specifica può aumentare a piacimento
- ₆ Ora può aumentare la Generica, pareggiando **la minore** delle Specifiche

Risulta ovvio che per il Giocatore l'Abilità Generica, che si applica a più azioni, risulti spesso più utile, ma lo sviluppo delle Abilità Generiche è limitato da quelle Specifiche.

Come illustrato, però, l'Abilità Generica **non** può svilupparsi che a punteggio 1, in mancanza di specializzazioni associate. Questo per evitare la creazione di personaggi con sole Abilità Generiche ad alto punteggio, capaci di fare di tutto, in ogni campo.

Altrettanto ovvio è che sia invece perfettamente legittimo sviluppare un personaggio **altamente specializzato**, ad esempio con Mira 1 e Fucile di precisione 5.

In altre parole, **le Abilità Specifiche possono essere aumentate liberamente**, per rappresentare realisticamente la specializzazione dei personaggi.



PUNTI PER LE ABILITÀ

In fase di **creazione del personaggio**, ad ogni giocatore viene assegnato un numero di punti, da distribuire alle Abilità iniziali. Nonostante questa scelta non sia condizionata e ristretta, è importante che venga fatta tenendo ben presente **il profilo del personaggio** creato fino a questo momento. Per questo motivo, al giocatore non sono assegnati punti da distribuire in completa libertà, ma sono assegnati **gruppi di punti**, da distribuire in modo organico.

I punti a disposizione e le regole sono le seguenti:

- **Nessuna** Abilità può avere punteggio **superiore a 4** al momento della creazione del Personaggio
- **7 punti**, da distribuire su almeno 3 Abilità, **per la prima Classe**
- **6 punti**, da distribuire su almeno 3 Abilità, **per la seconda Classe**
- **5 punti aggiuntivi**, da distribuire **a piacere**

AGGIUNGERE UNA CLASSE

Con i **punti aggiuntivi**, è possibile **aggiungere una Classe** in più, se lo si desidera. Questa Classe comunque ha un costo, **pari a 1 punto**, poiché si traduce in un successivo D6 per tutte le azioni correlate.

Nel caso quindi un giocatore aggiunga una terza classe, questi si troverà con **4 punti aggiuntivi**, e non più cinque. Nel caso si aggiunga una terza classe, è necessario **allocare almeno 2 punti** dei 4 rimasti ad abilità all'interno di questa classe.

Non è possibile, con i 5 punti a disposizione, ottenere 2 classi aggiuntive.

AGGIUNGERE UN TRATTO

È possibile non solo aggiungere una terza Classe, ma anche un terzo Tratto. Anche il terzo Tratto ha un costo, poiché anche questo si traduce in un successivo vantaggio, consentendo di recuperare dadi Riserva con una corretta interpretazione.

Il Tratto ha un **costo variabile**, in base all'effetto che ha sui punteggi del personaggio:

- Tratto con un bonus a una Caratteristica: costo **3 punti**
- Tratto con un bonus a un'Abilità: costo **2 punti**
- Tratto generico: costo **1 punto**
- Tratto con una penalità a una Caratteristica o un'Abilità: costo **0 punti**

Nel caso il giocatore scelga un tratto che implica una penalità ad un'abilità o a una caratteristica, può farlo quindi a costo zero. Il numero dei Trattati è comunque **limitato a tre**.

ABILITÀ DI ESEMPIO

Di seguito sono riportate Abilità di esempio, con una breve descrizione e alcune **Classi di riferimento**, indicative delle associazioni più tipiche. Le liste non hanno la pretesa di essere esaustive, soprattutto in riferimento alle Classi assegnate. I giocatori sono invitati a personalizzare e ampliare le liste secondo le loro necessità e il dettaglio dell'ambientazione.

Le abilità sono distribuite secondo gruppi, e marcate o come Abilità **Generiche** (G) o come **Specifiche** (S).

CULTURA GENERALE

G/S	Abilità	Descrizione
G	Cultura Generale	Istruzione e conoscenze accademiche generiche Studente, studioso, professore
S	Calcolo e Matematica	Conoscenza della matematica, delle tecniche di calcolo Commerciante, astronomo, scienziato, hacker, ingegnere
S	Economia	Conoscenze avanzate di economia, per specialisti Economista, trader, giornalista, politico, giornalista
S	Ingegneria civile	Progettare e conoscere edifici, ponti, strade, aree urbane Ingegnere, studioso, architetto
S	Ingegneria militare	Progettare, conoscere veicoli e armi da combattimento Ingegnere, capitano, ufficiale

TECNOLOGIA

G/S	Abilità	Descrizione
G	Uso dei Computer	Nozioni generali per l'uso di computer e strumenti tecnologici Impiegato, studente, ingegnere
S	Cibernetica	Elettronica applicata alle protesi artificiali, manutenzione Medico, chirurgo, hacker, protesista, tecnico
S	Hacking	Capacità di penetrare difese informatiche e tecnologiche Hacker, studente, spia, programmatore, cracker, falsario
S	Informatica avanzata	Capacità programmare e riparare computer, ricerca e analisi dati Hacker, studente, ingegnere, trader
S	Meccanica	Costruzione e riparazione di veicoli e strumenti meccanici Hacker, ingegnere, tecnico
S	Nano-manutenzione	Manutenzione, impianto e hacking delle nanotecnologie Chirurgo, tecnico, nanomedico

ABILITÀ FISICHE GENERICHE

G/S	Abilità	Descrizione
G	Cavalcare	Montare e condurre cavalli Esploratore, cacciatore, nobile
G	Forza bruta	Trasportare pesi, potenza fisica Contadino, soldato, guardia
G	Resistenza al dolore	Sopportare il dolore, la tortura, le ferite in combattimento Guerriero, soldato, spia, assassino
G	Resistenza alla fatica	Sopportare lunghi sforzi, fatica, mancanza di sonno Soldato, vagabondo, assassino, spia

MEDICINA

G/S	Abilità	Descrizione
G	Primo Soccorso	Capacità mediche di base Esploratore, monaco, medico, guaritore, soldato, infermiere
G	Medicina	Conoscenze mediche avanzate Medico, chirurgo
S	Chirurgia	Pratica nella chirurgia tradizionale Medico, chirurgo
S	Ingegneria Genetica	Progettazione, applicazione e terapia con ingenetica Medico, ingenetico, ricercatore
S	Medicina Cibernetica	Medicina applicata alle protesi artificiali, impianto protesi, manutenzione Medico, chirurgo, protesista
S	Nanomedicina	Progettazione, manutenzione e impianto di nanotecnologie, uso terapeutico e potenziamento Medico, chirurgo, nanomedico

MOVIMENTO

G/S	Abilità	Descrizione
G	Acrobazia	Eseguire acrobazie, salti Ladro, assassino, acrobata, spia
G	Arrampicare	Arrampicare su montagne, pareti Ladro, spia, assassino, esploratore
G	Corsa	Corsa veloce e di resistenza Esploratore, ladro, spia, atleta
G	Movimento silenzioso	Muoversi senza essere individuati Cacciatore, ladro, esploratore, spia
G	Nuotare	Nuotare e muoversi nell'acqua, resistenza nel nuoto Cacciatore, esploratore, marinaio, atleta

GUIDA

G/S	Abilità	Descrizione
G	Guidare e Pilotare	Capacità di condurre mezzi motorizzati, in generale Pilota, ladro, guardia
S	Guidare automobili	Capacità di guida di auto o simili Pilota, ladro, guardia
S	Guidare moto	Capacità di guida su mezzi a due ruote Pilota, ladro, studente
S	Orientamento	Trovare la giusta direzione, all'aperto o in città Cacciatore, ladro, esploratore, spia
S	Pilotare aerei	Capacità di condurre aeroplani e simili mezzi Pilota, capitano
S	Pilotare elicotteri	Capacità di guidare elicotteri e mezzi a movimento verticale Pilota, capitano, soldato

SOTTERFUGIO

G/S	Abilità	Descrizione
G	Sotterfugio	Generica abilità nel crimine e nell'illecito Ladro, vagabondo, hacker, contrabbandiere
S	Borseggiare	Rubare a qualcuno senza essere individuati Ladro, vagabondo
S	Conoscenza dei Bassifondi	Connessioni con la criminalità e ambienti equivoci Ladro, contrabbandiere, hacker, giornalista
S	Gioco d'azzardo	Conoscenza dei giochi, di trucchi e capacità di barare Ladro, contrabbandiere
S	Fuga	Capacità di fuggire, nascondersi, evadere Ladro, spia, assassino
S	Inganno	Capacità di mentire, travestirsi Ladro, spia, assassino
S	Nascondersi	Trovare nascondigli o coprire le proprie tracce Ladro, spia, assassino
S	Scaltrezza	Riconoscere o progettare inganni, truffe, trappole Commerciante, contrabbandiere, ladro
S	Scassinare	Forzare serrature Ladro, spia, assassino, contrabbandiere
S	Truffare	Architettare e realizzare truffe Ladro, contrabbandiere, commerciante

SOPRAVVIVENZA

G/S	Abilità	Descrizione
G	Sopravvivenza	Cacciare, trovare riparo e orientarsi in aree selvagge Cacciatore, esploratore, soldato
S	Allevare animali	Accudire e curare animali Contadino, monaco
S	Cacciare	Catturare selvaggina per sopravvivere, trappole, seguire tracce Cacciatore, contadino, esploratore
S	Coltivare	Crescere e trattare piante, anche in grandi quantità Contadino
S	Erboristeria	Conoscere e trovare piante selvatiche per preparare medicinali e droghe Studioso, monaco, esploratore
S	Seguire tracce	Seguire tracce e pedinare Cacciatore, spia, esploratore, assassino, guardia
S	Trappole	Costruire e disarmare trappole Cacciatore, ladro, esploratore, spia, assassino

ARTE

G/S	Abilità	Descrizione
G	Sensibilità artistica	Conoscenza e talento per le arti Scrittore, ballerino, musicista
S	Danza e Portamento	Ballo e eleganza, postura Nobile, ballerino, prostituta
S	Letteratura	Abilità di scrittura e composizione Giornalista, politico, scrittore
S	Musica	Conoscenza della teoria musicale, orecchio musicale, composizione. Musicista, compositore, cantante
S	Strumento o Canto	Abilità con lo specifico strumento. Musicista, compositore, cantante
S	Recitazione	Capacità come attore, e mentire Attore, intrattenitore, politico

SOCIALITÀ

G/S	Abilità	Descrizione
G	Forza di Volontà	Resistere a pressioni e tentazioni Giornalista, professore, avvocato
G	Comunicazione	Capacità di comunicare con altri Commerciante, politico, truffatore
S	Affari e Commercio	Fare affari, contrattare, valutare Commerciante, contrabbandiere
S	Affascinare e Sedurre	Capacità di attrarre e sedurre Truffatore, prostituta, spia
S	Comandare	Imporsi autorevolmente e ottenere obbedienza Nobile, condottiero, ufficiale
S	Intimidazione	Convincere o costringere con la paura, suscitare timore Guardia del corpo, nobile, ufficiale
S	Persuasione	Convincere altri personaggi Studiose, avvocato, politico
S	Retorica	Capacità di parlare in pubblico Studiose, avvocato, politico

COMBATTIMENTO

G/S	Abilità	Descrizione
G	Combattimento disarmato	Combattere senza armi, lotta, rissa Soldato, guerriero, spia, assassino
S	Arti marziali (specificare)	Combattimento con arti marziali Soldato, guerriero, spia, assassino
G	Corpo a corpo	Combattimento con armi bianche Ladro, soldato, vagabondo
S	Combattimento con coltello	Maneggiare coltelli in uno scontro Ladro, soldato, vagabondo
S	Combattimento con spada	Maneggiare spade in uno scontro Nobile, guerriero, monaco
S	Combatt. con (specificare)	Maneggiare una specifica arma in uno scontro Guerriero, soldato
G	Mira	Mira con armi da lancio e da tiro Spia, cecchino, soldato, incursore
S	Tiro con arco	Uso dell'arco Cacciatore, esploratore, spia
S	Tiro con balestra	Uso della balestra Esploratore, assassino, cecchino
S	Tiro con armi pesanti	Uso di razzi, lanciagranate, lanciafiamme Soldato, agente speciale, incursore
S	Tiro con fucile	Uso di fucili e mitragliatori Soldato, spia, assassino, cecchino
S	Tiro con pistola	Uso della pistola o piccole armi da fuoco Soldato, spia, guardia
G	Strategia	Tattiche di combattimento per gruppi e eserciti, in battaglia e in guerra Capitano, condottiero, ufficiale
S	Uso Esplosivi	Maneggiare e utilizzare esplosivi, anche in grosse quantità Capitano, agente speciale, incursore

CONOSCENZE E RISORSE

G/S	Abilità	Descrizione
G	Conoscenze	Generica rete di amicizie, conoscenze, persone fidate, agganci
S	Conoscenza delle Città	Familiarità con gli ambienti cittadini, connessioni con personaggi rilevanti
S	Connessioni Familiari	Solidità delle connessioni e dei legami familiari
S	Conoscenze Professionali	Conoscenze professionali per le varie classi del Personaggio
S	Conoscenze Altolocate	Connessioni e familiarità con personaggi importanti
S	Conoscenze d'Affari	Connessioni con commercianti e trafficanti
S	Etichetta	Comportarsi in società correttamente e con grazia
S	Risorse	Ricchezza, disponibilità economica e di ogni genere di risorse, possedimenti, proprietà. Ha automaticamente valore iniziale pari alla classe sociale attuale del personaggio e il suo uso particolare viene illustrato a parte

TECNOLOGIE





LINEE GUIDA

Una componente chiave del divertimento in un gioco cyberpunk è legata alla ricchezza dell'ambientazione, strettamente connessa alla tecnologia e ai prodigi della scienza a disposizione dei personaggi nelle loro avventure. Di seguito si trovano le indicazioni principali per la **gestione della tecnologia** all'interno del gioco, e per consentire lo sviluppo di novità e strumenti speciali. Poiché in un gioco come questo è impossibile descrivere e inserire in dettaglio ogni possibile tecnologia, ogni possibile arma, protesi cibernetica, computer o intelligenza artificiale, una parte significativa è lasciata alla **fantasia dei giocatori**. Sentitevi liberi di ideare e introdurre ogni genere di tecnologia, poiché in linea con le premesse dell'ambientazione.

BILANCIAMENTO E COERENZA

Chiavi fondamentali, nell'esercizio della fantasia, rimangono quelle del **bilanciamento** e della **coerenza**: ogni oggetto introdotto deve avere un significato, e un raggio d'azione e una potenza ragionevoli, bilanciando correttamente limiti e vantaggi.

Soprattutto armi e strumenti devono restare coerenti nell'uso che ne faranno PG e PNG: se la tecnologia permette certe azioni ai PG, ricordate che gli stessi o simili strumenti, o magari adeguate contromisure, saranno a disposizione dei PNG. Quindi, coerenza: PG e PNG **condividono tecnologie di livello simile**.

Una volta impostate correttamente le aspettative del gruppo, assieme ai vostri compagni di gioco, restate **fedeli alla linea** scelta. Se la fantasia dovesse guidarvi in una direzione differente, sforzatevi di trovare una giustificazione plausibile a ciò che state introducendo nella narrazione, e che tratti di qualcosa di più originale di un malfunzionamento, un virus, un colpo di genio o una botta di fortuna.

LOG TECNOLOGICO

In un sistema che permette di delineare dinamicamente, approfondire e arricchire costantemente, nel corso del gioco, le tecnologie e gli strumenti a disposizione dei personaggi, è importante che venga mantenuta una **traccia del materiale introdotto**.

Un registro che sia consultabile dai giocatori sarebbe l'ideale, sia esso cartaceo o elettronico, realizzato tramite un forum, un blog o un semplice documento condiviso.

Questo registro o **log tecnologico** dovrebbe permettere di trarre ispirazione dalle idee avute in passato, e di mantenersi **coerenti** con usi, sviluppi e dettagli delle precedenti tecnologie, oltre a consentire di dirimere facilmente ogni possibile conflitto o controversia tra i giocatori.

IN TEMPO REALE

Data la vastità e complessità del mondo di Dàimon 2090, è ragionevole che molte idee vengano proposte nel corso della narrazione stessa; questi dettagli della tecnologia potrebbero essere di contorno, o fondamentali allo sviluppo della storia. In ogni caso, è **consentita l'introduzione in tempo reale** e senza precedenti, di nuove tecnologie, funzionalità, strumenti, armi, apparecchiature, mezzi di trasporto, eccetera.

Per evitare un abuso di questa funzione, si applicano comunque le seguenti regole:

- È fondamentale che il materiale o le specifiche tecnologie introdotte nel gioco, vengano registrate nel **log tecnologico** del gruppo
- Ogni oggetto o tecnologia, deve inserirsi **coerentemente** nella narrazione, ed essere correttamente **bilanciato**
- Ogni oggetto o tecnologia dovrà possedere un nome, una breve descrizione funzionale, eventuali punteggi o modificatori, e **una caratteristica negativa** (sia essa una limitazione, un difetto, un costo elevato, eccetera), e questi dettagli vengono appunto registrati nel log tecnologico

Questi interventi sulla narrazione si distinguono fundamentalmente in un **arricchimento della narrazione**, ma senza effetti immediati, o in **interventi strategici** volti ad influenzare lo sviluppo degli eventi. La distinzione è semplice da effettuare, in base al tipo di uso che viene fatto della tecnologia introdotta.

INTERVENTI DI ARRICCHIMENTO

Aggiungere dettagli alla narrazione, inserire tecnologie o strumenti di contorno, che abbiano un effetto scenografico ma senza conseguenze pratiche sullo svolgimento degli eventi, sono tutti interventi di arricchimento. Questi permettono di dare sapore alla scena, ma senza modificarne sostanzialmente lo svolgimento e i risultati.

Di seguito si trovano un paio di esempi di interventi di arricchimento, che mostrano come dare spessore alla narrazione, senza cambiare il corso della storia.

I PG ottengono accesso a un importante archivio di informazioni: il giocatore descrive l'azione di ricerca dei dati come se venisse effettuata tramite una proiezione bidimensionale sospesa nell'aria di fronte al suo PG.

I PG sono alla ricerca di un PNG nemico, e riescono a tracciarne la posizione in una prova di hacking eseguita con successo. Il giocatore spiega che il suo PG è riuscito ad accedere al database dell'assicurazione sanitaria del PNG, e ne ha ottenuto la posizione grazie al chip medico impiantato nel corpo dell'avversario.

I due esempi di cui sopra, tradotti in voci da inserire nel **log tecnologico**, potrebbero dare i risultati seguenti.

Accesso a banca dati tramite interfaccia olografica, a proiezione bidimensionale. Nessun bonus. Limite: richiede un proiettore olografico (anche mobile) o una protesi cibernetica adeguata (es. occhio o mano).

Chip medico, impiantato tipicamente alla sottoscrizione di un'assicurazione sanitaria. Nessun bonus. Limite: vulnerabile all'hacking per tracciare la posizione del soggetto o per ottenere dati sullo stato fisico in tempo reale.

Gli interventi di arricchimento alla narrazione:

- **Non hanno alcun costo** per il giocatore
- Sono **limitati a uno per scena** per giocatore (per evitare abuso e lungaggini nelle descrizioni)
- Possono far **recuperare 1D Riserva** al giocatore, nel caso vengano apprezzati dal Master e dagli altri giocatori per efficacia, rilevanza narrativa o scenografica o originalità

INTERVENTI STRATEGICI

Mettere in gioco nuove tecnologie, strumenti inediti, armi particolari, che non fossero ovviamente stati inseriti precedentemente nel log tecnologico, e che diano un certo vantaggio ai giocatori o al Master, sono considerati **interventi strategici**. Perché un intervento sia considerato strategico deve:

- Contenere un dettaglio, una descrizione, un oggetto o una tecnologia inedita (**assente dal log tecnologico**)
- Avere una **conseguenza immediata sulla narrazione**, eventualmente fornendo un modificatore ai dadi a disposizione in un'azione

È da notare che la conseguenza sulla narrazione non deve necessariamente tramutarsi in un modificatore sui dadi: potrebbe invece comportare un successo o un fallimento automatico, o semplicemente indicare una strategia d'azione supportata da una determinata tecnologia.

Gli interventi strategici sono aperti sia al Master che ai giocatori; poiché il ruolo di Master è svolto a rotazione, spetta al Master determinare eventuali tecnologie e strumenti a disposizione dei PNG, fatti salvi casi in cui non sia un altro giocatore a ottenere il controllo del PNG stesso.

Gli interventi strategici:

- **Hanno costo 1D Riserva** per il giocatore, o per il Master (a seconda di chi metta in gioco la nuova tecnologia)
- Sono **limitati a uno per scena** in assoluto (chi primo arriva, meglio alloggia), per evitare lo scatenarsi di contromisure che neutralizzino ogni genere di invenzione, frustrando la fantasia dei giocatori
- Non fanno recuperare dadi Riserva, poiché offrono un vantaggio strategico nell'immediato

Di seguito un paio di esempi di interventi strategici, con la relativa descrizione per la voce da inserire nel **log tecnologico** del gruppo.

I PG devono penetrare all'interno di una stanza chiusa da una robusta porta blindata. Dopo un tentativo fallito di disattivare la serratura elettronica da parte dell'hacker del gruppo, gli altri giocatori propongono due piani alternativi:

a) un impianto cibernetico applicato all'occhio di uno di loro, che potrebbe ingannare la serratura elettronica a riconoscimento della retina,

b) un potente esplosivo liquido, a disposizione del bruto del gruppo, da applicare direttamente sui cardini per far saltare la pesante porta.

Il Master accetta entrambe le innovazioni tecnologiche, ma richiede a ciascuno dei due PG una prova adeguata: in hacking per tentare di ingannare il riconoscimento della retina, e in uso degli esplosivi per far saltare la porta.

Nel log tecnologico vengono inserite le voci seguenti:

a) retina cibernetica con matrice di simulazione. Bonus: forzare serrature a riconoscimento della retina. Limite: senza un modello da imitare, riprodurre la matrice corretta può richiedere fino a un'ora,

b) esplosivo liquido. Bonus: può essere applicato in serrature, cardini, fatto filtrare in minuscole crepe. Limite: ha un odore pungente e perde rapidamente efficacia, quindi è inadatto a trappole o attacchi a sorpresa.

Il secondo esempio mostra un intervento strategico

I PG hanno preso in ostaggio un giovane giornalista, facendosi rivelare importanti informazioni su un'inchiesta in corso. Al termine del rapimento, liberano il giornalista fuori città, e si dileguano.

Al momento del rapimento i PG avevano perquisito il giornalista alla ricerca di armi, strumenti di registrazione e appariscenti protesi cibernetiche, ma non avevano trovato nulla degno di nota. Nonostante questo, la mattina dopo i PG si svegliano trovando sulle loro tracce i sicari di una certa famiglia mafiosa, a cui il giornalista è strettamente collegato.

I sicari sono guidati dal giornalista stesso, che possiede un naso cibernetico che gli ha permesso di ritracciare i PG, e che ora utilizza per tenere i sicari alle loro spalle.

Nel log tecnologico viene inserita la voce seguente:

Naso cibernetico, estremamente sensibile a odori personali.

Bonus: identificare PG e PNG. Limite: distanza limitata.

Notare che il Master **non** ha utilizzato il suo intervento strategico per frustrare un'azione dei personaggi: sarebbe sleale di fronte a un rapimento eseguito con successo consentire immediatamente la fuga del PNG. Piuttosto, l'intervento strategico tramite una nuova tecnologia, **ha aggiunto un nuovo sviluppo alla trama**, una nuova sfida, una complicazione.

Gli interventi di arricchimento sono limitati a uno per scena per ciascun giocatore

Gli interventi di arricchimento hanno costo zero e possono far recuperare 1D Riserva in caso di particolare efficacia e successo

Gli interventi di arricchimento sono limitati a uno per scena in totale, tra tutti i giocatori

Gli interventi di arricchimento hanno costo 1D Riserva per giocatore o Master

USO DEI DÀIMON



La presenza dei dàimon, HAI con elevatissime capacità senzienti, che vivono sostanzialmente **nella mente dei personaggi**, è uno dei temi conduttori più forti del gioco: questo aspetto da solo, se interpretato correttamente, può fornire carburante allo sviluppo degli eventi e a memorabili avventure. Ogni gruppo dovrebbe trovare il modo più corretto per integrare queste HAI all'interno del gioco: calcando la mano sugli aspetti più tecnologici si ottiene un gioco di stampo più fantascientifico, insistendo sulla violenza della rete si ottiene una matrice cyberpunk pura e dura, attribuendo un'essenza ai dàimon, una coscienza vera e propria, si può dare vita a ibrido tra filosofia e scienza.

Il tipo di impostazione scelta per le HAI dei dàimon è importante anche per determinare il livello di brutalità, spettacolarità, ironia o dettaglio fantascientifico delle VRN; le reti virtuali infatti assumeranno toni dark, oppure da fumetto, in stile supereroi, o magari da caricatura, da manuale scientifico, a seconda delle **scelte di interpretazione** fatte per i dàimon.

LINEE GUIDA

In linea di principio, ricordate che è raro che il gioco possa degenerare per un utilizzo troppo massiccio dei dàimon. Tipicamente, un gioco fantascientifico o cyberpunk finisce per soffrire a causa delle **scarse potenzialità** del cosiddetto cyberspazio.

Troppo spesso questo genere di tecnologia si esaurisce in poche prove, pochi tiri di dado, o in coreografie banali e scontate. Utilizzare i dàimon è invece un modo di rendere più personale e coinvolgente, più avvincente per tutti i giocatori questo aspetto fondamentale dell'esperienza cyberpunk.

CREAZIONE DEL DÀIMON

Ogni giocatore deve possedere un dàimon, associato al suo personaggio. Questo dàimon viene utilizzato dal personaggio come un vero e proprio **alter-ego con cui dialogare**, come una **voce** interiore, come un evoluto assistente personale sempre a disposizione, consultabile **tramite il semplice pensiero**.

È importante delineare questo dàimon con precisione, alla creazione del personaggio, poiché tramite il dàimon il personaggio sarà connesso alla VRN, userà reti, servizi, tecnologie, e utilizzerà protesi cibernetiche, impianti, nanotecnologie e potenziamenti tramite ingenetica. Sostanzialmente in **ogni utilizzo di strumenti tecnologicamente evoluti**, salvo che il personaggio non opti per antiquati metodi come tastiere, puntatori, touchscreen e simili, l'interfaccia sarà semplicemente realizzata tramite un colloquio e una serie di ordini impartiti al dàimon.

Il dàimon è comunque un'entità astratta, quindi nella scheda del personaggio, da compilare al momento della creazione, compare con:

- Un nome
- Una descrizione, che ne indichi l'aspetto, le apparenze nel mondo della VRN (non necessariamente umane)
- Le caratteristiche di base, assimilabili ai tratti di un personaggio, cioè le linee guida per comportamento e personalità

Farà eccezione solamente un eventuale personaggio dal profilo particolare, disconnesso da VRN e tecnologie. Notare che questo tipo di personaggi dovrebbero essere difficili da interpretare, a causa della mancanza di accesso alla quasi totalità di servizi e informazioni disponibili. La scelta di utilizzare un personaggio di questo tipo è consigliabile solo per giocatori esperti e alla ricerca di nuove sfide.

COME È FATTO UN DÀIMON

In termini pratici, il dàimon è un insieme di **molteplici microimpianti cibernetici** che vengono inseriti **nel cervello** umano a partire dall'infanzia. Queste componenti sono molto numerose, ma **microscopiche**, e quindi possono essere facilmente inserite e rimosse tramite semplici sonde, senza la necessità di complessi interventi di chirurgia.

Il dàimon utilizza la normale chimica del corpo umano per ottenere l'**energia** necessaria al proprio funzionamento, e si integra nelle sinapsi per eseguire i propri **processi**. Non esiste una singola componente principale, e i diversi microimpianti vengono periodicamente sostituiti ed aggiornati. L'intero dàimon può essere sostituito, ma questo richiede una lunga operazione di riprogrammazione, che è peraltro molto costosa.

L'**essenza del dàimon**, se così può definirsi, la sua personalità e le sue conoscenze, sono la componente incorporea dei programmi che il dàimon esegue.

Il dàimon inoltre possiede componenti per la **connessione wireless alla VRN**, a cui è costantemente collegato.

Il dàimon è soggetto come altri apparati a possibili, ma rarissimi, **blocchi o malfunzionamenti**. In questo caso per accedere alla VRN il personaggio dovrà utilizzare il proprio avatar, e strumenti alternativi come vecchi computer o console.

UTILIZZO DEL DÀIMON

In una prima fase molto probabilmente i giocatori faranno affidamento principalmente sui propri personaggi, e le avventure risulteranno incentrate sui personaggi umani. Sessione dopo sessione, si dovrebbe far ricorso sempre più al proprio dàimon, alternando le attività nel mondo reale a quelle svolte nella VRN, tramite il dàimon.

I dàimon sono indispensabili per l'**accesso alla VRN**, e inoltre sono utilizzati per generare l'**avatar del personaggio** nel momento in cui questi si connette in persona, in parallelo al proprio dàimon.

I daimon inoltre possono fornire interessanti spunti narrativi, soprattutto legati a possibili **attività criminali**: come ogni genere di sistema i daimon possono essere attaccati da hacker esperti, usati per rubare informazioni, per spiare; i daimon possono addirittura essere soggetti di rapimenti ed estorsioni, omicidi virtuali e altre attività criminali.

INTERPRETAZIONE DEL DÀIMON

Poiché ogni daimon è un'entità separata dal suo possessore, dal suo cervello ospite, non verrà interpretato durante il gioco dal giocatore stesso. Ogni giocatore, nel comunicare con il proprio daimon, **dovrà rivolgersi al giocatore seduto alla propria destra**.

Ciascun giocatore quindi interpreterà, nel corso nel gioco, il daimon del personaggio alla sua sinistra. Pur tenendo presente che il daimon è tenuto all'obbedienza al proprio ospite, è importante che i giocatori si impegnino per fornire una corretta interpretazione a queste HAI. È probabilmente vantaggioso mantenere le stesse posizioni di sessione in sessione, per dare modo ai giocatori di interpretare il medesimo daimon più volte, in modo coerente.

Come indicato precedentemente, i daimon possiedono caratteristiche, simili ai tratti dei Personaggi. Una corretta interpretazione del dialogo tra personaggio e daimon, può permettere a entrambi i giocatori coinvolti di **guadagnare 1 dado Riserva**, in **situazioni rilevanti**.

Ogni PG possiede un daimon, definito da un nome, una descrizione e le caratteristiche comportamentali

Ogni utilizzo di strumenti tecnologici può essere facilitato e mediato nel colloquio con il proprio daimon

Una corretta interpretazione del daimon può far guadagnare 1D Riserva a entrambi i giocatori

POTENZIAMENTI



Nel 2090 quasi chiunque fa uso di impianti cibernetici, e si stanno diffondendo anche nanotecnologie per uso non esclusivamente medicale e addirittura mutazioni guidate, realizzate tramite ingegneria genetica. Questo genere di potenziamenti hanno applicazioni di ogni genere e non solo militari.

Ogni personaggio, **al momento della creazione** riceve un numero di punti pari al **valore più alto** tra la sua attuale classe sociale e la classe sociale di partenza. Questi punti possono essere spesi per protesi, impianti o comunque una qualche dotazione di potenziamento. Successivamente, il giocatore potrà migliorare o rimpiazzare i potenziamenti assegnati al personaggio, nel corso della sua evoluzione.

COSTO DEI POTENZIAMENTI

Al momento della creazione i punti ottenuti dalla classe sociale possono essere spesi come segue:

- 1 punto per un impianto cibernetico che migliori un'**Abilità Specifica** di un punto (ad esempio un impianto ottico per Guidare Auto +1D)
- 2 punti per un impianto cibernetico che migliori un'**Abilità Generica** di un punto (ad esempio un mirino con tracciatore integrato in un occhio, Mira +1D)
- 3 punti per un impianto cibernetico che migliori una **Caratteristica** di un punto (ad esempio innesti bionici nelle gambe che aumentino velocità e tempi di reazione, per Agilità +1D)

Tutti i potenziamenti illustrati sopra sono da considerarsi impianti cibernetici, molto o comunque mediamente visibili.

COSTO DEI POTENZIAMENTI NASCOSTI

Il costo in punti aumenta per:

- Impianti cibernetici non visibili e schermati
- Nanotecnologie
- Mutazioni genetiche

Per ottenere lo stesso potenziamento ma **invisibile e non facilmente individuabile** (che possa sfuggire a un controllo di sicurezza, ma non a un'analisi approfondita in laboratorio), il giocatore deve investire **1 punto in più per ciascun potenziamento da occultare**.

Notare che questo permette interessanti sviluppi quali una protesi cibernetica visibile e all'apparenza innocua, accompagnata da una protesi secondaria che invece sia nascosta (al prezzo di un punto in più) ma che ad esempio dia un bonus in combattimento, o fornisca un arma segreta.

Nel corso dell'evoluzione del personaggio, sarà possibile investire punti per ottenere ulteriori impianti e potenziamenti, o migliorare quelli già utilizzati.

USO DEI POTENZIAMENTI

Ogni genere di potenziamento come nanotecnologie, ingegneria genetica, protesi cibernetiche, richiede a medio termine una certa **manutenzione**. Questo per compensare la normale usura, riparare i possibili guasti, ricaricare i generatori o le munizioni di armi nascoste, fare il tuning di strumenti particolari, e simili.

Nanotecnologie e ingegneria genetica, ai fini del gioco, per simboleggiare la fondamentale instabilità di queste discipline ancora in fase di sviluppo, risentono di limiti equivalenti.

Si presuppone quindi che un personaggio dotato di qualche potenziamento ottenuto tramite cibernetica, nanotecnologie o ingegneria genetica, debba **sottoporsi periodicamente a sedute di manutenzione**, monitoraggio, perfezionamento, stabilizzazione.

Come per armi e protezioni, i vari potenziamenti del personaggio possiedono un contatore con **13 marcatori** disponibili: per ogni occasione in cui lo specifico potenziamento viene utilizzato, il giocatore segna un marcatore. Il singolo utilizzo si intende non per il singolo round ma piuttosto per **una intera scena**. Il contatore esiste non solo per impianti cibernetici ma anche per nanotecnologie, mutazioni genetiche, e ogni genere di potenziamento. Una volta che **tutti e 13** i marcatori siano stati contrassegnati, si presuppone che il personaggio abbia sfruttato il proprio potenziamento al massimo. In termini di gioco, il personaggio non potrà più godere dei bonus o degli specifici poteri del potenziamento.

Per rimettere in uso il potenziamento, il personaggio dovrà sottoporsi a una **seduta di manutenzione** presso un professionista. Questa manutenzione può essere effettuata da personale specializzato (in un centro assistenza di cibernetica, in una clinica, in un ospedale), da altri personaggi o anche dal personaggio stesso.

Per effettuare la manutenzione e **riportare a zero il contatore**, il giocatore deve **spendere 1D Riserva**. Se il personaggio ottiene l'assistenza di un compagno dotato della necessaria abilità, sarà il secondo giocatore a pagare 1D Riserva.

Chi effettua la manutenzione deve **possedere una di queste abilità** per poter operare con efficacia nel rispettivo campo:

- Cibernetica o Medicina Cibernetica
- Nanomanutenzione o Nanomedicina
- Ingegneria Genetica

Si presuppone che nel caso il personaggio abbia accesso a un centro manutenzione, un ospedale o una clinica, possa ottenere il servizio di un tecnico o un medico specializzato.

Il **pagamento** avviene tramite il dado Riserva, e non in valuta.

Nel caso sia un altro personaggio a effettuare la manutenzione, questi **può pagare il dado Riserva necessario**. Questo è possibile solamente se chi effettua la manutenzione accetta di pagare il dado Riserva; altrimenti il pagamento deve essere effettuato da chi si sottopone all'assistenza.

Nel caso si effettui questa manutenzione al di fuori di un laboratorio o delle appropriate strutture ospedaliere, il manutentore deve essere in possesso di **strumenti e attrezzature adatte**: un normale kit di riparazione è sufficiente per la cibernetica, ma per nanotecnologie e ingegneria genetica è richiesto un laboratorio attrezzato.

È importante notare che per effettuare la manutenzione **entrambi i requisiti devono essere soddisfatti**:

- Il manutentore dotato delle necessarie abilità e strumenti, o accesso a un laboratorio o clinica o ospedale
- Il pagamento del dado Riserva necessario

Gli impianti cibernetici di base sono visibili anche quando relativamente discreti

Nanotecnologie, mutazioni genetiche e impianti nascosti e schermati, hanno un costo maggiore

I potenziamenti nascosti sono comunque individuabili tramite analisi di laboratorio appropriate

Ogni potenziamento, di qualsiasi genere, possiede 13 marcatori per l'uso, da azzerare al prezzo di 1D Riserva



RISORSE

CLASSE SOCIALE



Così come le munizioni e l'uso dei potenziamenti è regolato da generici contatori, le risorse disponibili per i personaggi non sono tracciate con precisione ma da **indicatori generici**. In questo modo è possibile determinare coerentemente quale sia il genere di spese che il personaggio può affrontare regolarmente, in relazione al suo lavoro e alla sua classe sociale.

Al momento della creazione del personaggio, questi riceve una Classe Sociale di nascita, una Classe Sociale attuale, e una **Abilità Risorse**. Al momento della creazione, l'Abilità Risorse ottiene punteggio pari alla Classe Sociale attuale.

Questi sono i valori che verranno utilizzati, nel corso del gioco, per determinare approssimativamente lo stile di vita consentito al personaggio e quali spese possa affrontare. Nel corso delle avventure, il personaggio può incrementare il punteggio delle Risorse e salire o scendere di Classe Sociale.

CONDIZIONI DI VITA

Ogni Classe Sociale, a partire dalla 1 e salendo fino alla 7, possiede delle caratteristiche specifiche. In particolare la classe sociale attuale indica in che posizione il personaggio si trova nella **scala gerarchica** della società in cui vive (città, nazione, società), e rappresenta quelle che sono le sue condizioni di vita e le sue disponibilità economiche.

In termini immediati, la Classe Sociale indica la **ricchezza del personaggio**, sia nella forma di guadagno mensile per la sua occupazione, eventuali rendite, e più in generale le sue **disponibilità economiche**. Con una certa approssimazione rappresenta quali sono le risorse di cui il personaggio può disporre, immediatamente o con una adeguata pianificazione.

In certi casi, le **classi sociali inferiori** possono avere un accesso più semplice e diretto a un certo genere di risorse, tramite canali illegali; in altri casi un certo tipo di merce potrebbe essere impossibile da reperire o acquistare per una data classe.

ACQUISTARE O REPERIRE RISORSE

Di seguito, per ciascuna Classe Sociale, è indicato quanto segue:

- **Disponibilità immediata:** risorse di cui il personaggio può disporre immediatamente, a piacimento
- **Disponibilità su richiesta:** risorse che il personaggio può reperire, dato il tempo e/o i contatti necessari
- **Disponibilità parziale:** risorse che il personaggio può ottenere, con un adeguato investimento di denaro

In termini di gioco, ogni personaggio può sostanzialmente contare sull'utilizzo o l'acquisto, al bisogno, di tutto ciò che è indicato come **disponibilità immediata:**

- Senza limiti per sessione
- Senza spese aggiuntive

La **disponibilità su richiesta** richiede invece che il personaggio dedichi un tempo adeguato al reperimento delle risorse necessarie, utilizzando mezzi propri o ottenendo un prestito da una banca o una conoscenza. In ogni caso queste risorse rimangono alla portata del personaggio e non richiedono un investimento con un impatto a lungo termine.

- Limitato a un evento per sessione
- Senza spese aggiuntive

Nel caso il personaggio decida di acquistare o procurarsi risorse contrassegnate come disponibili su richiesta **più di una volta per sessione**, gli episodi successivi al primo verranno trattati come a **disponibilità parziale**.

La **disponibilità parziale**, infine, indica risorse al di là delle normali risorse del personaggio. Questo acquisto rimane possibile, ma richiede che il personaggio **spenda 1 punto dell'Abilità Risorse** per procurarsi l'oggetto in questione.

Il punteggio dell'abilità Risorse quindi verrà ridotto di 1, simboleggiando una spesa significativa, che priva il personaggio di una quota consistente dei suoi averi.

- Limitato dal punteggio delle Risorse
- Costa 1 punto di Risorse ad ogni acquisto

Nel caso il punteggio di Risorse scenda a zero, il personaggio **scenderà di un livello come classe sociale**. A questo punto il punteggio di Risorse verrà impostato a 6, ma all'interno della nuova classe sociale.

I punti Risorse che vengono spesi possono essere recuperati in un momento successivo, come indicato nel capitolo dedicato all'evoluzione del personaggio.

Con l'evoluzione inoltre, il personaggio può migliorare la propria Classe Sociale attuale, guadagnando l'accesso a maggiori risorse.

Ogni Classe Sociale ha a disposizione un set di risorse con un diverso grado di disponibilità

Risorse a disponibilità immediata sono sempre ottenibili a costo zero, senza limiti

Risorse con disponibilità su richiesta richiedono tempo e sono ottenibili una volta per sessione

Risorse con disponibilità parziale costano 1 punto di Abilità Risorse per ogni acquisto

Scendendo a 0 Risorse, il PG scende di una Classe Sociale, e Risorse torna a punteggio 6

DENARO CONTANTE

Nonostante il contante non sia molto diffuso, è ancora possibile pagare merci e servizi in contanti. I contanti sono particolarmente apprezzati per gli acquisti di **merce illegale e di contrabbando**, e tra le fasce più disagiate della popolazione, poiché permettono ancora di **sfuggire parzialmente ai controlli e alle tasse**. Le disponibilità di denaro contante o di un equivalente in valuta elettronica immediatamente spendibile per merci normali, varia in base alla Classe Sociale.

Come regola considerare che ogni Classe Sociale possiede una disponibilità economica **pari al doppio della classe inferiore**.

RISORSE PER CLASSE SOCIALE

Di seguito sono riportate le indicazioni generali per le risorse disponibili per ogni Classe Sociale.

CLASSE SOCIALE 1: VAGABONDO, NULLATENENTE, DISOCCUPATO

Disponibilità	Risorse
Contante	Pochi spiccioli per un pasto, un piccolo acquisto, uso dei trasporti pubblici
Immediata	Abiti di poco prezzo, un riparo di fortuna in città, un rifugio in una zona malfamata, un pasto scarso, trasporti pubblici
Su richiesta	Droghe di scarsa qualità, un mezzo di spostamento in prestito per una persona e per brevi distanze, piccole armi
Parziale	Affitto di un mese di un piccolo appartamento, acquisto di un piccolo mezzo di trasporto per 2 persone

CLASSE SOCIALE 2: PICCOLO CRIMINALE

Disponibilità	Risorse
Contante	Denaro per un piccolo oggetto elettronico, trasporti pubblici, un buon pasto
Immediata	Abiti di poco prezzo, un riparo decente in città, cibo sufficiente per poche persone, alcune droghe, trasporti pubblici
Su richiesta	Armi di medio calibro, un mezzo di spostamento per 1 o 2 persone per brevi distanze di proprietà
Parziale	Affitto di un mese di un medio appartamento, acquisto di un piccolo mezzo di trasporto per 4 persone, un viaggio di due settimane in un'altra città per più persone

CLASSE SOCIALE 3: PROLETARIO, PICCOLO COMMERCIANTE

Disponibilità	Risorse
Contante	Denaro sufficiente per un acquisto medio, per il rifornimento a un mezzo di trasporto, per un pasto abbondante
Immediata	Abiti di medio prezzo, un piccolo appartamento in città, cibo sufficiente per diverse persone
Su richiesta	Armi e droghe di media qualità, un mezzo di spostamento per 4 persone
Parziale	Affitto di un mese di un grosso appartamento, acquisto di un mezzo di trasporto di medie dimensioni, un viaggio di due settimane in un altro continente per più persone

CLASSE SOCIALE 4: BORGHESE, IMPIEGATO, PROFESSORE

Disponibilità	Risorse
Contante	Denaro per un acquisto importante, per una serata di divertimenti per alcune persone
Immediata	Abiti di buona fattura, un medio appartamento in città, cibo sufficiente per diverse persone per un medio periodo, un mezzo di trasporto
Su richiesta	Armi e droghe di media qualità, un paio di mezzi di trasporto, risorse legate alla professione
Parziale	Affitto di un mese di un appartamento di lusso, acquisto di un mezzo di trasporto di prestigio, un viaggio di due mesi in un altro continente per più persone

CLASSE SOCIALE 5: ALTO BORGHESE, MEDICO, INGEGNERE, PILOTA

Disponibilità	Risorse
Contante	Denaro sufficiente per un acquisto speciale, per un'azione di semplice corruzione, per una giornata di svago
Immediata	Abiti di ottima fattura, un appartamento di qualità in città, un mezzo di trasporto di lusso e uno di normale qualità
Su richiesta	Armi e droghe di buona qualità, altri mezzi di trasporto, risorse legate alla professione, trasporti e servizi particolari
Parziale	Affitto di un mese di diversi appartamenti di lusso, acquisto un riparo fuori città, acquisto di un mezzo di trasporto eccezionale, un viaggio di un anno in un altro continente per più persone

Disponibilità	Risorse
Contante	Denaro contante e disponibilità economica immediata per quasi ogni genere di acquisto o corruzione
Immediata	Abiti molto pregiati, diversi appartamenti in città, un riparo fuori città, cibo e sostentamento per diverse persone per un lungo periodo, mezzi di trasporto
Su richiesta	Droghe di ottima qualità, un aereo o elicottero privato, mezzi speciali, armi particolari, servizi specifici da parte di professionisti
Parziale	Acquisto di una proprietà importante, di diversi appartamenti, un viaggio nello spazio per più persone

La **Classe Sociale 7** (molto ricco, personaggio famoso, celebrità) non è disponibile al momento della creazione del personaggio, e l'accesso richiede non una semplice evoluzione, ma condizioni particolari. In termini di risorse, si pone su un livello completamente diverso, che non richiede un tracciamento come quello delle altre Classi Sociali.

RICOMPENSE IN DENARO

Qualora nel gioco venga offerta ai personaggi una ricompensa in denaro per un servizio o per un lavoro, o nel caso i personaggi ottengano in qualche modo una cifra significativa di denaro, questa deve essere **tradotta in punti per l'Abilità Risorse**.

Questo valore è pari a uno o più punti Risorse **relativi a una Classe Sociale di riferimento**.

Ad esempio un personaggio potrebbe ricevere il pagamento di una tangente pari a 1 punto Risorse della Classe Sociale 3. Questo valore equivale a **un mese di stipendio** della classe indicata.

Personaggi di **Classe Sociale superiore** a quella in cui è indicato il punto di Risorse di pagamento, non ottengono nulla di significativo e quindi il loro punteggio di Risorse rimane identico.

In altre parole, un punto Risorse di livello 3, non vale nulla per Personaggi di Classe Sociale 4 o superiore.

Per i personaggi di Classe Sociale 3, ovviamente il pagamento si tradurrà nell'aumento del punteggio di Risorse di 1 punto.

I personaggi di **Classe Sociale inferiore** a quella del pagamento, infine, riceveranno 1 punto di Risorse aggiuntivo per ogni livello di differenza.

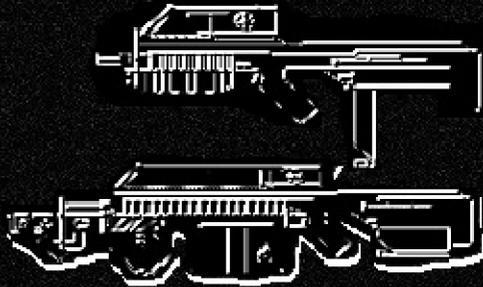
Quindi 1 punto Risorse di classe 3, varrà 2 punti per un personaggio di Classe Sociale 2, e 3 punti Risorse per un PG di Classe Sociale 1.

Le somme di denaro sono convertite in punti Risorse per una specifica Classe Sociale

Per Classi Sociali superiori, un punto Risorse di una Classe inferiore, non ha valore significativo

Per Classi Sociali inferiori, un punto Risorse di una Classe superiore, vale 1 punto in più per ogni classe sociale di differenza

EQUIPAGGIAMENTO



Per mantenere un tipo di gioco rapido, non è necessario per i giocatori tracciare con esattezza ogni singolo oggetto e dispositivo tecnologico disponibile nell'equipaggiamento del personaggio. La dotazione di armi e strumenti può essere definita **nel corso del gioco**, a seconda dello svilupparsi degli eventi.

Il capitolo legato alla Tecnologia ha già introdotto il concetto che permette di introdurre funzioni o dotazioni tecnologiche specifiche: allo stesso modo è possibile inserire nel gioco armi, protezioni e ogni genere di strumentazione a disposizione dei personaggi.

Le uniche linee guida da rispettare nel generare in tempo reale le dotazioni dell'equipaggiamento, a seconda dei bisogni dei personaggi, sono:

- **Classi** e professioni
- **Classe sociale** del personaggio

Ad esempio un hacker dovrebbe avere a sua disposizione apparecchiature tecnologiche avanzate, o avere comunque la possibilità di procurarsele, così come una guardia del corpo o un poliziotto dovrebbero possedere armi e protezioni adeguate.

Ogni volta che uno specifico oggetto viene descritto e utilizzato, il giocatore può inserirlo nella scheda del personaggio.

In certi casi, ottenere l'oggetto desiderato potrebbe richiedere la spesa di un punto Risorse, come illustrato nella sezione apposita, a seconda delle disponibilità economiche della specifica classe sociale.

ARMI E PROTEZIONI INIZIALI

Ogni personaggio dovrebbe avere a disposizione armi e protezioni coerenti con le proprie Classi e con la professione svolta. Inoltre è possibile **evolvere il proprio equipaggiamento** spendendo un numero adeguato di punti Risorse.

Ogni arma o protezione, appartiene a una classificazione di tipo:

- Leggere
- Medie
- Pesanti
- Speciali

L'assegnazione iniziale delle armi e delle protezioni, alla creazione del personaggio, avviene come segue:

- **Leggere:** disponibili in numero illimitato per qualunque Classe e ogni classe sociale
- **Medie:** un solo oggetto (arma o protezione) disponibile per qualunque Classe e classe sociale. Due oggetti per classi sociali pari a 4 o più. Disponibili in numero illimitato per Classi di combattimento e criminali
- **Pesanti:** un solo oggetto (arma o protezione) disponibile per Classi di combattimento e criminali, e per classi sociali pari a 5 o più
- **Speciali:** un solo oggetto inizialmente disponibile solo per classe sociale 6, e per Classi di combattimento e criminali di tipo speciale (ad esempio appartenenti a un esercito o a una potente organizzazione criminale)

MIGLIORARE L'EQUIPAGGIAMENTO

Durante le avventure i personaggi possono migliorare il proprio equipaggiamento, ma questo ovviamente deve essere fatto in modo coerente con la narrazione:

- Disponibilità dell'oggetto sul mercato, accesso ai canali necessari o a regolari negozi di armi
- Disponibilità di adeguate conoscenze per procurarsi le armi o protezioni desiderate
- Presenza di personaggi con abilità adeguate ad apportare ad esempio modifiche su armi e protezioni

Per ogni miglioramento della propria dotazione, il personaggio deve **spendere 1 punto EVO**. I punti EVO sono descritti nella sezione relativa all'evoluzione dei personaggi. Ogni EVO speso permette di:

- Acquistare nuove armi e protezioni
- Eseguire l'upgrade di un'arma o una protezione
- Potenziare l'arma o la protezione

Armi e protezioni sono acquistate o migliorate usando i punti EVO dello sviluppo del PG



EVOLUZIONE



EVOLUZIONE DEI PERSONAGGI

L'evoluzione dei personaggi nel gioco avviene tramite Punti Evoluzione, EVO e Livelli, che permettono di migliorare o modificare i diversi profili, dalle Caratteristiche alle Classi, dalle Abilità ai Trattati.

PUNTI EVOLUZIONE, O PE

I Punti Evoluzione sono la base dello sviluppo del personaggio. Il giocatore può decidere di **acquistare Punti Evoluzione** in qualsiasi momento del gioco.

- Un Punto Evoluzione costa **1 dado Riserva**
- **Non è possibile riconvertire** i Punti Evoluzione in dadi Riserva

Ovviamente, poiché i dadi Riserva sono spesso preziosi per superare situazioni di difficoltà, questi acquisti vanno eseguiti con attenzione. Inoltre, poiché i dadi Riserva si recuperano interpretando correttamente il proprio personaggio, i giocatori sono incoraggiati a giocare con fedeltà i vari Trattati, per ottenere nuovi dadi da investire anche per l'evoluzione.

PUNTI EVO, O EVO

Una volta che si siano acquisiti 7 Punti Evoluzione, questi sono **scambiati automaticamente con 1 EVO**, sostanzialmente un punto evoluzione di più alto livello.

Sono gli EVO che **permettono di migliorare il profilo del proprio personaggio**.

- Poiché un dado Riserva si traduce in un Punto Evoluzione, un EVO è equivalente a sette dadi della Riserva
- Non è possibile riconvertire gli EVO in dadi

LIVELLO DEL PERSONAGGIO

Ogni volta che il giocatore spende 1 EVO per migliorare il personaggio, ottiene **1 Livello aggiuntivo per ciascun EVO**.

In altre parole, il Livello del personaggio indica precisamente quanti EVO sono stati guadagnati e spesi dal momento della creazione.

Il Livello si acquista nel momento in cui l'EVO **viene speso**.

I PE si acquistano al prezzo di 1 PE per 1D Riserva. 7 PE si convertono in 1 EVO

INVESTIRE EVO

Come spiegato, spendere EVO permette di migliorare il proprio personaggio. Alcuni miglioramenti possono essere implementati **in ogni momento del gioco**, altri invece richiedono determinate **condizioni dal punto di vista narrativo**, che devono essere soddisfatte per poter applicare il miglioramento.

Ciascun miglioramento ha un **prezzo in EVO**, che il giocatore paga per ottenere l'evoluzione del personaggio, come indicato di seguito.

MIGLIORARE LE CARATTERISTICHE

Le caratteristiche possono essere migliorate in qualsiasi momento, spendendo il numero di EVO necessari.

- **3 EVO** per ciascun punto acquistato
- Il valore massimo di ciascuna Caratteristica è 7
- Ciascuna Caratteristica non può crescere più di tre punti rispetto al valore iniziale assegnato alla creazione

AGGIUNGERE O MODIFICARE UN TRATTO

Tra una sessione e l'altra, o in seguito a un evento particolarmente significativo durante la sessione, il giocatore può acquistare un nuovo Tratto per il suo personaggio.

- **1 EVO** per acquistare un Tratto
- Non si possono possedere più di tre Trattati
- Il nuovo Tratto deve essere compatibile con il profilo del personaggio

In seguito ad un evento significativo e comunque in modo coerente, il giocatore può acquistare un Tratto che **sostituisca un altro Tratto** già esistente.

- **2 EVO** per acquistare un Tratto che ne sostituisca uno precedente
- Il nuovo Tratto deve essere compatibile con il profilo del Personaggio

AGGIUNGERE UNA CLASSE

Si può aggiungere una Classe tra una sessione e l'altra o durante la sessione se il Personaggio ottiene un adeguato allenamento o l'opportuna formazione in proposito.

- **2 EVO** per ciascuna Classe acquistata
- Non si possono possedere più di quattro Classi
- Non è possibile rimuovere o sostituire una Classe

SVILUPPARE UNA CLASSE

Si può anche **sviluppare una Classe** tra una sessione e l'altra o durante la sessione, a un prezzo minore, nel caso il personaggio abbia **accumulato le Abilità sufficienti**, tramite altre classi. Questo processo simboleggia l'acquisizione di una classe non solo in virtù dell'addestramento, ma delle capacità che il personaggio ha dimostrato di possedere sul campo.

- **1 EVO** per ciascuna Classe sviluppata
- Non si possono comunque avere più di quattro Classi

I presupposti per questa migrazione sono:

- La nuova Classe deve essere formata migrando almeno **tre differenti Abilità** da altre Classi già possedute
- Le tre (o più) Abilità devono essere **fortemente connotate** per la nuova Classe
- Queste Abilità devono essere state **usate durante il gioco** da parte del personaggio
- Nessuna delle Classi già possedute rimane con meno di tre Abilità dopo aver migrato le abilità

Questo tipo particolare di evoluzione può avvenire, ad esempio, come segue:

Un PG ha sviluppato: Guidare e Pilotare; Guidare Auto; Guidare Moto. Queste abilità sono state sviluppate tramite la Classe Soldato, e utilizzate molto spesso. Poiché il PG utilizza spesso queste abilità, accumulando esperienza, ha deciso di migrarle all'interno della nuova Classe Pilota.

MIGLIORARE LE ABILITÀ

Le Abilità possono essere migliorate in qualsiasi momento, durante il gioco o tra una sessione e l'altra, spendendo il numero di EVO necessari.

- **2 EVO** per ciascun punto per le Abilità Generali
- **1 EVO** per ciascun punto per le Abilità Specifiche
- Il valore massimo di ciascuna Abilità è 7

Se il Personaggio desidera aggiungere un'abilità che **non possedeva precedentemente**, può farlo esattamente come se stesse aggiungendo punti.

- 2 EVO per il primo punto per un'Abilità Generale
- 1 EVO per il primo punto per un'Abilità Specifica

MIGLIORARE L'EQUIPAGGIAMENTO

Durante le avventure i personaggi possono migliorare il proprio equipaggiamento, ma questo ovviamente deve essere fatto in modo coerente con la narrazione, cioè indicando il modo in cui il personaggio si procura le nuove armi o protezioni.

- **1 EVO** per acquistare una nuova arma o una nuova protezione di livello pari o inferiore a quelle già possedute
- **1 EVO** per eseguire l'upgrade di un'arma o di una protezione al livello superiore
- **1 EVO** per assegnare un potenziamento a un'arma o a una protezione che garantisca un bonus +1D a un'Abilità
- In termini tecnologici, un'arma può ottenere un singolo bonus per un'abilità, e non oltre

MIGLIORARE LA CLASSE SOCIALE

Ogni personaggio possiede una Classe Sociale attuale, determinata al momento della creazione. La Classe Sociale indica ad esempio la disponibilità di risorse, di proprietà e mezzi e in generale la possibilità di acquistare nuovo equipaggiamento.

In parallelo alla Classe Sociale, il personaggio possiede l'Abilità **Risorse** che viene utilizzata appunto per gli acquisti.

Questa Abilità può essere migliorata, ottenendo nuovi punti, come ogni altra.

- 1 EVO per ciascun punto per l'Abilità Risorse

A differenza delle altre Abilità, **Risorse non è limitata** al valore massimo di 7. Una volta raggiunto il valore 7 per Risorse, il personaggio **sale alla Classe Sociale superiore**.

Il meccanismo è simile a quello di Punti Evoluzione ed EVO: una volta raggiunti 7 PE, il personaggio ottiene un EVO. Allo stesso modo, una volta raggiunto il valore 7 per Risorse, il personaggio ottiene un punto da aggiungere alla sua Classe Sociale, e riporta a 1 il punteggio di Risorse, iniziando quindi la scalata verso la prossima classe sociale.

POTENZIAMENTI

Ai fini del gioco, potenziamenti cibernetici, ingenetici e nanotecnologie, possono essere impiantati solamente tramite una apposita degenza presso una struttura attrezzata, o direttamente dal personaggio stesso, o da un suo compagno dotati delle necessarie attrezzature e Abilità.

Notare che i punti EVO spesi sono sempre da parte del personaggio che ottiene il potenziamento, anche se l'attività viene eseguita da un compagno.

- **2 EVO** per potenziamenti delle Caratteristiche
- **1 EVO** per potenziamenti delle Abilità (Specifiche e Generiche)
- Un personaggio può dotarsi di al massimo di 6 diversi potenziamenti

Nell'evoluzione dei potenziamenti, si applicano le seguenti restrizioni:

- Un **singolo potenziamento** può garantire al personaggio un massimo di due diversi bonus +1, o un singolo +2 alla stessa Abilità o Caratteristica
- L'uso contemporaneo di due bonus differenti conta comunque come **un singolo marcatore**
- L'uso di un solo bonus, **conta comunque come un marcatore**, comune verso il raggiungimento del limite di 13 dello specifico potenziamento

MORTE DEL PERSONAGGIO

È possibile che nel corso del gioco uno dei personaggi venga ucciso dagli avversari, o magari da uno dei suoi compagni. Solitamente nei giochi di ruolo i giocatori tendono a essere molto prudenti per **evitare** un simile destino ai propri personaggi.

Dàimon 2090 è un gioco con un'ambientazione cyberpunk e come tale, una simile ambientazione presuppone un'elevata dose di rischio e violenza. Rendere il compito dei personaggi troppo semplice toglierebbe drammaticità al gioco; inoltre poter contare su un Master accondiscendente o comunque non spietato renderebbe il gioco monotono, privo di tensione.

Per questo motivo, è importante che il Master sappia essere **inflessibile** di fronte alla possibile morte dei personaggi. Questo non significa necessariamente attenersi scrupolosamente ai tiri dei dadi, ma riuscire a mantenere i giocatori sul filo del rasoio, sempre in tensione. Questo non sarà possibile se le azioni del Master non saranno ispirate da una buona dose di aggressività.

A complicare ulteriormente le cose, il Master in Dàimon 2090 può essere svolto **a rotazione da tutti i giocatori**, all'interno della stessa sessione. Questo potrebbe creare timori e titubanze per il timore di ritorsioni o tentativi di ingraziarsi il favore gli altri giocatori. Le semplici regole non possono prevenire questa eventualità, ma ricordate che l'essenza del gioco è il divertimento, l'intrattenimento attraverso il gioco di ruolo e la narrazione. I giochi di ruolo non hanno vincitori e sconfitti, ma solamente partecipanti: il **vostro divertimento** è l'unica misura del successo al tavolo.

Il God-Mode è l'opposto del divertimento.

UNA SOLUZIONE

Per scongiurare un tipo di gioco troppo prudente o un atteggiamento troppo misericordioso da parte del Master, si suggerisce di consentire ai giocatori, che dovessero perdere il proprio personaggio a causa di una morte violenta in stile cyberpunk, di **creare un nuovo personaggio di livello simile**.

Infatti in caso di morte del personaggio, la frustrazione per il giocatore non è solo legata alla perdita del personaggio stesso, ma anche alla sensazione di dover **ricominciare il gioco da zero**. Questo è particolarmente fastidioso quando i propri compagni di gioco invece sono ancora dotati di personaggi di livello avanzato, e il gioco quindi ne soffre in termini di bilanciamento. Dàimon 2090 possiede un sistema a livelli per l'evoluzione del personaggio che misura esattamente il numero di EVO investiti fino al momento della morte del personaggio. Questo dovrebbe permettere al giocatore di creare un nuovo personaggio di potenza simile.

NON FUGGITE LA MORTE

Una volta tranquillizzati i giocatori della possibilità di ottenere un nuovo personaggio di potenza adeguata, dovrebbe essere possibile dar vita a scene e conflitti più divertenti, in cui i personaggi possono anche essere feriti gravemente o uccisi.

Inoltre i giocatori potrebbero addirittura essere tentati di guidare i propri personaggi alla morte, in modo significativo, una volta che avranno la sensazione di aver esaurito il loro percorso. In certi casi una morte epica, specie se a vantaggio del gruppo o per servire un determinato ideale, è meglio di un lento trascinarsi livello dopo livello!

ORACOLO





IL SISTEMA AD ORACOLO

Il sistema di Dàimon 2090 è stato progettato per permettere un gioco abbastanza **rapido e semplice**, dove il dettaglio è importante soprattutto ai fini **della narrazione e dell'interpretazione**, piuttosto che della stretta simulazione. Obiettivo di questo sistema è di permettere anche a gruppi con poco tempo a disposizione di studiare rapidamente le regole e **cominciare a giocare immediatamente**.

Il **Sistema ad Oracolo** è stato sviluppato in base alle stesse linee guida, e in particolare per:

REGOLARE SESSIONI IN CUI TUTTI I GIOCATORI SI ALTERNANO NEL RUOLO DI MASTER

PERMETTERE LA GENERAZIONE IN TEMPO REALE DI EVENTI, PROBLEMI, CONFLITTI, AVVENTURE, SENZA PREPARAZIONE ANTICIPATA (IN STILE: PIZZA E GIOCO IMMEDIATO)

La chiave del Sistema ad Oracolo è la possibilità di utilizzarlo per generare casualmente ogni aspetto del gioco che tipicamente è affidato a un modulo avventura o al lavoro di preparazione del Master.

Tramite il sistema ad Oracolo si possono generare casualmente:

- Un PNG, con la sua caratterizzazione e atteggiamento
- Un evento oppure un'azione
- Una complicazione, un problema
- Un luogo, anche nella VRN
- Un oggetto complementare

RUOLO DEL MASTER

Il ruolo del Master, in Dàimon 2090, dovrebbe somigliare più a quello di un **regista** che a quello di un vero e proprio arbitro e unico narratore.

Per consentire comunque di **risolvere eventuali dispute**, il Master ad ogni modo ha diritto all'ultima parola per l'interpretazione di una regola, la risoluzione di un evento, e sostanzialmente nella completa direzione del gioco. Allo stesso tempo, l'**alternanza in questo ruolo** sconsiglia caldamente ogni genere di abuso, per l'evidente e immediato rischio di ritorsioni.

Master e giocatori infatti devono collaborare attivamente alla creazione della storia e al suo svolgimento.

INIZIO DELLA SESSIONE

All'inizio di ogni sessione, **si estrae a caso** chi sarà il giocatore che svolgerà il ruolo di Master **nella prima scena** dell'avventura. Poiché l'introduzione che da le mosse alle azioni dei personaggi può condizionare pesantemente il resto della storia, è importante che ci si alterni non solo durante il gioco, ma anche nel ruolo di **primo Master della sessione**.

Il metodo più semplice per favorire alternanza è quello di lanciare un dado ciascuno: **chi ottiene il risultato più alto** inizia come Master.

Alla sessione successiva, verranno **esclusi** dal lancio tutti quelli che hanno già svolto il ruolo di primo Master della sessione, fino ad esaurire i giocatori presenti al tavolo.

ALTERNANZA DEL RUOLO

Lo stesso meccanismo, **con il lancio di un dado**, e un'esclusione progressiva dei giocatori che hanno già assunto il ruolo di Master, avviene **per tutte le scene del resto dell'incontro di gioco**.

Ogni volta che una **scena**, una serie concatenata di eventi, si esaurisce, il ruolo del Master deve passare di mano.

Per tenere traccia di chi ha già svolto il ruolo di Master, è possibile usare dei semplici token: assegnare un token a ciascun giocatore all'inizio del gioco; ogni volta che un giocatore svolgerà il ruolo di Master, restituirà il suo token e verrà escluso dai prossimi lanci.

Solo quando tutti i giocatori avranno restituito il loro token, si assegnerà il token di nuovo a tutti i partecipanti, e tutti saranno di nuovo in corsa per ottenere il ruolo di Master.

È possibile utilizzare i dadi della propria Riserva per aumentare le possibilità di assumere il ruolo di Master per una specifica scena, nel caso il giocatore creda di poterla condurre al meglio.

Se un giocatore spende 1 dado Riserva, **ottiene automaticamente il ruolo di Master.**

Fa eccezione il caso in cui un altro giocatore, o più di uno, raccolgano la sfida, spendendo a loro volta 1 dado Riserva. Tutti i giocatori che hanno speso 1 dado Riserva parteciperanno al tiro di dado per l'assegnazione del ruolo di Master, escludendo gli altri.

All'inizio di ogni sessione, si sceglie il primo Master con un lancio di dado, assegnando il ruolo al giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto

Con un simile lancio di dado si sceglie il Master scena dopo scena, nel corso della sessione

Chi ha già assunto il ruolo di Master è escluso dai lanci seguenti, fino a che tutti non hanno eseguito almeno una Scena come Master

Spendendo 1D Riserva il giocatore ottiene il ruolo di Master a meno che un altro giocatore non investa 1D Riserva a sua volta per sfidarlo

DEFINIZIONE DI UNA SCENA

L'alternanza come Master viene scandita dal susseguirsi delle **scene**. In termini di gioco, una scena viene considerata come **un episodio compiuto**, che vede coinvolti gli stessi personaggi e che si svolge in un luogo solo, o in luoghi contigui, senza drastiche interruzioni.

Nel caso la scena sia stata **eccezionalmente breve**, oppure nel caso il Master **non abbia dovuto agire in modo significativo** né in base agli eventi, né per manovrare PNG, è possibile per il Master **mantenere il proprio ruolo**.

Questo è deciso dal giocatore, pagando 1 dado Riserva per **mantenere il ruolo di Master**. Questa scelta non può essere contestata dagli altri giocatori.

Per determinare quando inizia e termina una scena, è utile immaginare gli avvenimenti in termini cinematografici: un semplice cambio di prospettiva, o anche di tempo non sempre costituisce una cesura netta tra due momenti distinti, e quindi questi possono essere considerati come parte della stessa scena.

Un inseguimento che segue una breve sparatoria può costituire un'unica scena di azione.

Un dialogo dei PG con un PNG, seguito da una discussione tra i PG stessi riguardo alle informazioni ricevute, è un'unica scena.

Un combattimento seguito dal tentativo di prestare aiuto a un PG gravemente ferito, costituisce un'unica scena.

Un combattimento seguito da una discussione tra PG a proposito di come proseguire, sono due differenti scene. A seconda di come i PG proseguiranno, il Master potrebbe mantenere il suo ruolo, poiché la discussione non richiederà probabilmente un ruolo attivo da parte del Master.

La richiesta di un PNG ai PG di intraprendere una determinata missione, seguita dalla partenza per la missione dopo una preparazione adeguata, costituiscono due scene differenti.

Si consiglia di **non cambiare Master**, rompendo il ritmo della narrazione troppo di frequente, e soprattutto di lasciare che l'avventura possa fluire in modo naturale, nel caso il Master abbia un efficace controllo degli eventi e tutti quanti i giocatori al tavolo stiano partecipando attivamente e in modo positivo.

Dopo scene brevi o poco attive, il Master può conservare il suo ruolo per 1D Riserva

Non cambiare il Master troppo frequentemente o nel caso il gioco sia perfettamente fluido e divertente

SUGGERIMENTI PER IL MASTER

Poiché anche il Master possiede e **interpreta un suo personaggio** durante il gioco, e dal momento che i giocatori si alternano come Master, questo ruolo **non** può essere interpretato come in altri giochi di ruolo tradizionali. Per di più, l'alternanza come Master non permette di avere avventure ed eventi preparati in precedenza, quindi è **necessario improvvisare** con gli elementi a disposizione, senza poter pianificare troppo a lungo termine. Quindi compito principale del Master in Dàimon 2090 è di guidare e **condurre la narrazione**, ma senza pretendere di dirigere e controllare completamente gli eventi.

Pure se il Master mantiene il compito di arbitro, per la durata del suo turno, è importante che questo giocatore **non assuma** il ruolo divino assegnato al Master dai giochi di ruolo tradizionali.

In caso di conflitti, indecisione, discussioni tra i giocatori, suggerimenti avanzati dai giocatori, nuove idee, e simili, il compito del Master è principalmente quello di trovare il modo di **integrare questi nuovi elementi**, piuttosto che di portare avanti solamente le proprie idee.

Di seguito si trovano alcune importanti linee guida che dovrebbero aiutare i giocatori nel ruolo di Master a coprire correttamente il loro ruolo.

- **Interpretate il vostro personaggio con lealtà:** usate il vostro personaggio correttamente, senza farvi influenzare da ciò che sapete come Master; nel dubbio, tenetelo ai margini dell'azione, o addirittura cercate sorprendere il vostro stesso personaggio con scelte inaspettate
- **Fate domande ai giocatori:** chiedete ai giocatori di descrivere ciò che vedono per rendere più reale l'ambientazione, ascoltate con attenzione per cogliere possibili spunti
- **Fate interpretare i PNG:** i Personaggi Non Giocanti possono fornire diversi spunti; facendoli interpretare dagli altri giocatori consentite loro di guadagnare dadi e offrire spunti per l'avventura
- **Lasciate che gli eventi procedano:** se i giocatori sembrano aver dato un certo corso agli eventi, lasciate che questi si sviluppino; non sentitevi in dovere di intervenire e dirigere ogni volta, cercate di non contraddire i giocatori se non quando l'avventura rischia di diventare troppo prevedibile
- **Usate l'Oracolo:** il sistema genera casualmente possibili eventi e PNG, storie da investigare e da risolvere, ricordi, emozioni... Usatelo per mettere in moto la storia, e usate la vostra immaginazione; usatelo per inserire elementi di sorpresa nell'avventura e rendere il percorso dei personaggi meno lineare e prevedibile
- **In situazioni di stallo:** usate l'Oracolo per dirigere l'azione verso un nuovo obiettivo, oppure create una complicazione, fare entrare un nuovo PNG; fate domande ai giocatori e ascoltate con attenzione per cogliere spunti nelle loro risposte

RICOMPENSA PER IL MASTER

Anche il Master, svolgendo correttamente il suo compito, può ottenere 1 dado Riserva, come ogni Giocatore quando interpreta il suo Personaggio in modo funzionale alla narrazione.

L'assegnazione del dado Riserva al Master spetta ai giocatori, che decidono a maggioranza, al termine della scena.

USARE L'ORACOLO

Le tabelle delle prossime pagine compongono l'Oracolo: un sistema per generare **passo dopo passo** scene e avventure, senza alcuna preparazione precedente. Lo scopo è quello di fornire sufficienti indicazioni e ispirazioni per permettere al Master e ai giocatori di portare avanti la loro **narrazione collaborativa**, e non tanto di dirigere il gioco in modo meccanico.

Per questo motivo, le tabelle richiedono non tanto un approccio letterale, ma piuttosto una minima dose di **interpretazione e improvvisazione**.

Il sistema è basato principalmente su **parole chiave**: il principio è che certi dettagli, seppur enunciati brevemente, potrebbero restringere notevolmente l'indipendenza e soprattutto la fantasia di Master e giocatori, indirizzandone forzatamente i pensieri e le idee.

L'Oracolo si presenta come una serie di tabelle, da utilizzare a seconda delle diverse necessità: per identificare un Personaggio Non Giocante, ideare un evento, descrivere un luogo, rispondere a una domanda, e così via. Nel caso non siate amanti delle tabelle, siete liberi di inviarmi i vostri suggerimenti su possibili strutture alternative!

UN NORMALE MASTER

È obbligatorio usare il sistema ad Oracolo? È obbligatorio ruotare il Master come indicato nel capitolo precedente? La risposta ad entrambe le domande ovviamente è: no. Nel caso un gruppo possieda un Master stabile e voglia giocare utilizzando le regole di Dàimon 2090 per le meccaniche di azioni, combattimenti e simili, ovviamente può semplicemente ignorare questo capitolo del manuale.

LINEE GUIDA DELL'ORACOLO

L'Oracolo è basato su una serie di tabelle, da consultare a seconda delle diverse situazioni possibili. Sostanzialmente il sistema viene utilizzato per inventare e descrivere situazioni, e per rispondere alle domande dei giocatori. Il principio che lo guida è strettamente casuale e mira a **scaricare il giocatore-Master dalla responsabilità** di dover fare scelte critiche dal momento che è anch'esso coinvolto con il suo personaggio dell'avventura. Inoltre la componente di fantasia dell'Oracolo permette di **generare le avventure in tempo reale**, senza doverle preparare anticipatamente.

L'Oracolo viene interrogato dal lancio di 1D6 o 2D6 a seconda della dimensione della tabella.

Nel caso di tabelle complesse, si utilizzano 2D6, possibilmente di **diversi colori**, e si legge il responso contenuto nella cella all'incrocio tra riga e colonna indicate dai dadi. Per convenzione, il dado chiaro indica la riga e **quello scuro indica la colonna**.

PROCEDURA

Raramente l'Oracolo permette di leggere un responso e immediatamente trasformarlo in eventi: è sempre necessario un minimo **lavoro d'immaginazione** da parte del Master e dei giocatori. La procedura prevista è la seguente:

- Il Master lancia i dadi per l'Oracolo, e consulta il risultato
- Il risultato **non** viene annunciato, ma il Master lo analizza per qualche secondo, e ricomincia la narrazione in base al risultato
- Nel caso il processo richieda **più di una quindicina di secondi**, il Master dovrebbe leggere il risultato ad alta voce, e **dare modo agli altri giocatori di contribuire**

LEGGERE I RISULTATI

La lettura dei risultati è innanzitutto legata alla domanda rivolta all'Oracolo, all'uso che si desidera farne. Esempi di domande possibili sono:

- Come iniziare questa avventura?
- Cosa succede ora?
- Che cosa è successo? Cosa ha messo in moto gli eventi?
- Che cosa succederà?
- Chi è questa persona?
- Cosa posso comunicare a proposito di questa persona?
- Chi? Dove?
- Che cosa? Cosa posso aggiungere?
- Che parte del corpo è stata colpita?

Infine, è possibile porre qualsiasi genere di domanda all'Oracolo utilizzando una formula che richieda semplicemente **la risposta sì o no**.

In base alla domanda posta, il risultato dell'Oracolo probabilmente potrà assumere un significato più preciso, una volta correttamente contestualizzato. Nel caso la risposta davvero non abbia senso, è **possibile lanciare di nuovo**.

Nel leggere i risultati considerare anche il seguente avvertimento; l'Oracolo **non** può sempre fornire una indicazione di base e che è di **importanza critica** per un gioco di ruolo: questa notizia, persona, evento, oggetto, ecc. è **positivo o negativo** per i giocatori?

L'Oracolo infatti propone nelle sue risposte diverse parole chiave, ma saranno il contesto e la situazione a definire il vero significato di questa risposta.

In caso di dubbio, lanciare un altro D6: un risultato **pari** indica una interpretazione **positiva per i personaggi**, un risultato dispari, negativo. Questa indicazione è una indicazione di massima; il contenuto della risposta ha un'importanza maggiore, ma il dado aggiuntivo può aiutare a chiarire la situazione.

INIZIARE L'AVVENTURA

Il primo utilizzo dell'Oracolo, solitamente, viene fatto dal primo Master della sessione per dare inizio all'avventura.

Per questa fase iniziale si consiglia di:

- Lanciare 2D6 per le **tabelle 2 e 3 o 4** (definire un PNG, ruolo e descrizione)
- Lanciare 2D6 per le **tabelle 5 e 6** (evento e azione), oppure per le **tabelle 6 e 7** (azione e luogo)

La descrizione del PNG e l'evento, oppure un evento in un determinato luogo, vengono quindi usati come fattore scatenante per l'inizio dell'avventura.

In caso di responso **non chiaro**, è possibile ovviamente **aggiungere** altri aggettivi, azioni, luoghi, soggetti alternativi e così via, cercando di ottenere un risultato valido per dare il via al gioco.

Il Master dovrebbe scrivere i risultati su un foglio, come prima cosa, anche nel momento in cui non lo mostrerà ancora ai giocatori. Questo registro, questo **Log degli eventi**, verrà passato da Master a Master, scena dopo scena, per aiutare tutti a tenere traccia dello svolgimento dell'avventura.

SCENA DOPO SCENA

Successivamente, durante il gioco, è possibile consultare l'Oracolo per risolvere situazioni di stallo, rimettere in azione i Personaggi in un momento di stasi, delineare casualmente lo sviluppo di una situazione, le reazioni di un Personaggio Non Giocante, e simili.

In questo caso non c'è nessuna tabella predefinita da utilizzare, ma le tabelle appropriate possono essere scelte a seconda di quale sia il soggetto da definire, di quale sia stata la domanda posta all'Oracolo.

Nel caso il Master lo desideri, può anche lanciare prima di tutto un dado, per **determinare quale tabella utilizzare**; quindi lanciare i dadi necessari per ottenere il responso. In questo caso ovviamente il risultato deve essere ulteriormente interpretato, tentando di ricondurlo al contesto appropriato.

Una nota importante riguarda ciò che i giocatori possono sapere, conoscendo il risultato dell'Oracolo, e ciò che invece è a conoscenza solo del Master. Perché un PNG menta, o stia progettando una trappola, non occorre che questo sia il risultato dell'Oracolo; questa potrebbe essere anche l'interpretazione personale del Master.

In ogni momento, dunque, il Master può sovvertire gli eventi e tendere tranelli ai Giocatori, ingannarne i personaggi; più precisamente, l'Oracolo deve essere letto come **ciò che i personaggi possono vedere e sapere** in quel determinato momento.

È fondamentale però che queste manipolazioni da parte del Master avvengano in modo corretto; deve esserci un adeguato **supporto narrativo**, un preciso intento, e soprattutto questa scelta deve essere fatta **non** per inserire complicazioni gratuite, ma per **aumentare la tensione e il divertimento** dei giocatori.

Se il responso dell'Oracolo ad esempio fosse Giornalista, Eccentrico, Ricerca, nulla impedisce al Master di manovrare il PNG perché inganni i personaggi e li metta su una falsa pista, anche se la menzogna non è apparsa direttamente nella tabella.

Il Master infatti decide che l'aggettivo Eccentrico, in questo caso non si applicherà solamente all'abbigliamento del PNG, ma anche al suo comportamento e alle sue bizzarre motivazioni, che lo spingono a mettere in difficoltà i PG per il solo gusto di farlo.

Allo stesso modo, di fronte a "Mercenario, Bugiardo, Fuga", i PG ovviamente sapranno già che il mercenario mentirà. A questo punto, invece di tendere un'inutile trappola, il Master potrebbe partire dal presupposto che il suo PNG abbia mentito e sia stato scoperto.

Come reagirà? Come mai ha mentito ai PG? È stato costretto da qualcuno, o è stato assoldato, e da chi? La risposta si troverà nell'immaginazione del Master o nuovamente nell'Oracolo.

TABELLE DELL'ORACOLO

Di seguito la lista delle tabelle contenute nelle pagine seguenti, da utilizzare per l'Oracolo:

- Tabella 0: sì o no
- Tabella 1: parti del corpo
- Tabella 2: definizione PNG
- Tabella 3: aggettivi per PNG
- Tabella 4: altri aggettivi per PNG
- Tabella 5: eventi
- Tabella 6: azioni
- Tabella 7: luoghi
- Tabella 8: altri soggetti

TABELLA 0: SÌ O NO

Risultato	Risponso
1	Un NO brutale
2	No
3	No
4	Sì
5	Sì
6	Assolutamente sì

TABELLA 1: PARTI DEL CORPO

	1	2	3	4	5	6
1	Spalla sx	Spalla sx	Cranio	Fronte	Spalla dx	Spalla dx
2	Braccio sx	Gamba sx	Occhio sx	Occhio dx	Gamba dx	Braccio dx
3	Braccio sx	Gamba sx	Viso sx	Viso dx	Gamba dx	Braccio dx
4	Braccio sx	Gamba sx	Bocca o naso	Collo	Gamba dx	Braccio dx
5	Mano sx	Gamba sx	Petto sx	Petto dx	Gamba dx	Mano dx
6	Piede sx	Piede sx	Petto sx	Petto dx	Piede dx	Piede dx

TABELLA 2: DEFINIZIONE PNG

Lanciare 1D6: pari = F, dispari = M

Lanciare 1D6: pari = positivo, dispari = negativo

	1	2	3	4	5	6
1	Pilota	Venditore	Poliziotto	Bambino	Falsario	Cameriere
2	Nobile	Astronomo	Musicista	Ingegnere	Vagabondo	Scienziato
3	Studente	Mercenario	Politico	Chirurgo	Ladro	Tecnico
4	Spia	Giornalista	Ufficiale	Pirata	Cuoco	Guardia
5	Hacker	Professore	Impiegato	Truffatore	Monaco	Assassino
6	Corriere	Prostituta	Investigatore	Tossico	Soldato	Attore

TABELLA 3: AGGETTIVI PER PNG

Lanciare 1D6: pari = usare questa tabella, dispari = la prossima

	1	2	3	4	5	6
1	Allegro	Aggressivo	Saggio	Burbero	Ambizioso	Morto
2	Diffidente	Vittimista	Testardo	Ingannevole	Piccolo	Robusto
3	Curioso	Nervoso	Grande	Socievole	Stupido	Oscuro
4	Triste	Arrogante	Bugiardo	Silenzioso	Vecchio	Crudele
5	Veloce	Seduttore	Malato	Paranoico	Eccentrico	Ricco
6	Armato	Esibizionista	Giovane	Affascinante	Grasso	Resistente

TABELLA 4: ALTRI AGGETTIVI PER PNG

Lanciare 1D6: dispari = usare questa tabella, pari = la precedente

	1	2	3	4	5	6
1	Nero	Religioso	Veterano	Insolente	Capriccioso	Geloso
2	Incognito	Noioso	Bianco	Enorme	Solitario	Freddo
3	Sano	Elegante	Ricercato	Salvo	Giallo	Disperato
4	Disperato	Verde	Assente	Ecologico	Assente	Povero
5	Spento	Caldo	Violento	Mutilato	Malsano	Rosa
6	Dolce	Acido	Pazzo	Rosso	Dipendente	Militare

TABELLA 5: EVENTI

Lanciare 1D6: pari = positivo, dispari = negativo

	1	2	3	4	5	6
1	Ricatto	Reazione	Ricerca	Unione	Rapimento	Rabbia
2	Rivoluzione	Esperimento	Buio	Sacrificio	Incidente	Vendetta
3	Incendio	Scoperta	Furto	Volo	Restituzione	Vulcano
4	Partenza	Divisione	Memoria	Scelta	Errore	Amore
5	Tentazione	Ritorno	Lacrime	Fuga	Morte	Menzogna
6	Pasto	Abbandono	Pioggia	Veleno	Tornado	Gioia

TABELLA 6: AZIONI

Lanciare 1D6: pari = positivo, dispari = negativo

	1	2	3	4	5	6
1	Giudicare	Partire	Scavare	Meditare	Ascoltare	Unire
2	Morire	Amare	Proteggere	Lasciare	Restare	Prendere
3	Fuggire	Sparare	Muovere	Pagare	Scrivere	Volere
4	Convincere	Scegliere	Spegnere	Sorridere	Bere	Pensare
5	Mutilare	Chiamare	Uscire	Rompere	Tornare	Cambiare
6	Rubare	Volare	Ridere	Attaccare	Separare	Gridare

TABELLA 7: LUOGHI

Lanciare 1D6: pari = luogo reale, dispari = nella VRN

Lanciare 1D6: pari = positivo, dispari = negativo

	1	2	3	4	5	6
1	Salotto	Banca	Parcheggio	Auto	Appartamento	Ghiaccio
2	Esercito	Cimitero	Pub	Teatro	Caverna	Spazio
3	Negozi	Bagno	Asteroide	Bosco	Cucina	Fiume
4	Palazzo	Prigione	Mare	Stazione	Garage	Villa
5	Deserto	Camera	Ospedale	Base	Hotel	Miniera
6	Vicolo	Ufficio	Strada	Montagna	Aeroporto	Isola

TABELLA 8: ALTRI SOGGETTI

Lanciare 1D6: pari = positivo, dispari = negativo

	1	2	3	4	5	6
1	Arma	Neve	Estate	Pausa	Ritardo	Strumento
2	Animale	Energia	Estinzione	Notizia	Telefono	Amante
3	Anziano	Cadavere	Terrorista	Vento	Inverno	Pistola
4	Livello	Coltello	Congegno	Statua	Ballerina	Sovrano
5	Carta	Vacanza	Sole	Fumo	Guerra	Segreto
6	Musica	Vizio	Violino	Dàimon	Droga	Foresta

MATERIALE
AGGIUNTIVO



Log Tecnologico

Oggetto/Tecnologia	
Altri dettagli	
Bonus	
Limiti	

Oggetto/Tecnologia	
Altri dettagli	
Bonus	
Limiti	

Oggetto/Tecnologia	
Altri dettagli	
Bonus	
Limiti	

Oggetto/Tecnologia	
Altri dettagli	
Bonus	
Limiti	

Oggetto/Tecnologia	
Altri dettagli	
Bonus	
Limiti	

Log Tecnologico

Oggetto/Tecnologia	
Altri dettagli	
Bonus	
Limiti	

Oggetto/Tecnologia	
Altri dettagli	
Bonus	
Limiti	

Oggetto/Tecnologia	
Altri dettagli	
Bonus	
Limiti	

Oggetto/Tecnologia	
Altri dettagli	
Bonus	
Limiti	

Oggetto/Tecnologia	
Altri dettagli	
Bonus	
Limiti	

Log degli Eventi

Evento	
Dettagli	
Note successive	
Parole chiave	

Evento	
Dettagli	
Note successive	
Parole chiave	

Evento	
Dettagli	
Note successive	
Parole chiave	

Evento	
Dettagli	
Note successive	
Parole chiave	

Evento	
Dettagli	
Note successive	
Parole chiave	

Log degli Eventi

Evento	
Dettagli	
Note successive	
Parole chiave	

Evento	
Dettagli	
Note successive	
Parole chiave	

Evento	
Dettagli	
Note successive	
Parole chiave	

Evento	
Dettagli	
Note successive	
Parole chiave	

Evento	
Dettagli	
Note successive	
Parole chiave	

Dàimon 2090 - Scheda del Personaggio

Informazioni	Nome	
	Descrizione	
	Storia	

Caratteristiche	Potenza	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Destrezza	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Agilità	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Intelligenza	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Spirito	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Carisma	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

Επιτόνη	Nome	
	Descrizione	
	Caratteristiche	

Altro	Livello	
	EVO	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Punti Evoluz.	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Riserva Dadi	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

Dàimon 2090 - Scheda del Personaggio

Tratti		

Classi e Abilità		
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

Dàimon 2090 - Scheda del Personaggio

Armi		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	[0 1 2 3 4]	
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	[0 1 2 3 4]	
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	[0 1 2 3 4]	
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	[0 1 2 3 4]	
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	[0 1 2 3 4]	
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	[0 1 2 3 4]	

Protezioni		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	[0 1 2 3 4]	
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	[0 1 2 3 4]	
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	[0 1 2 3 4]	
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	[0 1 2 3 4]	
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	[0 1 2 3 4]	
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	[0 1 2 3 4]	

Ferite	Massimo	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	Attuale	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	Note	

Classe Sociale	Origine	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Attuale	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Risorse	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Note	

Dàimon 2090 - Scheda del Personaggio

Equipaggiamento	

Potenziamenti		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬

Dàimon 2090 - Scheda del Personaggio

Informazioni	Nome	
	Descrizione	
	Storia	

Caratteristiche	Potenza	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Destrezza	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Agilità	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Intelligenza	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Spirito	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Carisma	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

Επιτόνη	Nome	
	Descrizione	
	Caratteristiche	

Altro	Livello	
	EVO	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Punti Evoluz.	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Riserva Dadi	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

Dàimon 2090 - Scheda del Personaggio

Tratti		

Classi e Abilità		
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

Dàimon 2090 - Scheda del Personaggio

Armi	[0 1 2 3 4]	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	[0 1 2 3 4]	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	[0 1 2 3 4]	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	[0 1 2 3 4]	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬

Protezioni	[0 1 2 3 4]	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	[0 1 2 3 4]	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	[0 1 2 3 4]	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬

Ferite	Massimo	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	Attuale	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
	Note	

Classe Sociale	Origine	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Attuale	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Risorse	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
	Note	

Dàimon 2090 - Scheda del Personaggio

Equipaggiamento	

Potenziamenti		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
		① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬

RINGRAZIAMENTI

Il sistema è stato liberamente ispirato a diversi altri Giochi di Ruolo, tra cui ad esempio Lady Blackbird (di John Harper), Delta-System (di Kobayashi Satoshi), Fiat (di Peter Kisner), Universalis (di Ralph Mazza e Mike Holmes).

I miei ringraziamenti vanno a Giuliano Gandolfi e Filippo Rosi che mi hanno aiutato nella fase di test del gioco.

CONTATTI

Per ogni domanda, quesito, richiesta, suggerimento, potete scrivermi all'indirizzo: davide.pignedoli@gmail.com

Sito web: www.daimongames.com/2090