

Il Processo di Creazione del Personaggio

- **Prima fase: Delineare il personaggio**

Scegli il profilo, la tradizione, la Natura e il Carattere.

- **Seconda fase: Scelta degli Attributi**

(7/5/3) da distribuire fra gli attributi.

- **Terza fase: Scelta delle Abilità**

(13/9/5) da distribuire tra le Abilità.

- **Quarta fase: Scelta dei Vantaggi**

Backgrounds (7).

- **Quinta fase: Ritocchi finali**

Registra Arete (1), Forza di Volontà (5) e Saggezza (equivale all'Esperienza).

Spendi i punti liberi (15).

Scegli le Sfere (5, più la specialità della Tradizione).

Modelli di Profili

- **Emarginato** – alcolista, barbone, parassita sociale.
- **Intellettuale** – scrittore, professore, filosofo.
- **Militare** – ufficiale dell'Esercito, carabiniere, poliziotto, finanziere.
- **Operaio** – camionista, contadino, muratore.
- **Politico** – giudice, assessore, sindacalista.
- **Professionista** – ingegnere, medico, avvocato.
- **Statale** – impiegato, geometra, mangiapane a tradimento.
- **Uomo di chiesa** – prete, perpetua, diacono.
- **Uomo di mondo** – nobile, mantenuto, ex playboy.

Le Tradizioni

- **Avvinazzati** – disgustosi alcolisti in grado di distruggere ogni cosa con il loro tremendo fiato e dallo stomaco così temprato da poter digerire qualunque materiale.
- **Cani sciotti** – i vecchi pazzi, squilibrati e rimbambiti hanno il potere di rompere le scatole al prossimo fino a farlo impazzire a sua volta.
- **Comari del Rosario** – quasi tutte donne, le vecchie di questa Tradizione sono le tipiche bigotte in grado di parlare e spettegolare a morte su chiunque.
- **Cult of Viagra** – gli appartenenti a questa Tradizione sono maniaci sessuali sbavanti, così attratti dalla carne da aver ottenuto il tremendo potere di attrarre a loro volta la carne stessa.
- **Iettatori** – terribili vecchi che portano una sfiga infinita; temuti da tutti, suscitano sia paura che sospetti.
- **Magnotta per la pagnotta** – discepoli del famoso capostipite di questa Tradizione, si tramandano il devastante potere della bestemmia.
- **Narcolettici** – affetti dalla narcolessia, hanno fatto di necessità virtù, sviluppando l'antica arte di parlare con i defunti durante il sonno, e di far modificare la realtà dall'aldilà.
- **Sputacchioni** – campioni indefessi di ogni contesa che consista nello sputare più lontano, più forte e più abbondante. Il loro raschio è semplicemente letale.
- **Vecchi fattori** – custodi di ogni segreto della natura, sono l'ultimo baluardo contro l'avanzare della Tecnologia e del progresso, contro cui combattono una guerra secolare.

Gli Archetipi (Natura e Carattere)

Architetto
Fanatico

Bambino
Galante

Bullo
Gaudente

Avido/Avaro
Giudice

Paziente
Pedagogo

Perfezionista	Ribelle	Sfruttatore	Solitario	Sopravvissuto
Represso	Stronzo	Furfante	Scavezzacollo	Deviato
Visionario	Tiranno	Buffone	Burbero	Competitore

Le Sfere

- **Blasfemia** – la bestemmia che può assordare, sconvolgere, disperare.
- **Cornucopia** – il terrificante potere della iettatura.
- **Flatus** – la fiatella che uccide.
- **Kabala** – il potere di incontrare i parenti morti nel sonno e di comandarli.
- **Manus Mortis** – la capacità di toccare le vittime in maniera furtiva e di trarne forza.
- **Naturis** – affinità con la Natura, possibilità di controllarla e di distruggere al Tecnologia.
- **Scassacazzis** – la capacità di logorare nervi e sanità mentale delle vittime con la petulanza.
- **Scatarris** – sputi di sovranaturale potenza, in grado di distruggere e uccidere.
- **Sparlanzam** – l'arte del pettegolezzo, manda in rovina le vittime e può modificare la realtà.

I Background

- **Alleati** – amici che possono aiutare nel momento del bisogno.
- **Contatti** – fonti di informazioni, tipo il bar o la parrocchia.
- **Domus** – luogo di riposo di proprietà, protetto e di grande potere di Anzianità.
- **Esperienza** – la quantità di forza mistica di cui dispone il personaggio.
- **Famiglio** – compagno animale fedelissimo e molto intelligente
- **Infermiera** – infermiera personale che viene a casa, utile per recuperare punti Rompilosso.
- **Influenza** – il potere del personaggio all'interno della società della Gioventù.
- **Parenti** – discepoli fedeli e servizievoli, ma che necessitano di ricompense continue.
- **Risorse** – il patrimonio e il reddito mensile.
- **Status** – la posizione all'interno della società degli Age.

Punti Liberi

Caratteristica	Costo
Attributi	5 per pallino
Abilità	2 per pallino
Sfere	7 per pallino
Background	1 per pallino
Arete	4 per pallino (max totale 3)
Forza di Volontà	1 per pallino
Saggezza	1 per 4 pallini

Le Tradizioni

Avvinazzati



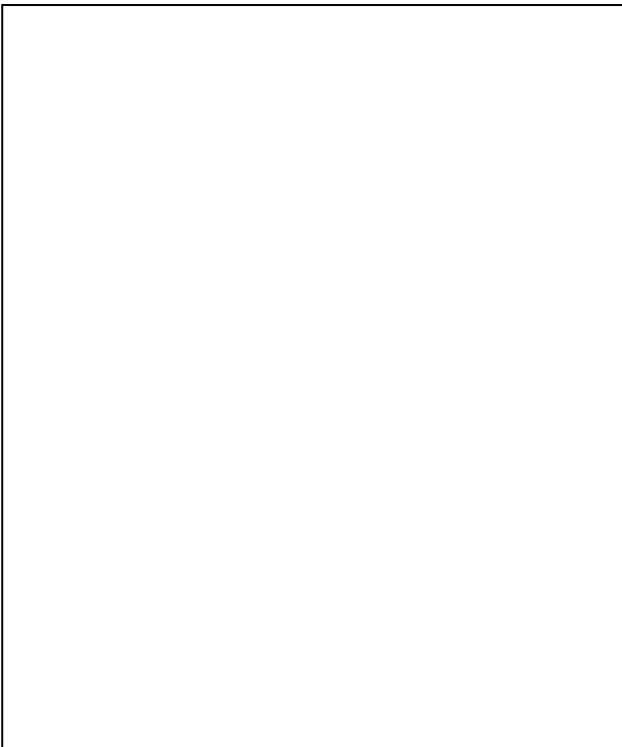
➤ *Sfera Specializzata:*
Flatus

➤ *Vantaggio:*
Stomaco d'acciaio

➤ *Svantaggio:*
Alcolizzato

➤ *Profili Tipici:*
Emarginato, Operaio

Cani Scioti



➤ *Sfera Specializzata:*
Scassacazzis

➤ *Vantaggio:*
"Tanto è Vecchio..."

➤ *Svantaggio:*
Un'Alienazione Mentale

➤ *Profili Tipici:*
Matto del Paese, Parassita Sociale

Comari del Rosario



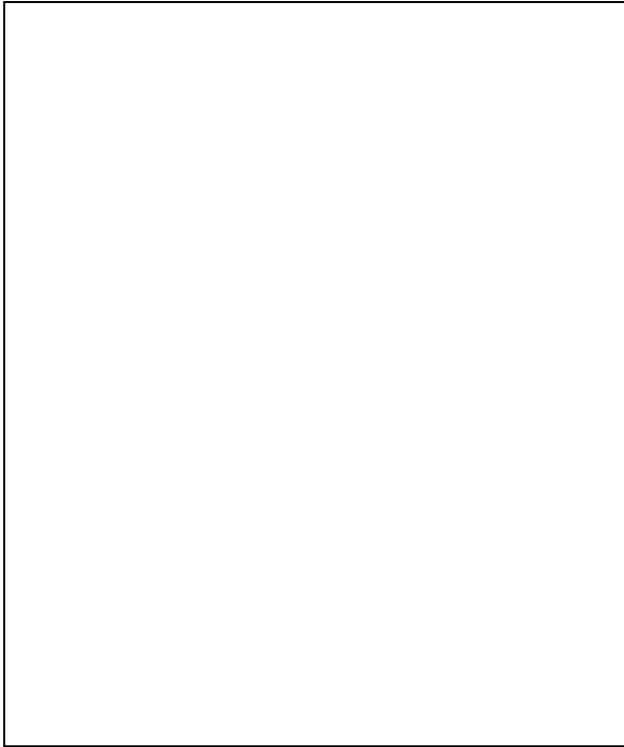
- *Sfera Specializzata:*
Sparlanzam
- *Vantaggio:*
Vera Falsa Fede
- *Svantaggio:*
Petulante
- *Profili Tipici:*
Perpetua, Casalinga, Impiegata

Cult of Viagra



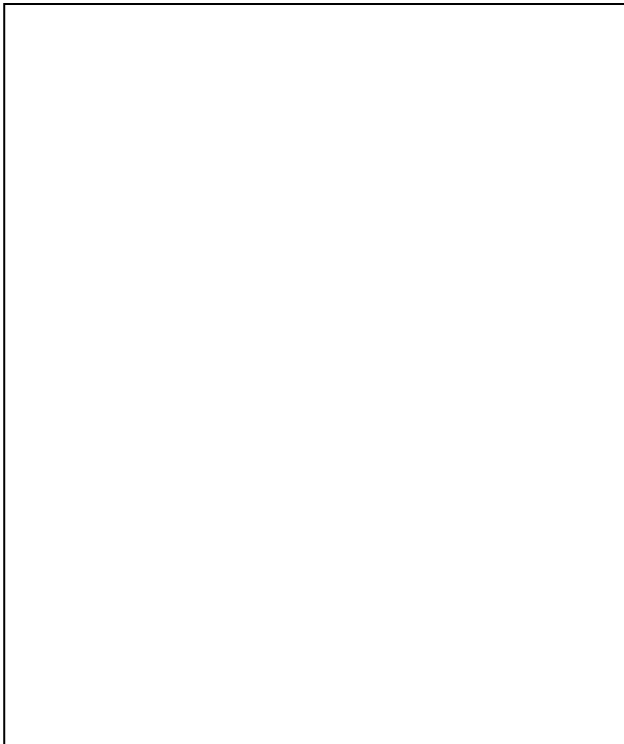
- *Sfera Specializzata:*
Manus Mortis
- *Vantaggio:*
Organi Sessuali Funzionanti
- *Svantaggio:*
Berserk Sessuale
- *Profili Tipici:*
Qualsiasi

lettatori



- *Sfera Specializzata:*
Cornucopia
- *Vantaggio:*
Temuti
- *Svantaggio:*
Evitato
- *Profili Tipici:*
Professionista, Intellettuale

Magnotta per la Pagnotta



- *Sfera Specializzata:*
Blasfemia
- *Vantaggio:*
Simpatia Innata
- *Svantaggio:*
Voce Alta
- *Profili Tipici:*
Operaio, Camionista, Contadino

Narcolettici



➤ *Sfera Specializzata:*
Kabala

➤ *Vantaggio:*
Culo pazzesco

➤ *Svantaggio:*
Narcolessia

➤ *Profili Tipici:*
Qualunque

Sputacchioni



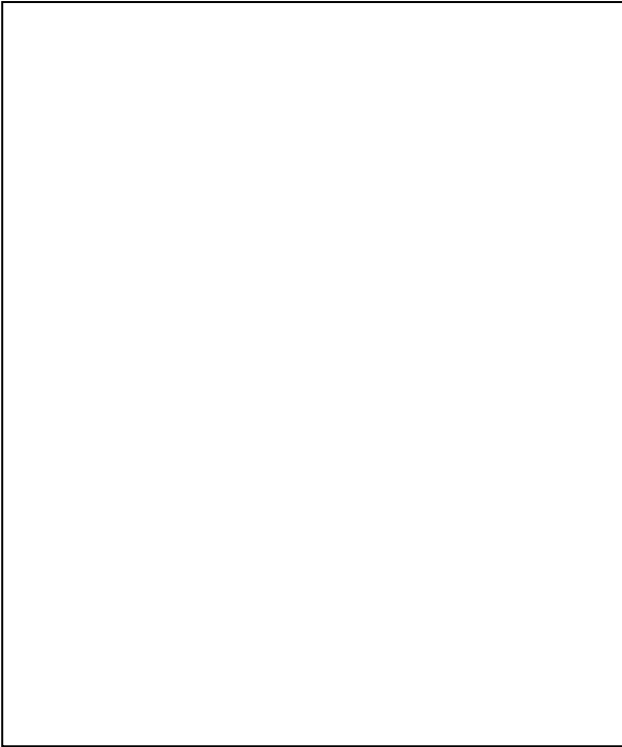
➤ *Sfera Specializzata:*
Scatarris

➤ *Vantaggio:*
Adattamento Facile

➤ *Svantaggio:*
Disgustoso

➤ *Profili Tipici:*
Barboni, Operai, Muratori

Vecchi Fattori



- *Sfera Specializzata:*
Naturis
- *Vantaggio:*
Conoscenze Botaniche Totali
- *Svantaggio:*
Panico con la Tecnologia
- *Profili Tipici:*
Agricoltori, Venditori di Frutta e Verdura

Distinti Pensionati



- *Sfera Specializzata:*
Nessuna
- *Vantaggio:*
Facilità ad apprendere tutte le Sfere
- *Svantaggio:*
Non appartengono a nessuna Tradizione
- *Profili Tipici:*
Qualunque

Le Sfere

Blasfemia

● **Dissacrazione**

Le bestemmie dell'Age mettono in fuga i credenti, fanno piangere i bambini, infastidiscono la gente. L'Age può usufruire di tanti dadi in più nei tiri intimidire quanto è il punteggio di Blasfemia, inoltre finché continua a bestemmiare rende inefficaci tutti gli effetti di Fede rivolti contro di lui.

●● **Bestemmia Trascinante**

Tutti coloro che sono intorno all'Age e sono predisposti, iniziano a bestemmiare in contemporanea con lui. Al coro di bestemmie, l'Age può concedere tutti gli effetti della Sfera, che ovviamente vengono potenziati.

●●● **Bestemmia Assordante**

Le bestemmie sono così forti che possono assordare chi ascolta, per tutto il tempo che l'Age continua a bestemmiare. Chi è molto credente o particolarmente sensibile, può avere crisi e svenimenti, il luogo in cui viene usata questa bestemmia rimane per lungo tempo immune da Fede.

●●●● **Voce del Demonio**

Le bestemmie sono così potenti che è possibile minare la Fede di chi ascolta in maniera definitiva. Chi ascolta, comincia a nutrire dubbi su ciò in cui ha sempre creduto, e a meno che non percorra un cammino spirituale di pentimento, può perdere del tutto la Fede e diventare un blasfemo a sua volta.

●●●●● **Anatema**

Il potere delle bestemmie dell'Age è incredibilmente devastante: i credenti svengono o impazziscono per breve tempo, i simboli sacri si rompono, i ragazzini vengono traviati per sempre, è possibile anche che crollino chiese e che i preti che ascoltano cambino lavoro per sempre. Ovviamente, i luoghi interessati saranno sconsecrati e maledetti per molto tempo.

Cornucopia

● **Movimento Scaramantico**

L'Age conosce vari gesti che possono combattere la sfortuna. Non è possibile portare Fortuna a questo livello, semplicemente si possono eliminare situazioni sfortunate.

●● **Potere di Murphy**

Se qualcosa può andare storto, l'Age può far sì che vada nel peggiore dei modi. È comunque necessario che vi sia già una situazione che tenda al peggio.

●●● **Crea Sfiga**

A questo livello è possibile far capitare un evento sfortunato a qualcuno solo pronunciando un avvertimento palesemente iettatorio. La sfortuna è solo momentanea, e il danno che procura è pari al punteggio di Cornucopia, o di Arete nel caso di danni aggravati.

●●●● **Catalizza sfiga**

L'Age può attaccare a qualcuno la jella per un tempo determinato, legandola ad un oggetto o ad una situazione particolare in cui si trova la vittima. Per esempio, può creare un talismano porta sfortuna e darlo alla vittima, o far sì che finché essa rimanga in un determinato posto sia assalita dalla sfiga.

●●●●● **Crea Sfiga**

A questo livello è possibile creare una sfortuna ad hoc per il malcapitato, e la situazione che porta sfiga sarà per sempre un nuovo tipo di superstizione. Se ad esempio la vittima accende una sigaretta tenendo l'accendino con la sinistra, l'Age può far sì che da quel momento in poi, accendere la sigaretta tenendo l'accendino con la sinistra porti sfortuna. Per sempre.

Flatus

● **Infestazione**

Se l'Age permane in un luogo per un po' di tempo, il luogo in questione diverrà inagibile a causa dell'odore, almeno finché non verrà aerato a sufficienza. Il potere non funziona in luoghi aperti.

●● **Topo Morto in Bocca**

L'alito pestifero causa danni normali pari al punteggio totale nella Sfera Flatus, a breve distanza.

●●● **Nube Tossica**

Gli stessi effetti del livello precedente possono essere applicati in un luogo chiuso, di raggio pari a tre metri per ogni pallino posseduto in Flatus. L'usufruttore del potere ne è immune.

●●●● **Fiato del Cadavere**

L'Age può danneggiare le vittime con il suo alito anche a distanza, fino a tre metri per ogni pallino posseduto nella Sfera Flatus.

●●●●● **Nube Esplosiva**

L'area interessata dal fiato pestilenziale diventa un luogo pericolosissimo e invivibile. L'Age può selezionare le vittime colpite dagli effetti dell'alito fra quelle presenti all'interno della vittima, e quindi colpire solo chi vuole. Inoltre, la nube è così piena di gas infiammabile, che può esplodere alla minima fiammella accesa la suo interno, causando danni aggravati.

Kabala

● **Viaggio Astrale**

Nel sonno è possibile incontrare i parenti defunti, ai quali si possono chiedere i numeri da giocare al lotto, o informazioni minori di questo tipo.

●● **Auspicio**

I parenti incontrati nel sonno sono così vicini all'Age che possono dare oracoli sibillini sul prossimo futuro. Purtroppo, niente è certo, quindi si tratta solo di indicazioni generiche, ma comunque utili.

●●● **Dominare le anime**

L'Age ha un forte ascendente sugli spiriti dei defunti, tanto da potergli dare degli ordini che essi saranno obbligati ad eseguire, tramite delle apparizioni nel mondo reale. Gli ordini devono essere brevi e ben chiari, anche se gli spiriti non si sforzeranno mai di utilizzare in pieno i propri poteri.

●●●● **Oltrepassare il Velo**

Il Viaggio Astrale è così potente che l'Age può andarsene a spasso nel mondo dei sogni ed entrare nei sogni altrui, modificandoli a piacere e influenzando le menti delle vittime. Per l'Age, comunque, i sogni sono reali durante il Viaggio, e quindi può incorrere in vari rischi generati dagli incubi altrui.

●●●●● **Possessione Eterea**

L'Age può prendere il controllo un anima di un parente mentre si trova nel Mondo dei Sogni, e quindi può andarsene a spasso nell'Aldilà e nel mondo reale come se fosse egli stesso un'anima. Può utilizzare in entrambi i mondi tutti i poteri dello spirito che sta controllando, compresi oracolo, apparizioni spiritiche, influenze nei sogni e nei pensieri di chi dorme, ecc...

Manus Mortis

● **Tocco Furtivo**

Quando l'Age tocca parti del corpo delle vittime che gli interessano, quest'ultima non si accorgerà mai di aver subito una palpata. In casi particolari, questo potere può essere usato per commettere piccoli furti o giochi di prestigio.

●● **Assaggio della Carne**

Toccando una vittima, è possibile venire a conoscenza di ogni informazione che la riguardi. Cioè, età, stato civile, stato d'animo, Carattere, ecc...

●●● **Tocco della Forza**

Se un Age riesce a palpare una vittima, ne sarà così galvanizzato da guadagnare tanti Trattati quanti sono i successi del tiro Arete, che può aggiungere a qualsiasi categoria per la successiva azione che intende compiere.

●●●● **Mano Fantasma**

A questo livello è possibile effettuare una palpata anche a distanza, fino a tre metri per ogni pallino posseduto in questa Sfera. Naturalmente, è possibile usare qualsiasi potere collegato al tocco anche usando la Mano fantasma.

●●●●● **Richiamo della Carne**

È così potente la libido a questo livello, che l'Age può attrarre a sé la vittima al fine di palparla. Il bersaglio si avvicinerà all'Age quanto più velocemente possibile e lo fa senza sapere il perché. La vittima deve trovarsi nella linea di visuale dell'Age, a meno che questi non abbia precedentemente assaggiato la sua carne, nel qual caso potrà richiamarla dovunque essa si trovi nel mondo.

Naturis

- **Camuffa la Qualità**

Grazie a questo potere è possibile creare l'illusione che frutta e verdura marcia sembri perfettamente fresca, e viceversa, o che piante appassite sembrino rigogliose. È molto utile per vendere i prodotti della terra al mercato.

- **Modifica la Qualità**

A questo livello, è possibile rendere fresche verdure e frutta, oppure rigogliose le piante, o ottenere l'effetto contrario in maniera perenne, e in modo non illusorio.

- **Distruggi Tecnologia**

Il potere della natura è così forte che è possibile far sì che qualsiasi congegno elettronico capiti nelle mani dell'Age si rompa irrimediabilmente. La difficoltà decresce per congegni molto complicati e quindi più delicati, ma aumenta al crescere delle dimensioni dell'oggetto.

- **Controllo della Natura**

A questo livello la natura risponde ad ogni ordine dell'Age; egli può quindi far muovere i rami degli alberi, far spuntare radici dal terreno per spaccare le sospensioni delle automobili, districare rovi per aprirsi un passaggio, far crescere rampicanti a dismisura per rovinare abitazioni, e così via.

- **Energia della Natura**

L'Age può richiamare a sé la pura energia della natura, e focalizzarla per ottenere effetti devastanti. Può diventare più forte, rinforzare la sua pelle come la corteccia degli alberi, fondersi nel terreno, comandare a tutte le piante di aggredire e devastare un'area o di distruggere edifici, e così via.

Scassacazzis

- **Frastornare**

L'Age rompe le scatole al punto da rincoglionire la vittima per un round, impedendole di compiere qualsiasi azione e distraendola al punto da non permetterle di concentrarsi.

- **Parola del Terrore**

Il potere di rompere le scatole è così forte che la vittima fugge a vento in preda al terrore.

- **Ossessione**

Il discorso dell'Age è così sbroccato e insensato che chi lo ascolta impazzisce; la vittima guadagna un'Alienazione Mentale a scelta del Narratore per tutta la durata dell'Arringa.

- **Arringa della Follia Ululante**

Il potere di Scassacazzis a questo livello è così grande da influenzare ben due vittime per ogni successo ottenuto con il tiro Arete, contro le quali l'Age può utilizzare tutti i poteri della Sfera Scassacazzis che desidera.

- **Master of Puppets**

L'Age a questo livello è così ossessivo e insistente da annullare completamente la volontà della vittima delle sue farneticazioni, al punto di poterla comandare proprio come fosse una marionetta.

Scatarris

Gli sputi lanciati grazie a questa Sfera infliggono danni letali a chi viene colpito.

La distanza alla quale è possibile lanciare lo sputacchio è pari a tre metri per ogni pallino posseduto in questa Sfera.

Il tiro da effettuare per colpire il bersaglio è Forza + Mischia contro Destrezza + Schivare dell'avversario (difficoltà base 6).

I danni inflitti sono pari ai successi ottenuti con un tiro Forza (difficoltà 6) più un successo automatico per ogni pallino posseduto in questa Sfera.

Sparlanzam

- **Sussurri del Pettegolezzo**

Chi possiede il primo livello di Sparlanzam è automaticamente a conoscenza di ogni voce, pettegolezzo, indiscrezione che giri nella zona, e gli giungono nel momento stesso in cui vengono messe in circolazione.

- **Incanto**

Grazie ad una parlantina suadente e ad argomentazioni interessanti, chi usa questo potere può intrattenere una vittima raccontando pettegolezzi, ed impedirle di fare alcunché tranne restare immobile ad ascoltare.

●●● **Malelingue Velenose**

L'Age a questo livello può mettere in giro voci maligne su una vittima, e queste, vere o meno che siano, possono minarne lo status sociale, costringendola a difendersi e smentire queste voci.

●●●● **Mormorio delle False Verità**

L'Age, a questo livello, è in grado di convincere ciecamente una vittima della veridicità delle sue parole, se riguardano una cattiveria o un pettegolezzo su qualcun altro.

●●●●● **Pandemonium**

Le voci messe in giro dall'Age che utilizza questo potere sono così convincenti, così realistiche, così ben raccontate ed interessanti che la realtà stessa si modifica in maniera tale da far diventare a tutti gli effetti reale la menzogna. Per sempre.

Meriti e Difetti

Meriti Fisici

- **Senso acuto (1 o 3)** – con un punto, un solo senso è amplificato, con tre punti tutti.
- **Ambidestro (1)**
- **Tempra di ferro (1)** – si ammala difficilmente
- **Aspetto sano (2)** – viene evitato meno dalla Gioventù.
- **Voce che sveglia i morti (2)** – più due dadi ai tiri che riguardano le urla
- **Dimensioni enormi (4)** – ha un livello salute in più.
- **Stomaco d'acciaio (2)** – digerisce di tutto.
- **Organi sessuali funzionanti (2)**

Difetti Fisici

- **Tosse cadaverica (1)**
- **Alito di tomba (1)** – più uno alla difficoltà in tutte le interazioni sociali, a breve distanza.
- **Senso difettoso (1)** – duro di udito, miope, papille gustative rovinata, ecc.
- **Voce alta (2)** – non può parlare ad un tono di voce normale o più basso.
- **Alcolizzato (2)**
- **Grasso (3)** – meno due dadi ai tiri riguardanti la destrezza.
- **Zoppo (3)**
- **Mostruoso (3)**
- **Deformità (3)**

Meriti Mentali

- **Buon senso (1)**
- **Portato per un'Abilità (1)** – meno due alla difficoltà quando usa l'Abilità scelta.
- **Sonno leggero (1)**
- **Volontà di ferro (3)**
- **Affinità tecnologica (3)**
- **Adattamento facile (2)** – possono trovare dovunque da mangiare o da dormire.

Difetti Mentali

- **Intolleranza (1)**
- **Inettitudine in un'Abilità (1)** – più due alla difficoltà nell'Abilità scelta.
- **Sonnambulo (1)**
- **Berserk sessuale (2)** – tiro Forza di Volontà per resistere.
- **Rajoso (2)**
- **Amnesia (2)**
- **Fobia (2)**
- **Panico con la tecnologia (2)**
- **Narcolessia (2)**
- **Odio (3)**
- **Mania (3)**

Meriti Sociali

- **Appartenenza a forze armate (1)** – più due dadi ai tiri Autorità
- **Presenza inquietante (1)** – più due dadi ad Intimidire
- **Buona pensione (1)** – più uno a Parenti o a Risorse
- **Simpatia innata (2)**
- **Tanto è vecchio (2)** – può decidere che la gente lo ignori e lo lasci stare quando vuole.
- **Temuto (2)**

- **Testamento non scritto (3)** – la gente se lo alliscia.

Difetti Sociali

- **Timido (1)**
- **Segreto Oscuro (1)**
- **Petulante (2)**
- **Evitato (2)** – la gente ne ha paura, o si dice che porti sfortuna, o altro.
- **Disgustoso (2)**
- **Nemico (1-3)**

Meriti Sovrannaturali

- **Vera falsa fede (2)** – così convinti che a volte le preghiere si avverano.
- **Culo pazzesco (2)** – può ripetere due tiri ogni Storia.
- **Strega/Stregone (5)** – è un vero stregone e pratica magia nera per davvero.

Difetti Sovrannaturali

- **Maledetto (1-5)**
- **Morte imminente (5)**

AGE

The Pension™

Nome:
Giocatore:
Cronaca:

Natura:
Carattere:
Tradizione:

Profilo:
Mentore:
Circolo:

Attributi

Fisici

Forza _____ ●○○○○
Destrezza _____ ●○○○○
Costituzione _____ ●○○○○

Sociali

Carisma _____ ●○○○○
Manipolazione _____ ●○○○○
Aspetto _____ ●○○○○

Mentali

Percezione _____ ●○○○○
Intelligenza _____ ●○○○○
Prontezza di Spirito _____ ●○○○○

Abilità

Talenti

Atletica _____ ○○○○○
Autorità _____ ○○○○○
Conosc. Strada _____ ○○○○○
Discutere _____ ○○○○○
Empatia _____ ○○○○○
Intimidire _____ ○○○○○
Origliare _____ ○○○○○
Raggiare _____ ○○○○○
Rissa _____ ○○○○○
Sesto Senso _____ ○○○○○

Capacità

Add. Animali _____ ○○○○○
Agricoltura _____ ○○○○○
Armi da fuoco _____ ○○○○○
Calcato _____ ○○○○○
Giocare a Bocce _____ ○○○○○
Guidare _____ ○○○○○
Manualità _____ ○○○○○
Mischia _____ ○○○○○
Muov. Silenzios. _____ ○○○○○
Sedurre _____ ○○○○○

Conoscenze

Accademiche _____ ○○○○○
Chiesa _____ ○○○○○
Con. Gioventù _____ ○○○○○
Governio domestico _____ ○○○○○
Investigare _____ ○○○○○
Leggende Popolari _____ ○○○○○
Medicina _____ ○○○○○
Occulto _____ ○○○○○
Smorfia _____ ○○○○○
Superstizioni _____ ○○○○○

Sfere

Blasfemia _____ ○○○○○
Cornucopia _____ ○○○○○
Flatus _____ ○○○○○

Kabala _____ ○○○○○
Manus Mortis _____ ○○○○○
Naturis _____ ○○○○○

Scascazzis _____ ○○○○○
Scatarris _____ ○○○○○
Sparranzam _____ ○○○○○

Vantaggi

Backgrounds

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Meriti/Difetti

Arete

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Forza di Volontà

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Saggezza



Rompilosso

Livelli di Salute

Contuso	□
Graffiato	-1 □
Leso	-1 □
Ferito	-2 □
Straziato	-2 □
Menomato	-5 □
Incapacitato	□