

PERSONAGGI

UN PERSONAGGIO è definito da Caratteristiche, Classi, Tratti e Abilità. Ognuna di queste può assegnare D6 per prove, confronti e combattimenti, quando rilevante.

SEI CARATTERISTICHE sono possedute da ogni PG, con valore da 1 a 7:

Potenza (Pot): forza fisica, resistenza, costituzione

Destrezza (Dest): capacità manuale, mira, usare strumenti e armi

Agilità (Agil): coordinazione, movimento, velocità, riflessi, guidare

Intelligenza (Int): cultura, ingegno, scaltrezza, usare tecnologie

Spirito (Spir): coraggio, intuizione, percezione, animo, volontà

Carisma (Car): bellezza, fascino, empatia, comunicazione, comando

Ogni punto assegna 1D in prove, confronti e combattimenti relativi.

Il valore di riferimento: 1=Scarso, 2=Mediocre, 3=Discreto, 4=Buono, 5=Distinto, 6=Ottimo, 7=Eccezionale

LE CLASSI rappresentano le professioni, i talenti dei PG. Un PG possiede un minimo di 1 Classe fino a un massimo di 4 Classi.

Le Classi non hanno un punteggio.

Ogni Classe assegna 1D in prove, confronti e combattimenti relativi.

I TRATTI rappresentano motivazioni, storia, background, peculiarità, carattere, difetti, psicologia, ambizioni del PG. Interpretare il PG in base ai Tratti è il modo in cui si recuperano i Dadi Riserva.

I Tratti non hanno un punteggio.

Un Tratto può anche contenere uno specifico bonus/malus.

LE ABILITÀ sono capacità specifiche sviluppate all'interno del contesto di una precisa Classe. Si possono avere al massimo due Abilità fuori contesto in una Classe.

Ogni Abilità ha valore da 1 a 7. Abilità non possedute hanno valore 0.

Ogni punto assegna 1D in prove, confronti e combattimenti relativi.

Esistono sia Abilità Generiche (G) ad ampio spettro, che Specifiche (S) più precise; il punteggio delle generiche è limitato da quello delle relative specifiche, per incoraggiare la specializzazione dei PG. Per ogni singola azione le Abilità non possono cumulare i punteggi.

I POTENZIAMENTI sono protesi cibernetiche, impianti, modifiche tramite ingegneria genetica, nanotecnologie, che migliorano il PG. Ciascuno di questi può avere un bonus a Abilità o Caratteristiche. Questo bonus si applica aggiungendo D6 a prove, confronti e combattimenti.

Ogni potenziamento possiede 13 contatori, da marcare per ogni uso.

Per azzerare il contatore il PG deve spendere 1D Riserva, e ottenere una manutenzione appropriata.

Per fare manutenzione occorre una struttura adeguata e se fatta da un PG occorrono le abilità appropriate:

Cibernetica o Medicina Cibernetica

Nanomanutenzione o Nanomedicina

Ingegneria Genetica

IL DÀIMON di un PG è rappresentato dal giocatore seduto alla sua destra. Se interpretato correttamente, il dialogo e l'interazione tra PG e dàimon può far guadagnare dadi Riserva.

PROVE

LE PROVE vengono utilizzate per determinare il successo o fallimento delle azioni dei PG. Il Master determina segretamente il livello di difficoltà (detto anche target).

Il Giocatore lancia un numero di

D6 per la Prova pari a:

+1D per ogni punto della

Caratteristica rilevante

+1D per ogni Classe applicabile

+1D per ogni punto dell'Abilità

+1D per eventuali Tratti

+dadi Riserva, a piacere

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

Si legge il risultato di ogni dado: 1,2,3=fallimento, 4,5,6=successo.

La prova è superata se il numero di successi (dadi con risultato 4, 5, 6) è pari o superiore al target.

In caso di successo, i dadi usati della Riserva si scartano. In caso di fallimento, si recuperano tutti meno uno.

Un successo o fallimento per 3+ di differenza dal target indicano un successo o un fallimento particolari.

Un altro PG può prestare il suo aiuto, cedendo 1D della sua Riserva. Questo è scartato in ogni caso, successo o fallimento.

CONFRONTI

I CONFRONTI si utilizzano nella sfida tra PG. Ogni Giocatore lancia i dadi come in una Prova.

In situazioni di vantaggio, un Giocatore potrebbe ottenere dal Master da 1D a 4D aggiuntivi.

Prevale chi ottiene il numero maggiore di successi. Il vincitore scarta i dadi della Riserva, lo sconfitto recupera tutti meno uno.

Una vittoria con 3+ successi di differenza sull'avversario indica una netta supremazia sull'avversario.

Dopo una sconfitta, non è possibile ripetere a breve lo stesso o un simile Confronto per abusare del vantaggio in dadi Riserva.

In caso di parità, entrambi recuperano i dadi della Riserva meno uno e si descrive una situazione di stallo. Si procede con l'escalation:

Se un Giocatore si ritira, è sconfitto

I Giocatori scelgono in segreto quanti dadi Riserva usare

Si effettua un secondo lancio (solo dadi Riserva)

Prevale chi ottiene più successi

In caso di nuova parità, si ripete l'escalation

Il vincitore scarta i dadi Riserva utilizzati, lo sconfitto recupera tutti meno uno.



RISERVA DI DADI

I DADI DELLA RISERVA sono 7 a inizio avventura. Un PG non può avere più di 7D nella sua Riserva. Si recupera 1D a ogni sessione (incontro).

Il fallimento in una prova o combattimento permette di recuperare i dadi investiti meno uno.

In caso di successo, i dadi Riserva sono spesi.

I dadi Riserva si recuperano tramite una corretta interpretazione:

1D per azioni in linea con il profilo e i Tratti del PG

2D se questa azione causa un pericolo immediato o un danno

1D per narrazione, ambientazione, interpretazione PNG

1D per interpretazione avvincente di un dàimon

L'uso primario della Riserva è aumentare i D6 a disposizione per il PG in Prove, Confronti, Combattimenti.

ALTRI USI DEI DADI RISERVA sono:

1D Riserva per ottenere 1 Punto Evoluzione

1D per ricaricare un'arma dopo 13 usi, o per una protezione

1D per curare tutte le ferite lievi, 3D per le ferite gravi

1D per manutenzione cibernetica, ingenetica, nanotecnologie

1D per introdurre una tecnologia o un oggetto di uso immediato

1D per ottenere o mantenere il ruolo di Master per una scena

EQUIPAGGIAMENTO

TECNOLOGIE ED EQUIPAGGIAMENTO sono tracciati nella scheda del PG ma possono anche essere aggiunti in tempo reale.

Un generico arricchimento: non ha costo; è limitato a uno per scena per giocatore; può far recuperare 1D Riserva.

UN INTERVENTO STRATEGICO (un oggetto importante): costa 1D Riserva; è limitato a uno per scena in assoluto; non fa recuperare dadi Riserva.



COMBATTIMENTO

IL COMBATTIMENTO normale si risolve come una semplice Prova. Si possono utilizzare round multipli (prove multiple) per scontri più tattici o per PNG importanti.

MODIFICATORI PER LE PROVE: in situazioni di **vantaggio**, un PG può ottenere da 1D a 4D aggiuntivi.

In **superiorità numerica** i PG ottengono +1D per ogni PG in più, in inferiorità numerica -1D per ogni PG in meno.

In **difesa ad oltranza** il PG ottiene +2D ma non arreca danno.

In **attacco disperato** il PG ottiene +2D, e arreca o subisce un danno doppio in caso di vittoria o di sconfitta.

ARMI E PROTEZIONI sono divise per livelli. Si confronta il totale del PG contro quello dell'avversario e ogni punto di differenza assegna +/- 1D.

(0) Nessuna arma o protezione

(1) Leggere: coltello, pistola, balestra, giubbotto rinforzato

(2) Medie: spada, mazza, piccolo mitragliatore, antiproiettile

(3) Pesanti: spadone, mitragliatore, corazza completa

(4) Speciali: lanciaraZZi, granate, esplosivi, esoscheletro

Lo scudo aggiunge un punto protezione in corpo a corpo.

LA DIFFICOLTÀ DEGLI AVVERSARI cresce come segue:

1=persona normale, 2=soldato semplice o guardia,

3=ufficiale o soldato scelto, 4=veterano o assassino,

5=forze speciali o mutante, 6=PNG unico o notevole superiorità

7=PNG eccezionale o eroe o eccezionale superiorità

A ROUND SINGOLO: il **successo** del PG nella prova indica la vittoria nello scontro. Un successo per 3+ sul target permette al PG di dirigere lo sviluppo dello scontro, altrimenti spetta al Master decidere i dettagli.

Il **fallimento** nella prova indica una ferita subita dal PG, ma il giocatore può decidere gli sviluppi. Un fallimento per 3+ assegna più ferite e cede la narrazione al Master.

A ROUND MULTIPLI: il **successo** del PG nella prova indica una ferita per l'avversario. Un successo per 3+ sul target permette al PG di dirigere lo sviluppo dello scontro, altrimenti spetta al Master decidere i dettagli.

Il **fallimento** nella prova indica una ferita subita dal PG, ma il giocatore può decidere gli sviluppi. Un fallimento per 3+ assegna più ferite e cede la narrazione al Master.

La **salute** degli avversari, negli scontri a **round multipli**, è pari alla difficoltà della prova.

Una volta inflitta una ferita all'avversario, **la difficoltà cala di 1**. Una volta inflitte più della metà delle ferite, **la difficoltà cala di 2**.

UN ATTACCO A DISTANZA contro un avversario **inerme** è regolato da un Prova; il punteggio da ottenere è dato dalla **somma** per distanza e per dimensioni del bersaglio.

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

FERITE E SALUTE

LA SALUTE DEL PG è pari a Potenza x2. Questo è il numero di ferite che il PG può subire, prima di morire o comunque perdere conoscenza e entrare in coma.

Ferite Lievi: fino al valore di Potenza.

Dal round successivo, -1D a tutte le azioni.

Si cura spendendo 1D Riserva per tutte le ferite lievi.

Ferite Gravi: oltre al valore di Potenza.

Dal round successivo -2D a tutte le azioni.

Si cura al prezzo di 3D Riserva per tutte le ferite gravi.

Le ferite gravi peggiorano periodicamente: aggiungere 1 ferita ogni giorno di gioco e **ogni ora di tempo reale**.

Per **ottenere le cure**, ci si può rivolgere a un ospedale, o è necessario che il PG o un altro PG o PNG, abbiano Abilità e strumenti necessari: *Primo Soccorso* (solo ferite lievi), *Medicina o Chirurgia* (ferite gravi).

ASSEGNARE LE FERITE in combattimento: sia PG che PNG subiscono **una ferita ogni due punti** (arrotondato per eccesso) di differenza nel risultato della prova.

Differenza	Ferite
1-2	1 ferita
3-4	2 ferite
5-6	3 ferite (eccetera)

LE MUNIZIONI delle armi dei PG sono rappresentate da **13 contatori** per ogni arma a disposizione.

Allo stesso modo l'usura delle protezioni è misurata da 13 contatori. Per **ogni scontro** in cui si utilizzano l'arma e la protezione (non il singolo round), marcare un contatore.

Per **azzerare** il contatore, il PG deve spendere 1D Riserva.

