

Cronocles

Un Gioco di Ruolo di Sfrenato Crossover Spazio/Tempo-Dimensionale



Il manuale è diviso in varie sezioni per permetterne una lettura ed un uso più scorrevole.

L'**Introduzione** cerca di illustrare, senza scendere nei dettagli, il respiro e la prospettiva di questo gioco in particolare e del GdR per chi non ne avesse esperienza. Il capitolo seguente parla ai **Giocatori...** dando tutte le nozioni necessarie per poter partecipare ad una partita. Il capitolo si apre con un breve riassunto di tutti i contenuti, per poi spiegare i funzionamenti delle meccaniche base, dei principi basilare del gioco (e terminare con degli elenchi per aiutare nella scelta delle caratteristiche del proprio Personaggio?). ...e **Narratore** è diviso in due parti, una che spiega tutte le dinamiche di funzionamento del gioco, cercando di mettere il luce quanto più possibile anche le motivazioni e le scelte insite nel sistema di gioco; l'altra con l'obiettivo di far vedere una serie di consuetudini e norme che è bene tenere a mente per avere un gioco convincente, anche a livello di trama.

Le **Regole Specifiche**, nonostante il nome, non aggiungono alcuna regola vera e propria: si tratta perlopiù di esempi e spiegazioni su come applicare e trasformare nel regolamento le cose più disparate, dai danni ambientali alla morte immediata alla furtività, il tutto usando solo le regole presentate nei capitoli precedenti. Il **Combattimento** si merita un capitolo a parte perché, anche se le regole al proposito non sono diverse del resto, la situazioni di combattimento sono di solito caotiche e difficili da gestire. Qui c'è anche spiegato il dettaglio il sistema dei danni e vi sono vari elenchi di armi di tempi diversi. La **Tecnologia**, anche se ha influenza in molte situazioni diverse (trattate nei capitoli precedenti), viene spiegata in questa sezione: vi sono le regole non solo per trattare ogni tipo di diverso arnese, dai chopper ai fucili plasma alla Rete agli Esoscheletri alla cibernetica, ma anche un metodo per confrontare tra loro equipaggiamenti di diversi periodi. La parte sul **Soprannaturale** può rispetto al resto, apparire estranea. In realtà questo capitolo non tenta di integrare nella concezione del gioco "una" magia, quanto di spiegare che poter usare qualunque "magia", o meglio effetto sovranaturale, nelle "zone grigie" della conoscenza dei PG. Il sovranaturale, in questo gioco, non è qualcosa di *anormale*, ma qualcosa di *sconosciuto*... ..e per questo motivo il capitolo si presenta come un compendio di soluzioni possibili a situazioni impossibili. Il **Multiverso**, nonostante sia uno degli ultimi capitoli, dovrebbe essere già abbastanza chiaro dal resto delle pagine e dall'Introduzione. Qui vi sono indicate in modo chiaro tutte le caratteristiche dell'ambientazione di Cronocles. Per tale motivo questo capitolo dovrebbe essere letto dai Giocatori solo dopo il consenso del Narratore.

I ntroduzione

Dalla collina a nord della città, Rice guardava la Salisburgo del diciottesimo secolo, stesa sotto di lui come un pasto mezzo consumato.

Enormi torri screpolate e gonfi serbatoi di immagazzinamento dalla forma di bulbo rimpicciolivano le rovine della cattedrale di St Rupert. Denso fumo bianco saliva dalle ciminiere delle raffinerie. Da dove era seduto, sotto le foglie di una quercia avvizzita, Rice poteva assaporare un familiare odore di petrolio.

Il solo guardare questo spettacolo lo deliziava. D'altronde, uno non si arruola in un progetto di viaggio nel tempo se non ha una passione per l'incongruo. Come la fallica stazione di rifornimento nascosta nella piazza centrale del convento, o l'oleodotto sopraelevato che si diramava facendosi largo attraverso il labirinto di strade lastricate di pietra di Salisburgo. Un po' incumbente sulla città, ma non era proprio colpa di Rice. Il raggio temporale si era messo a fuoco casualmente negli strati geologici sotto Salisburgo, formando una bolla espansa che collegava questo mondo con quello del tempo di Rice.

Quella era la prima volta che vedeva il complesso dall'esterno delle sue alte recinzioni. Per due anni era stato completamente assorbito dal rendere la raffineria operativa. Aveva condotto squadre per tutto il pianeta, a calafatare le baleniere del Nantucket per utilizzarle come petroliere, o ad istruire operai locali a stendere tubature in posti sperduti quali il Sinai e il Golfo del Messico.

Ora, alla fine, ne era fuori. Sutherland, il contatto politico della compagnia, lo aveva diffidato dall'andare in città. Ma Rice non riusciva a sopportare il modo di fare di lei. La più piccola cosa sembrava far esplodere Sutherland. Perdeva il sonno dietro alle più stupide rimostranze locali. Passava ore discutendo con i "gate people", gli indigeni che aspettavano giorno e notte davanti al complesso largo un miglio quadrato, elemosinando radio, nylon, un po' di penicillina.

Vada all'inferno, pensò Rice. L'impianto era pronto prima del previsto, e lui si meritava un periodo di riposo. Nel modo in cui la vedeva lui, chi non riusciva a trovare un po' d'azione nell'Anno del Signore 1775 doveva avere il cervello bacato.

Si alzò in piedi e con un fazzoletto di lino si pulì le mani dalla polvere della ciminiera, portata dal vento.

Un motorino arrancava su per la collina verso di lui, oscillando stranamente. Il guidatore teneva le sue scarpe da tennis lontane dai pedali e reggeva un gigantesco stereo portatile con l'avambraccio destro. Il motorino si fermò con un movimento improvviso a rispettosa distanza, e Rice riconobbe la musica che usciva dal registratore: la Sinfonia numero 40 in Sol Minore.

Il ragazzo abbassò il volume mentre Rice gli si avvicinava.

<< Buona sera, Direttore dell'Impianto, signore. La disturbo? >>.

<< No, affatto >>. Rice lanciò un'occhiata al taglio ispido a porcospino che aveva sostituito le parrucche fuorimoda dei ragazzi. Aveva visto il ragazzo intorno ai cancelli, era uno dei regolari. Ma la musica aveva cambiato l'atmosfera del luogo. << Tu sei Mozart, vero? >>.

<< Wolfgang Amadeus Mozart, per servirla >>.

<< Che io sia maledetto! Sai che nastro è quello? >>

<< C'è il mio nome sopra >>.

<< Lo hai scritto tu. O lo avresti fatto, dovrei dire. Fra una quindicina d'anni circa >>.

Mozart chinò il capo. << È così bello. Non conosco l'inglese a sufficienza per dire quello che provo ad ascoltarlo >>.

A questo punto la maggior parte degli altri "gate people" si sarebbe trovata in imbarazzo. Rice era impressionato dalla sensibilità del ragazzo, per non parlare della sua conoscenza dell'inglese.

Il vocabolario standard dei nativi non andava molto oltre radio, droghe e scopare. << Stai tornando in città? >>, chiese Rice.

<< Sì, Signor Direttore dell'Impianto, signore >>.

Qualcosa nel ragazzo affascinava Rice, forse l'entusiasmo, o il luccichio nei suoi occhi. E, certo, si dava il caso che fosse uno dei più grandi compositori di tutti i tempi.

<< Dimentica i titoli >>, disse Rice. << Dove può andare qualcuno per divertirsi qui intorno? >>.

"MOZART IN MIRRORSHADES", DI B. STERLING E L. SHINER

Un gioco di ruolo è un passatempo, un divertimento di stampo narrativo svolto principalmente grazie a supporto cartacei, che diletta nel raccontare storie, intrecciare passioni, personaggi, e liberamente svolgere la propria fantasia. Ho sempre pensato che la sua bellezza derivi dal fatto che permette a tutti, se non di essere scrittori, di sentire quella sensazione personale di felicità che si accompagna al comporre una buona storia.

Di giochi di ruolo, per fortuna, si è già parlato (e si parla) enormemente, e praticamente dovunque. Esistono una quantità impressionante di sistemi, in commercio o gratuiti. Si va da regolamenti omnicomprensivi, adatti a ricreare qualunque situazione di gioco, a giochi basati su un singolo evento. Si va da manuali di cinquecento e passa pagine a documenti di due facciate. Da copertine cartonate ed illustrazioni spettacolari e grafica inesistente. Da collane con dozzine di manuali ad un solo libro che contiene tutto quanto serve per giocare.

In questo sconfinato mare, in cui a volte è difficile perfino orientarsi, la gran parte dei giocatori prima o poi ha versato una goccia. Alcune di queste sono andate perdute, mentre altre hanno generato fiumi, cascate e altre meraviglie. Oltre a variare nella forma, infatti, questi variano anche in quanto sono graditi ad ognuno,

pochi o molti di noi giocatori. Questo tipo di valutazione, purtroppo, è qualcosa che al creatore di giochi è precluso: egli lavora prima che il gioco esista.

L'obiettivo di una introduzione, quindi, non può e non vuole essere una disamina sul perché questo gioco sia (o dovrebbe essere) migliore di altri. Chiaramente, essendo io anche un accanito giocatore, mi sono dato delle giustificazioni in tal senso, ma sarei decisamente vanitoso a credere che possano valere per tutti.

Ecco quindi che, non potendovi motivare *perché dovrete giocare* a questo gioco, non mi resta che esporvi in maniera il più chiara possibile *perché* questo gioco è *stato scritto*. Questo, sperabilmente, non solo vi spingerà senza forzarvi a provarlo, almeno una volta, ma vi permetterà, nel caso in cui decidiate di usarlo, di sfruttarlo al meglio, riuscendo ad intravedere la struttura che sta dietro ad ognuna delle pagine che seguiranno.

I GdR, al giorno d'oggi, forniscono ottime risposte, ma pongono pessime domande.

F. DANELLI

Qualche tempo fa, per una serie di motivi "professionali" (stavo cimentandomi col testo argomentativo e critico, dovendo appropinquarmi a scrivere la tesi) avevo iniziato una disamina, a mio dire piuttosto accurata, sui giochi di ruolo. In quel caso mi ero concentrato principalmente sull'aspetto normativo-pratico del regolamento, anche perché sentivo di non aver riflettuto a sufficienza su tali aspetti, mentre avevo avuto la fortuna di poter discutere con molte persone estremamente acute ed intelligenti sugli aspetti più teorici del GdR. La base da cui è meglio partire, però, è la narrativa. Ho sempre visto il Gioco di Ruolo come un modo bellissimo ed intelligente di raccontare storie, e questo ho cercato di mettere in pratica.

Quello che quindi troverete qui non vuole essere un "regolamento": questo nome dà l'idea di qualcosa che analizza, dicotomizza e discrimina ogni evento reale per farlo rientrare in un caso particolare, trattato da una regola. Non è questo lo spirito da cui mi sono mosso: questo "regolamento", al contrario, vuole fornirvi da subito un modo semplice ed immediato per determinare dei risultati **più o meno** a caso. Tutta la magia del gioco di ruolo, e tutto il dovere ed il piacere del Master (che chiameremo Narratore in omaggio alla favella italiana) si giocano sul quel "più o meno".

L'apporto dei giocatori e del Narratore è indispensabile in questo gioco, perché senza la loro personale valutazione questo regolamento non funziona. In questo gioco non dovete seguire tracce che vi vengono indicate, ma cercate di farvi capire dal Narratore, e rimettervi al suo giudizio. Il Narratore, o Master, o Demiurgo, o come siate soliti chiamarlo, deve da parte sua cercare di avere più chiara possibile la storia che sta venendo narrata: partendo da questo sarà in grado di valutare quali sono le differenti possibilità che si dipanano verso il futuro: a questo punto il tiro di dadi è ciò che decide una, e solo una, di tutte le possibilità.

Mi rendo ora conto di esser stato forse un po' prolisso: cercherò di riassumere. Questo regolamento è sostanzialmente una stampella per il Narratore, per aiutarlo e velocizzargli il lavoro. Non gli "insegna" niente, a livello di regole. L'unica regola che il Narratore deve imparare per condurre questo gioco può stare in meno di 2 righe: *"si lanciano 2 dadi di tipo diverso, a seconda delle possibilità che si danno in quel momento, ed il dado maggiore vince"*.

Ovviamente leggendo le regole estese tutto questo risulterà più chiaro. Ma vorrei fare un passo avanti. Se il GdR serve a narrare storie, mi sono sempre chiesto come mai tutti i giochi avessero sempre una cornice di riferimento, un *background* o contesto più o meno stabile. Dopotutto, non tutte le storie devono essere di questo tipo (prendete Alice nel Paese delle Meraviglie). La risposta è che senza alcuna cornice condivisa non è possibile mettersi d'accordo, nè tra giocatori nè col Narratore, quindi bisogna avere un punto di partenza comune.

A volte, però, la cosiddetta "ambientazione" non è il punto di partenza per una narrazione. Molto spesso ne diventa un vincolo, come sa ogni giocatore che, ad un certo punto, si è semplicemente stufato di giocare in un determinato ambiente, e quindi in un determinato *modo*. Per questo motivo, in questo gioco, l'Ambientazione è decisamente particolare. Il mio obiettivo era creare una cornice che fosse davvero una *base di partenza*, che permettesse di includere in essa *tutte* le nozioni possibili: che si trattasse di teorie scientifiche, di fatti reali, di eventi di fantasia. Grazie ad una buona dose di fortuna, che mi ha permesso di coniugare studi epistemologici di un certo livello con il fascino della narrativa, credo di aver raggiunto questo obiettivo. Stavo preparando uno scritto per l'università, trattando dell'interpretazione della teoria quantistica che includeva gli universi paralleli. Nel frattempo, ho ritrovato un vecchio libro, "Mirrorshades", ovvero la prima antologia che ha dato il nome al genere "cyberpunk". Un racconto in particolare, l'ultimo, parlava di viaggi nel tempo, di relazioni intertemporali, di futuro. Il tutto però parlando anche di presente, di sfruttamento e di relazioni internazionali. Come è prevedibile, la base per una ambientazione di questo tipo è una scienza "vera" (o "seria", "professionale", o chiamatela come volete), l'unica abbastanza coerente da poter permettere di manipolare allo stesso tempo eventi realmente accaduti, eventi verosimili ed eventi inverosimili.

La teoria alla base di questo gioco è la concezione del *multiverso*. Sicuramente molti hanno sentito parlare di questa entità, che si contrappone all'Universo. Il Multiverso è l'insieme di tutte le cose come *avrebbero potuto essere*, ma è anche molto di più. Vi sono serie ragioni scientifiche, infatti, per credere che il multiverso non sia solo una grande questione probabilistica, ma qualcosa di reale ("Dio non gioca a dadi", come disse Einstein). Secondo questa idea il multiverso sia l'insieme di *tutte* le cose in *tutti* i modi in cui *possono essere*.

La questione è tutta qui. In questo gioco, non giocherete un universo (o ambientazione), ma in quanti vorrete. L'unica differenza tra questa "multiambientazione" ed una ambientazione "normale" è che, da qualche parte, qualcuno, ha scoperto un modo per spostarsi tra gli universi. Questo, come verrà spiegato in dettaglio nel manuale, significa poter viaggiare nel tempo e nelle dimensioni.

Questo gioco di ruolo vi fornisce le cognizioni e le condizioni per raccontare una storia nel multiverso. Potete sfruttarne solo una piccola parte, cioè un singolo universo. In questo caso vi trovereste nella stessa situazione che con qualunque altro gioco di ruolo. Potete altrimenti usare le nozioni che vi verranno date come base, e lanciarvi con il vostro gruppo all'esplorazione, tramite la narrazione, di qualunque mondo riteniate possibile. E per fare questo, non vi resta che liberare la vostra fantasia.

Leggendo il manuale, potreste avere l'impressione di trovarvi di fronte più ad un cosiddetto "meta-sistema" che ad un gioco di ruolo in senso stretto. Anche io a volte ho avuto questa impressione, ma in effetti il setting base descritto nel libro non è eccessivamente vasto. Vi è una presenza trascurabile del sovrannaturale, presenza di soli esseri umani come personaggi giocanti, e così via.

Questo non toglie che con pochissime difficoltà dovrete riuscire ad usare tutto quanto per qualsiasi campagna vi venga in mente: l'ultima parte dell'ambientazione, dedicata a presentare una serie di setting famosi, serve proprio a questo. Per inciso ci sono molte regole e possibilità aggiuntive che non sono state ancora allegate solo per motivi di tempo, essendo ancora incomplete: una trattazione migliore della magia; regole complete per combattimenti tra veicoli di qualunque tipo, dagli esoscheletri alle astronavi galattiche; la descrizione completa della Corporazione e della Multipolizia; un bestiario modulabile per creare qualunque tipo di mostro a partire dalla nicchia evolutiva che occupa; un sistema statistico per trattare eventi randomici; un numero impressionante di riferimenti a libri, film, fumetti, videogiochi che hanno spunti interessanti...

Mi rendo conto, rileggendo questa introduzione, di essere stato molto generico. Non che questo sia un male, ma se siete più interessati ad aspetti, per così dire, "tecnici" potreste aver bisogno di qualche ragguaglio in più prima di decidere se degnare questo gioco del vostro tempo. Qui in breve, quindi, ho raccolto tutte le peculiarità che differenziano questo gioco dagli altri, o almeno dai giochi più diffusi (che hanno una certa assonanza su vari aspetti gli uni con gli altri)... ..e in un certo senso qui è anche riassunto il regolamento.

Non viene usato un tipo di dado privilegiato, ma i dadi sono decisi a seconda delle situazioni. I dadi sono sempre lanciati in coppia e sottratti l'uno all'altro: un dado rappresenta "il bene", l'altro "il male"; se vince il bene l'azione ha successo, altrimenti fallisce. Le diverse difficoltà nel compiere un'azione sono simulate aumentando il tipo di dado maligno, per le azioni difficili, o di quello benevolo, per le azioni facili. I personaggi non hanno caratteristiche: sono identificati tramite un paio di aggettivi puri (chiamati Trattati). I personaggi possiedono 7 diversi Modi, che rappresentano come ci si può relazionare con l'esterno: a seconda della situazione in cui ci si trova, si usa un Modo piuttosto che l'altro. Ai Modi è associato un tipo di dado, a seconda di come sia l'incertezza statistica legata al Modo stesso. Le Abilità esistono solo come sottinsieme di un singolo Modo. Tutto il sistema è algebricamente (a livello di calcoli) semplicissimo: non c'è nessun numero che superi il 4, e non esiste alcun calcolo da effettuare a parte confrontare un numero con un'altro. Tutto il sistema verte semplicemente su consiglio al Narratore su come scegliere i due dadi contrapposti da far lanciare ai giocatori. L'unica regola aggiuntiva che esiste riguarda le "linee", degli indicatori graduati che servono a tenere il conto di punteggi di una certa rilevanza. Il punteggio iniziale di ogni linea è definito in base ad un preciso modo +5.

Al proposito, parlando del regolamento o del gioco in senso lato sono usati indifferentemente i termini 7dx, che si riferisce in teoria al solo sistema di lancio dei dadi, e Cronocles, utilizzato per il gioco in modo più generico. In generale, però, dove si fa riferimento al 7dx si intende solo il sistema, quindi quello che viene detto vale in generale, persino se doveste usare il regolamento per giocare con i supereroi, o con ambientazioni totalmente differenti. Dove invece vi è il nome Cronocles, si fa anche riferimento implicito all'ambientazione (molto spesso chiamata Temporeale), così come viene qui presentata.

Ed infine, ricordatevi sempre la maggiore delle regole auree di ogni gioco, il grado 0 senza il quale non è possibile usare nessun regolamento: se non state raccontando una storia che vi piace, se non vi state divertendo, se vorreste essere da un'altra parte... è meglio farsi una pausa, e continuare la partita in seguito.

RINGRAZIAMENTI

Il mio ringraziamento come autore va coloro che a diverso titolo e mi hanno ispirato o aiutato. **Ringrazio** i miei gruppi di gioco ed i miei amici per il playtesting, il supporto, le idee. Forse non ve ne siete accorti, ma questo manuale assomiglia anche a voi, oltre che a me. **Ringrazio** tutti i maniaci di arti marziali che conosco, che sono in gran parte (ma non tutti) anche giocatori di ruolo. **Ringrazio** in particolare JhonWayne per le specifiche del ninjutsu. **Ringrazio** tutti i creatori di giochi che mi hanno preceduto, ed in particolare Mike Pondsmith e tutti gli altri autori ed editori italiani. So che siamo i migliori, ma credo sia giunto il momento di dimostrarlo. **Ringrazio** il prof. Barone, i suoi assistenti e tutte le sue studentesse per quel seminario di gdr in spiaggia. **Ringrazio** i siti e le community che negli anni mi hanno sempre dato nuove idee e con cui ho collaborato sempre con passione: Tobas e la Locanda da Tobas e tutti i suoi avventori che qui non posso ricordare per questioni di tempo, la vecchia guardia di Cyberpunk2020.it, che non ha bisogno di menzioni speciali perché la loro storia è scritta nell'acciaio e nella fibra ottica. **Ringrazio** GdRItalia per le opportunità e le informazioni ed in particolare quelli che hanno letto o provato questo manuale per primi. **Ringrazio & Maledico** la Rete per avermi dato tante, molte, troppe informazioni quando mi servivano. Ultimi, ma non meno importanti, **Ringrazio & Maledico** la mia famiglia e mio fratello. La prima per avermi sopportato e rotto i coglioni, ed il secondo per essere stato la cavia retralcinante di ogni innovazione ed avermi ripagato con la stessa moneta. Infine, **Ringrazio** Me stesso per essere riuscito a fare qualcosa su cui, pochi mesi fa, non avrei scommesso un doblone bucato del XVI secolo.

Giocatori...

<< Almeno, >> disse Sutherland, << non hai indossato quel maledetto cappello, oggi >>. Il jet VTOL dall'America era in ritardo e lei continuava a fissare l'orologio.

<< Il mio tricorno? >> disse Rice. << Non ti piace? >>.

<< È un cappello massone, Dio santo. È un simbolo di reazione antimoderna >>. Il Fronte di Liberazione dei Liberi Massoni era un altro degli incubi di Sutherland, un gruppo locale politico-religioso che aveva compiuto alcuni patetici attacchi ai condotti.

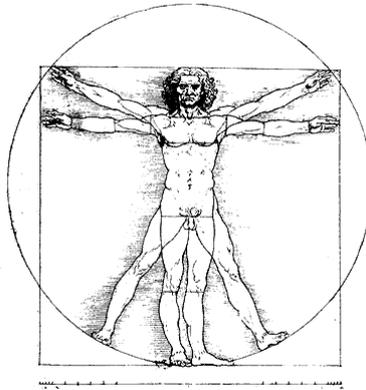
<< Oh, rilassati, Sutherland, vuoi? Una fan di Mozart mi ha dato il cappello, Theresa Maria Angela qualcosa, un'aristocratica decaduta. Si divertivano tutti assieme in un locale da ballo giù in città. Mi è piaciuta la forma >>.

<< Mozart? Hai fraternizzato con lui? Non pensi che l'unica cosa giusta sia lasciarlo stare dopo tutto quello che gli abbiamo fatto? >>.

<< Merda, >> disse Rice, << ne ho il diritto. Ho passato due anni in prima linea mentre voi stavate giocando alla pallacorda con Robespierre e Thomas Paine. Ho fatto solo qualche uscita notturna con Wolfgang e tu mi rompi le scatole. Che ne dici di Parker? Non ti ho sentita far casino perché suona rock'n'roll ogni notte nel suo spettacolo. E lo puoi sentir saltar fuori da tutte le emittenti da quattro soldi della città >>.

<< È l'agente della propaganda. Credimi, se potessi fermarlo l'avrei fatto, ma Parker è un caso speciale. Ha legami dappertutto nel Temporeale >>.

“MOZART IN MIRRORSHADES”, DI B. STERLING E L. SHINER



Questo primo capitolo affronta a testa bassa tutte le questioni basilari del gioco di ruolo; di *questo* gioco in particolare, ma anche del gdr – celeberrimo acronimo – in generale. Come nell'apprendimento di ogni altra cosa, anche qui i fondamenti per comprendere (ma soprattutto per *usare*) il sistema di gioco sono un numero ristretto di *principi*. Questi, da soli, non fanno tutto il regolamento e non permettono di gestire, *direttamente*, qualunque situazione. Sono piuttosto quelle costanti che ritornano, declinate via via in modo diverso, nel risolvere ogni situazione particolare.

Le specifiche al secondo e terzo capitolo saranno utili per molte situazioni particolari, ma non rappresentano altro che l'applicazione dei principi esposti qui.

La libertà è il frutto dell'emancipazione.

ANONIMA SUFFRAGETTA

L'obiettivo di questo capitolo, quindi, è quello di far comprendere poche, semplici idee, che saranno sempre costanti: senza aver appreso bene i principi del gioco; sia le regole avanzate che ogni dettaglio ulteriore risulteranno più difficili da comprendere. Al contrario, aver afferrato le cose cardine, permetterà non solo di maneggiare facilmente ogni regola opzionale, ma anche usare l'intuito e l'immaginazione per “scavalcare” il regolamento laddove questo non sembri adattarsi alla situazione narrativa. Per questo, solo in questo primo capitolo, dopo l'esposizione di regola vi è un breve riassunto – un “memo” – riquadrato, per aiutare a fissare meglio i concetti chiave.

Questo capitolo è essenzialmente dedicato ai Giocatori, anche se rappresenta il punto di partenza anche per il Narratore. Dopo aver letto questo capitolo, e compreso i principi basilari che espone, conoscete già tutto quello che vi serve per fare una partita con un Narratore già esperto. Probabilmente ignorete alcuni dettagli necessari invece al Narratore, ma questo dovrebbe aiutarvi nell'emancipazione dalle regole che è, in sostanza, il momento nel quale un gioco di narrazione condivisa diventa un vero e proprio gioco *di Ruolo*.

1.1 – I PRINCIPI DEL GIOCO IN UNA PAGINA

Non c'è niente di più complicato della semplicità.

ISAAC NEWTON

Per risolvere ogni azione dovete lanciare 2 dadi, sottraendo uno dall'altro. Quello che conta, è che uno dei due “colori” (nel manuale, per convenzione, il Verde: **d4**, **d6**, **d16**) rappresenta tutto ciò che può andare “bene” nel compiere una azione. Il Rosso, di converso (indicato così: **d10**, **d12**, **d20**) rappresenta tutto quello che può andare “storto”. La colorazione è ovviamente ispirata ai colori del semaforo.

Tirate quindi i dadi, sottraendo il **dy** dal **dx**. Un punteggio di **0** è un pareggio; un punteggio superiore del **dx** è un *Successo*, un punteggio più alto sul **dy** è un *Fallimento*. I Dadi da tirare vengono chiamati con dei nomi generici (**dx** e **dy**) perché non sono di un tipo fisso. Per risolvere le azioni, si scelgono due dadi uguali tra questi: **d4**→**d6**→**d8**→**d10**→**d12**→**d16***→**d20**.

* = se tutti gli altri dadi formano “il set” classico disponibile nei negozi specializzati il d16 al contrario, essendo non facilmente reperibile (può essere ordinato facilmente via Internet), può essere sostituito con 2d8, lanciando 2 dadi da 8 e sommando i risultati. La sostituzione non è proprio equivalente, ma funziona.

I dadi da lanciare quindi sono solitamente dello stesso tipo (ad esempio un tiro in Pistole è **d10|d10**). Non tutte le azioni, però, sono semplici allo stesso modo. Scavalcare un muretto di ½ metro è assai più facile che superare una rete elettrificata di 3 metri cinta col filo spinato. E questa stessa azione è più facile per un saltatore olimpico che per ciccione totalmente sedentario. Per questo nel 7dx, ci sono due metodi per alterare le probabilità di una azione: cambiare uno dei due dadi lanciati [Modificatore] o aggiungere/sottrarre un punteggio al risultato finale.[Bonus/Malus].

Un **Modificatore** viene indicato con **▲** o **▼**, a seconda che sia positivo o negativo. Quando si applica **▲** la possibilità che l'azione abbia successo aumenta, e parimenti si incrementa il **dx** di una categoria (es: **d8|d8▲** diventa **d10|d8**). Se si applica **▼** l'azione è più difficile, quindi si aumenta il **dy** (es: **d8|d8▼** diventa **d8|d10**). I Modificatori servono a gestire *tutti* i fattori che influiscono sul risultato *eccetto* l'abilità di chi è coinvolto nella prova. Assegnare i corretti modificatori è un compito pressochè esclusivo del Narratore.

Il **Bonus** o **Malus** si indica con **±** seguito da un numero (ovviamente si chiama bonus se positivo, e malus se negativo). Quando si applica non si cambia il tipo di dado. La prova viene effettuata come al solito, quindi applicando prima eventuali modificatori per scegliere i dadi adeguati, e dopo aver lanciato i dadi si somma il bonus/malus al risultato. Ovviamente, se l'abilità è positiva (es: *Saltare*+2) il punteggio si somma al **dx** (es: **d8+2|d8**); altrimenti (come *Scalare*-1) il malus si somma al **dy** (esempio: **d8|d8+1**).

Detto in altri termini, i bonus ed i malus spostano il risultato di *pareggio* (e quindi quello di *successo* e di *fallimento*) di tanto quanto è il punteggio da applicare. Usare i bonus/malus è abbastanza immediato: questi sono sempre esattamente uguali ai valori segnati sulla scheda. Il punteggio medio per eccellenza di bonus e malus, come si sarà intuito, è pari a +0.

[Memo] – PRINCIPI FONDAMENTALI

Ogni azione incerta si risolve in una prova, ovvero col lancio di due dadi contrapposti: con pareggio o il dado positivo vincente l'azione ha avuto successo, altrimenti fallisce. Le prove si scrivono come: **dx|dy**.

I tiri possono subire *Modificatori* (ad esempio da equipaggiamento, situazioni particolari o Trattati) che cambiano il tipo di dado lanciato; oppure *Bonus/Malus* (ovvero i punteggi nei *modi* o nelle *abilità*) che modificano i risultati dopo il lancio. Questa dinamica si applica sia nelle prove “standard”, sia in quelle in cui due personaggi cercano di superarsi a vicenda (prove contrapposte); sia che l'azione sia immediata ed istintiva (rapida), sia che richieda parecchio tempo (prolungata).

In pratica, non esiste nessuna eccezione di rilievo a questa risoluzione delle azioni.

1.2 IL PERSONAGGIO

Alea lacta Est.
GIULIO CESARE

Nell'usare *Cronocles*, la vostra "interfaccia" è il Personaggio. Questo va caratterizzato in modo adeguato, deve essere identificabile e singolo. Anche se volete impersonare il tipico "uomo della strada", non avrete *un* uomo della strada, ma *l'uomo*. La prima cosa necessaria ad personaggio per essere davvero unico, dovete dotarlo di aggettivi peculiari, tagliati su misura per lui. Questi sono chiamati, in *Cronocles*, **Tratti**.

Un Tratto è di uso intuitivo: viene indicato come un aggettivo appropriato al personaggio. Ognuno quindi ha caratteristiche prevalentemente qualitative: determina un aspetto del personaggio che è necessario segnare sulla scheda per la sua importanza, ma ad esso non associa *nessun valore numerico*. Esistono peculiarità positive – *Affascinante, Forzuto* – o negative – *Zoppo, Obeso* - o "neutre", ovvero di utilità variabile – *Magro* in certe situazioni è un vantaggio, in altre uno svantaggio – ma, quando si tratta di determinare *se e come* un Tratto influisce sul tiro, questo spetta al Narratore. I Tratti sono indicati assieme a dei simboli: ▲, ▼ o =. Questi sono usati per comodità e come riferimento, soprattutto per valutare il bilanciamento del personaggio, e non devono essere presi come regole: se il Narratore decide che, in una determinata Prova, essere *Forzuto* è uno svantaggio, allora le cose stanno così.

I Tratti non caratterizzano solo i personaggi di *Cronocles*. La loro genesi viene in realtà dall'analisi critico-letteraria dei personaggi di narrativa, film e così via. Per decidere dei Tratti appropriati, quindi, potete pensare a quali sono gli aspetti della sua persona senza i quali non sarebbe più "lui".

Fate comunque attenzione a non considerare le abilità cumulate con l'esperienza (che sono trattate di seguito, nei Modi/Abilità), ma solo le peculiarità inscindibili dalla sua figura. Questo anche perché i Tratti, in teoria, non possono mai essere cancellati. Fate attenzione a quello che scegliete. Volendo fare qualche esempio: Sherlock Holmes è *Iperdeduttivo, Attento* e *Tossicodipendente*; Rambo è *Robusto* ed *Alienato*; Frodo Baggins è *Hobbit, Ingenuo* e *Determinato*; Peter Parker è *Represso* ed ha *Forza* e *Sensi di Ragno*.

Ultima cosa da tenere presente: visto che i Tratti servono a rendere più immediato l'inquadramento del personaggio, non a complicarlo, questi non dovrebbero essere superiori a 4. Il numero migliore è 3 Tratti, ma è possibile arrivare fino al doppio in particolari condizioni. Il Narratore è tenuto, dove necessario, a discutere col giocatore sull'assegnazione dei Tratti per eventualmente sostituirne alcuni con altri più generici o fare qualunque modifica ritenga necessario. Benchè non vi siano limitazioni obbligatorie in questo senso, sarebbe meglio evitare personaggi con troppi Tratti (tendono a diventare difficilmente giocabili o delle macchiette comiche), o all'estremo opposto, privi di qualsiasi Tratto (personaggi "piatti", privi di spessore).

[Memo] – TRATTI

Sono "aggettivi" scelti dai giocatori per caratterizzare i personaggi. Possono essere ▲, ▼ o = (in alcune situazioni valgono ▲, in altre ▼).

L'ultima parola su ogni questione riguardante i Tratti spetta al Narratore, poiché è lui che deve tenerne conto durante il gioco per determinare come effettuare le Prove. I Tratti dovrebbero essere un numero ragionevole, mai superiori alla mezza dozzina e non inferiori a due.

Il punto non è se riesca a farlo. È se riesca a farlo senza esplodere.

AGENTE T-SWAT

I personaggi di *Cronocles* non hanno dei Tratti a definirli. Visto che devono agire nel mondo, nel "loro" mondo letterario, una descrizione sommaria come quella dei Tratti può non bastare, da sola, a determinare se un personaggio riesca o meno a saltare per cinque metri da un tetto all'altro inseguendo un ladro. Proprio per avere dei riferimenti stabili sia per i giocatori che per il Narratore vengono usati i **Modi** e le **Abilità**, che come abbiamo accennato prima funzionano secondo lo schema dei *bonus* e dei *malus*.

Trattiamo prima i Modi perché le Abilità, come vedremo, funzionano in maniera identica. I Modi non riflettono caratteristiche fisiche o mentali come i Tratti: sono piuttosto la competenza utile per agire in maniera adeguata in determinate situazioni. Proprio perché vengono direttamente dall'esperienza sono espressi con dei numeri: qualcuno può essere *quantitativamente* più abile di un altro nel fare qualcosa.

I Modi sono quindi *topos*, modalità di relazione estremamente generiche, ed in quanto tali adattabili ad ogni personaggio. Tutti i Personaggi Giocanti – perifrasi per indicare i personaggi dei giocatori, solitamente umani o almeno umanoidi – possiedono 7 Modi, ognuno dei quali ha associato un Dado peculiare (da qui il nome del sistema: 7dx) ed il cui punteggio medio è +0. Esiste in teoria anche un ottavo Modo, che tratta la magia, ma visto che il suo utilizzo è opzionale questo viene trattato a parte. Il Dado legato ad ogni Modo

rappresenta la “complessità” delle azioni relative e la loro imprevedibilità. Detto in termini più formali, il Dado rappresenta il Δx dei risultati possibili: più un Modo è soggetto a incertezza, più alto è il Dado che usa.

Esistono i seguenti Modi nel 7dx. Per ognuno è indicata l’abbreviazione usata comunemente ed il Dado.

- ◆ **VITALE [VIT] [D8]** – è il modo base d’interazione con l’esterno. È l’istinto di sopravvivenza, l’abilità nello stare in un ambiente naturale/selvaggio, la capacità di reazione e d’adattamento all’ambiente circostante. In questo senso, è una peculiarità che contraddistingue *tutti* gli esseri viventi dalle cose inanimate. Qualunque forma di vita, proprio in quanto *vita*, possiede questo Modo.
- ◆ **CORPOREO [COR] [D8]** – se tutti i viventi possono agire nel modo Vitale solo alcuni, come gli animali, lo possono fare corporalmente. Potersi muovere, sollevare oggetti, saltare, correre ed in generale ogni altra azione che dipende dal fisico – o dall’apparato osseo-muscolare, se preferite – rientrano in questo Modo.
- ◆ **BELLICO [BEL] [D10]** – questo Modo è quello dell’interazione violenta. Ogni azione svolta durante un combattimento rientra sotto questo Modo, la cui differenza sostanziale con ogni altra azione sta nella presenza di un nemico. Ogni essere in grado di difendersi e/o di attaccare possiede questo Modo.
- ◆ **FURTIVO [FUR] [D10]** – questo Modo va accuratamente distinto da Vitale, perché a volte i due si sovrappongono. È l’abilità nell’agire di soppiatto, con la *precisa intenzione* di non far scoprire la propria presenza. In questo senso si distingue dal mimetismo “puro”: una pianta nascosta nel proprio ambiente non sta compiendo un’azione Furtiva poiché non cerca *volontariamente* di nascondersi, ma si mimetizza per una caratteristica genetica (quindi Vitale). Una tigre che caccia, al contrario, lo fa guidata dall’istinto.
- ◆ **SOCIALE [SOC] [D8]** – praticamente tutti gli esseri viventi hanno relazioni con altri della propria specie. Solo gli animali superiori ed in particolare i mammiferi, però, hannouna gamma di rapporti più vasta che il semplice contatto per la riproduzione (che si conta in Vitale). Il potersi riconoscere “singolarmente” è distintivo di questo modo. Delle api in un alveare parrebbero avere relazioni sociali, ma in realtà comunicano con feromoni e non hanno identità singole, quindi lo fanno per una predisposizione Vitale.
- ◆ **PRATICO [PRA] [D6]** – qui iniziamo ad avvicinarci a ciò che più distingue gli esseri intelligenti dagli animali meno evoluti. La capacità di usare oggetti o di manipolare il mondo circostante in modo non immediato con il proprio corpo, ma mediato da qualche strumento è una prerogativa di pochi esseri (scimmie ed alcuni tipi d’uccelli); ma solo l’uomo raggiunge un grado tale da possedere questo Modo.
- ◆ **TEORICO [TEO] [D6]** – l’apice (finora) dell’evoluzione, il modo Teorico è prerogativa degli esseri intelligenti superiori, dotati d’autocoscienza e di capacità intellettive. Da questo discendono in particolare la cultura, la scienza e tutti i tipi di attività cognitive e mentali. È bene far notare che poiché il +0 è la media umana un *animale* altamente evoluto (es. delfini o... orchi) avrà al più un punteggio negativo.

Parliamo ora delle Abilità. Ognuna funziona *esattamente* come un Modo, con la differenza che serve a qualcosa di *specifico*. Tutto lo scibile e l’esperienza dei personaggi viene regolato dai Modi per quel che riguarda le attitudini generiche, e dalle Abilità per le competenze più specifiche. L’unica cosa veramente importante da ricordarsi è che *ogni* abilità è *sempre* un sottoinsieme di un *singolo* Modo.

In 7dx si possono usare infinite abilità: ognuna ovviamente si applica solo a determinate azioni. Per questo, quando vengono scelte, si dovrebbe fare come per i Trattati (ovvero discuterne col Narratore ed avere il suo assenso). Vi è una lista alla fine del capitolo, che comprende un gran numero di abilità come esempio.

Quando quindi un personaggio compie un’azione, controlla se possiede un’Abilità adatta. Se la possiede, effettua una prova usando il punteggio ed i dadi appropriati (es: con Pistole +2, Bellico, lancia **d10+2|d10**). Se *non* possiede una abilità adatta, spesso perché l’azione che vuol compiere non rientra *completamente* nella descrizione della abilità, usa il punteggio del Modo.

Nota bene: è la situazione che determina il Modo e le abilità relative che possono essere usate, non viceversa. Anche se ho Guidare (+4), ma mi trovo in un inseguimento con armi da fuoco, devo usare **BEL** o qualche abilità appropriata di questo Modo (come Guida Pericolosa).

[Memo] – MODI ED ABILITÀ

Esistono 7 Modi in cui un personaggio può agire: a seconda della situazione in cui si trova sceglie un Modo (cui corrisponde una categoria di Dado), effettua la Prova ed applica il punteggio corrispondente (del Modo stesso o di una Abilità) come bonus/malus al tiro.

Le Abilità si dividono a seconda del Modo cui appartengono, e sono usate come punteggio **in sostituzione** del Modo (e viceversa), se l’azione è interamente compresa nella pratica dell’abilità. Le abilità sono libere, ed è possibile inventarne di nuove.

1.3 TRATTI ESEMPIO

La prima domanda è sempre: Chi?
ANONIMO GIORNALISTA

Anche se la maggior parte dei giocatori avranno chiari i Tratti migliori per il proprio personaggio, qui ne trovate una lista abbastanza ampia. Essa serve sia come esempio che come riferimento per la definizione dei Tratti: non ha alcun valore normativo, ma serve come guida ed è immensamente utile se vi troverete a giocare per la prima volta con un gruppo che non vi è familiare. Ogni Tratto, comunque, va declinato a seconda del Personaggio che lo possiede. Ci sono numerosi esempi, per ogni Tratto, di come possa essere declinato in diverse varianti.

I tratti Superiori e Supereroici (vedi al cap.2) sono indicati con colori differenti, mentre i Tratti che vanno conteggiati come multipli nel creare il personaggio hanno indicato, tra parentesi, limite massimo. Ricordate che **ogni** tratto è soggetto al giudizio del Narratore. In particolare evitate i Tratti troppo specifici e quelli troppo generici, mantenendovi entro un numero accettabile (1-3 Tratti ogni PG e 1-2 per i PNG sono sufficienti).

Molti altri giochi, ad esempio quelli che usano il sistema Storyteller, piuttosto che il Tri-Stat, possiedono elenchi simili (chiamati solitamente vantaggi/svantaggi) che possono essere di ulteriore spunto per ampliare, praticamente a piacere, l'elenco dei Tratti. Convertire in Tratti particolari caratteristiche di altri sistemi è intuitivo, per questo viene semplicemente lasciato al Narratore, senza impegnarsi in difficili "regole di conversione". Dopotutto, l'unica cosa da indicare per un Tratto, è se sia neutro, positivo o negativo. Infine, nota che i tratti di natura psichica possono essere gestiti usando le regole sulla Psicologia, al cap.3.

ATTITUDINE ▲ TALENTO INNATO ▲

Hai qualche tipo di talento che riguarda l'utilizzo di una Abilità. Comunemente questo accade nell'arte o in una forma espressive (musica, film: uno qualsiasi a tua scelta). In questo caso le tue creazioni nell'ambito in questione saranno riconoscibili e dotate di un "tocco" unico.

Altrimenti puoi essere portato all'usare armi da fuoco, alla corsa, al raggirare le persone, a qualsiasi cosa. Per questioni di bilanciamento, questo Tratto può essere applicato solo alle Abilità, e non genericamente ai Modi (non puoi avere "Guerriero Nato" ed usarlo per i tiri **BEL!**).

Questo Tratto dà uno ▲ o ▲ nelle azioni prescelte.

Scegli una Abilità

ESPERTO ▲

Gran parte della tua vita è stata segnata da qualcosa di costante. Sei stato tanto tempo a fare le stesse cose che ormai ti riesce automatico e naturale. Questo Tratto indica un personaggio estremamente efficiente nel fare un determinato lavoro o ricoprire un certo ruolo.

Si applica generalmente usando un Archetipo, ma è comunque un Tratto come gli altri. Quando fai delle azioni appropriate al tuo ruolo hai ▲. Non esistono omologhi Tratti Superiori.

Scegli un Archetipo

CORPORATURA = CAPACITÀ FISICHE ▲ FISICO ECCEZIONALE ▲ FISICO SOVRAUMANO* ▲+

Il tuo corpo ha qualche caratteristica degna di nota, da un certo tipo di corporatura ad una superforza da fumetto. Puoi essere *magro* (hai *malus* alla prova in cui serve la massa e bonus a quelle di abilità o per divincolarsi), *robusto* (ottenendo bonus alle prove di resistenza), *forte*, *resistente al dolore*, con la *testa dura*, con una *presa d'acciaio* o semplicemente *molto grosso*. Normalmente questi Tratti valgono solo in Corporeo, ma si possono facilmente adattare ad altri modi (un culturista con *fisico scolpito* avrà, in determinate situazioni, modificatori al Sociale).

Il Tratto Superiore e Superumano corrispondenti funzionano allo stesso modo, tranne che per la loro intensità: ad esempio Testa di Martello, il nemico di Dick Tracy, ha Testa Dura come ▲ (e sì, Superman ha *Superman* come Tratto Supereroico).

Scegli una capacità fisica

Resistente, Mascella d'Acciaio, Pugni come Magli, Stretta Implacabile, Agile, Reattivo, Grosso, Sonno Leggero, Instancabile, Forza Infinita, Supervelocità, etc.

TAGLIA [SPEC.]

La tua corporatura è diversa in modo significativo dalla "media". Questo Tratto può essere tenuto in

considerazione per valutare ogni azione che si influenza dalla differenza di taglia. Attenzione, non si sta parlando di piccole variazioni: una creatura di una taglia minore di un uomo è alta circa un metro, mentre una grossa il doppio arriva tranquillamente a tre. Creature grosse avranno ▲ nelle prove che riguardano il fisico, sia per azioni di forza bruta che per resistenza ai colpi che per danni inflitti in combattimento, ma otterranno dei ▼ dove sia necessaria rapidità o la taglia rappresenti uno svantaggio. Allo stesso modo creature più piccole della media (che è alle dimensioni umane) avranno bonus diametralmente opposti. Il Tratto della Taglia è sempre pari al Modificatore di Scala appropriato, vedi al capitolo 2.1.

Nota bene che il Tratto di Taglia è diverso dai tratti riguardanti il fisico.

DESTRORSO = MANCINO = AMBIDESTRO ▲ ARTI MULTIPLI ▲ O ▲

Rappresenta la tua mano preferita, e quindi la tua abilità nella manipolazione di oggetti o nelle azioni che richiedono gioco di mani. Normalmente, cioè se sei destrorso o mancino, puoi anche evitare di scriverlo sulla scheda, ricordandolo a mente. Usare la mano sbagliata ti dà ▼ di penalità. Se hai arti multipli ottieni i modificatori indicati nelle prove di lotta o di afferrare e puoi fare degli

attacchi extra senza penalità per ogni paio di arti aggiuntivo (vedi cap.4).

SENSI ACUTI ▲

SENSI SUPERIORI ▲

SENSI SOVRAUMANI* ▲+

Qualcuno dei tuoi sensi è decisamente più sviluppato della media. Ogni volta che è necessaria una prova basata sul senso prescelto (di solito di percezione), hai ▲. Poiché le prove di percezione possono essere effettuate su ogni Modo, il Tratto vale per ognuno. Vedi al cap.2 per dettagli. Questo Tratto può essere usato per migliorare sensi speciali (come il 6°, 7° o 8° *senso*, *Sensi di Ragno* o *Vista Magnetica*), sempre che il personaggio li possieda.

Scegli un senso

Vista d'aquila, visione notturna, udito fino, olfatto da segugio, etc.

SESTO SENSO ▲

Con un sesto senso ti accorgi facilmente di essere seguito, osservato o minacciato. Ottieni ▲ alle prove di percezione per accorgerti di inseguitori, spioni, imboscate etc (tipicamente si tratta di prove **FUR**).

Puoi anche effettuare prove di percezione in situazioni in cui una persona male non potrebbe effettuare il tiro (in questi casi potresti provare un brivido freddo lungo la schiena...).

SETTIMO SENSO ▲

Per intuito o naturale o qualche tipo di conoscenza fisiognomica sei in grado di accorgerti con discreta facilità di cosa sta pensando le gente attorno a te, come si sente e cosa vuole fare. Puoi rilevare comportamenti anomali, frasi dal doppio senso nascosto o le intenzioni di un giocatore di poker. Hai ▲ ai tiri di percezione solitamente riguardanti il **SOC**.

OTTAVO SENSO ▲

Questo Tratto riguarda l'8° Modo, ovvero la *Magia*. Rappresenta la predisposizione nel riconoscere, percepire ed identificare la *Magia*. Nota che se viene acquistata da un personaggio privo di punteggio nel Modo Magico può essere usata solo come abilità inconscia (il personaggio avverte una strana sensazione quando si trova vicino a della magia, ma non è in grado di scandagliare oltre).

Negli altri casi, offre ▲ ad ogni tiro di percezione **MAG**. Viene sempre considerato un Tratto Superiore per via della sua estrema rarità, e perché in determinate ambientazioni può essere il requisito di nascita richiesto per accedere a capacità soprannaturali. Vedi al cap.6.

SENSI DEBOLI ▼ [4X MAX]

I tuoi sensi hanno qualche problema, di gravità variabile. Si va da miopia o "duro d'orecchi" (1) fino alla semi-cecità o incapacità di avvertire tutti gli stimoli non molto forti [2] alla assoluta mancanza del senso in questione [3] fino alle deficienze multiple [4].

Il Narratore può valutare che certe carenze (es: gusto) siano meno gravi di altre, e continuo come Tratti più o meno negativi (solitamente, infatti, la cecità totale conta come ▼).

Scegli un senso (o più)

GAP FISICI ▼ [3X MAX]

Qualche handicap fisico limita le tue capacità di movimento. Questo può variare da un leggero svantaggio ▼ nel compiere alcune azioni (salire le scale etc.) ad un handicap importante [2] fino alla completa immobilità, [3] nel polmone d'acciaio. Puoi scegliere qualunque tipo di handicap fisico, anche di tipo differente (es: epilessia o tremori incontrollabili), ma non qualcosa che ha a che fare con le tue capacità mentali o sensoriali. Questo Tratto quindi riguarda in primo luogo il **COR**, e gli altri solo in appropriate situazioni.

Scegli un gap fisico

Salute Cagionevole, Emofiliaco, Zoppo, Stregiato, Monco, Paralitico, Immobilizzato, Senza un Rene, Malato di Parkinson, Narcolettico, Epilettico, Cirrotico, Infartuato, Bypass Cardiaci etc.

CONSUMATORE ▲

ASSUEFATTO =

TOSSICO ▼

Sei abituato ad assumere un determinato tipo di droga, qualunque essa sia. Dal tabacco ai funghi allucinogeni, alle droghe chimiche. Ai bassi livelli hai ▲ un per resistere agli effetti della droga prescelta; più avanti questa non ti fa nessun effetto fino a che diventi *assuefatto*, quando la droga non ti fa alcun effetto. Quando diventi un *tossico*, oltre a non subire effetti, devi assumere regolarmente droga: se non lo fai l'astinenza ti

impone una penalità ▼ ad ogni prova finché non trovi la "roba".

Scegli una droga

INTELLIGENTE ▲

GENIALE ▲

MENTE SUPERIORE* ▲+

Questo Tratto riguarda in particolare tutte quelle abilità che, comunemente, rientrano nel calcolo "standard" dell'intelligenza tramite il Q.I.

Se chi abbia un QI superiore a 100 può avere *Intelligente*, il tratto ▲ equivale ad almeno 130, mentre ▲ ad un Q.I. di 180+.

Rispetto ai Tratti Sociali questi si distinguono per una maggiore attinenza coi modi **TEO** e **PRA** rispetto ovviamente al **SOC**.

Scegli un Tratto mentale

Inventore, Statista, Furbo, Intuitivo, Immaginario, Sveglia, Bambino Prodigio, Analista, Einstein, Dottor Xavier.

GAP MENTALI ▼ [3X MAX]

Parallelamente a quelli fisici, sono degli svantaggi che riguardano la tua salute mentale o le tue capacità cognitive. Possono essere malattie degenerative, demenza parziale, attacchi di emicrania e via dicendo. Oltre che dare i valori in modo esattamente speculare a quelli qui sopra, si possono anche applicare delle malattie mentali come descritto al cap.3, su "Psicologia".

Scegli un handicap o una malattia mentale

CARATTERE =

SOCIEVOLE ▲

CARISMATICO ▲

IPNOTICO* ▲+

Vari Tratti di questo tipo possono essere usati per rappresentare una sfaccettatura del comportamento verso il prossimo o la persuasione e capacità di socializzare. Ai livelli più alti sei sempre più influente su quelli che ti circondano, fino a poter manovrare gli altri come preferisci senza che se ne accorgano, come fossero dei burattini.

Scegli un Tratto sociale

Inoffensivo, Burbero ma di Buon Cuore, Amichevole, Simpatico, Cordiale, Buon Parlatore, Battuta Pronta, Empatico, Regale, Aristocratico, Pettegolo, Assertivo, Paziente, Parrucchiere, Faccia di Bronzo, Faccia da Sberle, Avvocato del Diavolo, Insospettabile, Leader Maximo.

ASOCIALE ▼ [3 MAX]

Determinati aspetti del tuo carattere o fissazioni limitano la tua capacità di interagire col prossimo e l'idea che hai delle altre persone. La cosa può variare da una leggera disapprovazione al ribrezzo. Questo Tratto può essere di spunto per le Alienazioni descritte al cap.3, e può avere diverse intensità. Per dargli maggior spessore è consigliabile utilizzarlo assieme alla linea psichica "Collettivo" (vedi cap.2 e cap.3).

Scegli una carenza sociale

Irritante, Malmostoso, Tignoso, Irritabile, Grezzo, Diffidente, Egocentrico, Fulminato, Primitivo, Insopportabile, Piaga Sociale, Rompicoglioni Patentato, etc.

VOLTO COMUNE =

La tua faccia ed i tuoi modi di fare, per natura o una affinata abitudine, sono tali che sei difficilmente ricordabile. La gente si dimentica facilmente che faccia hai, tende a non chiamarti col nome giusto e a non notarti in mezzo alla folla, anche se ti conosce. Questo tratto, si considera sempre = ai fini del bilanciamento (poiché hai vantaggi e svantaggi intrinseci), ma può essere incrementato fino a livello superiore o superumano (ad esempio un Men in Black ha =).

TENACE ▲

IMPLACABILE ▲

Una volta che hai deciso qualcosa o che hai dato la tua parola, niente può distoglierti dal tuo compito. Ottieni un ▲ per ignorare ogni tipo di distrazione mentre stai portando a termine un compito nel quale devi impegnarti, ed ottieni anche ▲ nei tiri cruciali (dai quali dipende il successo o il fallimento del tuo obiettivo). Sfortunatamente, sei tanto concentrato che hai ▼ ad ogni tiro che implichi attenzione verso qualcosa d'altro che potrebbe essere fonte potenziale di distrazione.

ABITUDINARIO ▲ / =

Quando devi accorgerti di segni anormali rispetto a qualcosa che conosci (possono essere una traccia, un'ammaccatura, un discorso forzato, una battuta fuori luogo, una mattonella fuori posto) ottieni uno ▲. Si applica ad ogni Modo. Nelle sue coniugazioni più estreme, è possibile che non ti possa trovare a tuo agio in

situazioni che ti sono estranee, subendo un ▼ ai tiri Sociali o di percezione (in questo caso il Tratto, diversamente da prima, si considera =).

ATTENTO ▲

FOTOMNEMONICO ▲

Generalmente presti attenzione a ciò che ti circonda. Ottieni ▲ ai tiri di percezione che non si basano su un senso in particolare ma su memoria oppure intuito (es: notare una faccia già vista, ricordarsi di un problema già noto o della sua soluzione). Anche la memoria fotografica può essere considerata di questo tipo.

MENDICANTE ▼

POVERO ▼

BENESTANTE ▲

MILIONARIO ▲

MILIARDARIO* ▲▲▲+

Questo tipo di Tratto quantifica l'estrazione sociale o il successo del personaggio in termini di ricchezza. Si va dal mendicante, o nullatenente, che forse non possiede neanche dei vestiti, al Miliardario, che ha abbastanza soldi per avere (o far costruire) qualunque cosa desideri. Questo Tratto influisce quando la disponibilità di un oggetto è influenzabile dal denaro (quasi sempre, se si ha la valuta corretta per la dimensione), permette un tenore di vita più o meno elevato e, a determinate condizioni, quantifica l'importanza del personaggio.

Nota che il personaggio deve essere in grado di accedere direttamente alla sua ricchezza per poterla utilizzare.

Perché *Miliardario* è considerato un Tratto Supereroico? Batman, Lex Luthor o Iron Man non vi dicono niente?

PREDESTINATO =

Anche se non lo sai, il tuo destino è già scritto nel futuro. Ottieni un ▲ a discrezione del Narratore in ogni azione che faccia parte del tuo destino, e ▼ ogni volta che tenti di resistere a quella che è la tua sorte. Particolarmente adatto a tetri personaggi in ambientazioni soprannaturali.

Nota Molto Bene: il destino di un PG è esclusivamente a discrezione del Narratore. Il giocatore non ha voce in capitolo. Pensateci molto, molto, molto bene prima affidarvi in una situazione di pericolo a questo Tratto.

PROFETA ▲ [▲ MAX]

Il personaggio è circondato da un'aura di rispetto ed è in grado di dire sempre la cosa giusta al momento giusto. Non vogliamo sapere che questa è abilità, fortuna o davvero la volontà divina. In ambientazioni dove sia presente il Sovrannaturale, questa può considerarsi una capacità magica. Esempi di profeti (di livello diverso) sono quelli ebraici (Isaia, Mosè), Zoroastro (o Zaratustra), Gesù, Maometto, Imhotep etc.

Per dettagli su come trattare il Divino vedi al cap.6.

ABILITÀ SPECIALI [SPEC.]

Questi Tratti racchiudono tutti i poteri speciali che possono essere a disposizione del personaggio, come l'abilità di fondersi con la pietra, il poter pietrificare con lo sguardo, delle ali da insetto, la capacità di mutare forma e via dicendo. Se non vengono considerati come Tratti Supereroici, possono essere valutati seguendo le regole indicate al capitolo "Sovrannaturale".

Nota che questo si applica a creature dotate di "poteri" in senso stretto, cioè di capacità sfruttabili a volontà palesemente "impossibili". Un Ragno Gigante non viene riprodotto nel gioco usando queste abilità speciali, ma con le regole delle nicchie evolutive, come indicato su "Bestiario".

Vedi anche "Sovrannaturale"

1.4 – ABILITÀ ESEMPIO

No, questo i Marines non te lo insegnano.

MICHAEL BROWN

Le Abilità, come i Tratti, variano a seconda dell'ambientazione, del personaggio, del giocatore e del Narratore. Per questo possono (e devono!) essere espanse a piacimento. In generale non c'è alcun problema se un giocatore vuole introdurre una nuova Abilità, purché vada bene al Narratore (che, alla fine dei conti, è quello che deve sapere maggiormente come usarla durante il gioco). La lista di seguito, quindi, è puramente indicativa. Dopo alcune abilità vi è indicato [spec.], questo significa che dovete specificare un'applicazione particolare per l'abilità (esempio per Guidare: [Patente B, Auto, Moto, Aerei, Dirigibili, Navi etc.]). Questa lista serve solo da suggerimento: le abilità sono indicate a seconda del Modo cui appartengono, vi sono per prime quelle più comunemente usate e solitamente più generiche, e poi altre Abilità, in genere più specifiche. Sopra ogni gruppo di abilità c'è il simbolo corrispondente sulla Scheda.



VITALE [D6] : *Sopravvivenza, Camuffarsi, Raccogliere, Addestrare, Resistere al Dolore, Trovare Tracce, Cacciare, Meteorologia, Meteopatia, Pescare, Allevare, Orientarsi, Individuare Piante, Coltivazione, Taglialegna, Resistere alla Tortura.*



CORPOREO [D8] : *Corsa, Saltare, Stamina, Coordinazione, Arrampicata, Forza Bruta, Nuotare, Cadere, Sollevamento Pesi, Piegare Sbarre, Forzare Manette, Sfondare Porte, Scardinare Oggetti Fissi, Tuffarsi, Stuntman, Sport [spec.].*



BELLICO [D10] : *Sangue Freddo, Strategia, Armi Bianche, Armi da Fuoco, Rissare, Pistole, Armi Automatiche, Fucili, Shotgun, Archi, Balestre, Armi a 2 Mani, Movimento in Copertura, Asce, Spade, Usare Armature, Usare Scudi, Boxe, Kickboxing, Combattere a Cavallo, Cecchino, Duello, Combattere con 2...[specificare l'arma], Softair, Armi Spalleggiabili, Divincolarsi, Catene/Fruste, Lame Corte, Coltelli da Lancio, Shuriken, Schivare, Mazze&Sbarre, Combattimento Urbano, Guerriglia, Guida Pericolosa, Dogfight.*



FURTIVO [D10] : *Nascondersi, Furtività, Scassinare, Manolesta, Pedinare, Seminare, Sistemi di Sorveglianza, Spionaggio, Infiltrazione, Taccheggio, Muoversi Silenziosamente, Guastatore, Preparare Trappole, Barare [spec.], Prestidigitazione.*



SOCIALE [D8] : *Carisma, Stile, Ciarlare, Fisiognomica, Empatia, Manipolare, Vita di Strada, Intervistare, Intimidire, Sedurre, Conversare, Travestimento, Oratoria, Interrogatorio, Raggiare, Affettività (o Mantenere Relazioni), Performance, Recitazione, Bluffare, Percepire Aggressività, Percepire Inganni, Contrattare, Persuadere, Mezzobusto, Impietosire, Diplomazia, Retorica, Giocare d'Azzardo*



PRATICO [D8] : *Riparare [spec.], Guidare, Pilotare [spec.], Tecnologia di [spec.], Contraffazione, Pronto Soccorso, Esplosivi, Elettronica, Chirurgia, Cesusico, Carpenteria, Suonare Strumenti [specificare], Danzare, Comporre, Torturare, Navigazione, Tracciare Rotte, Pilota [specificare], Cybertecnologia, Farmacologia, Usare Macchinari Automatizzati, Disegnare, Dipingere, Falsario, Meccanico, Geniere.*



TEORICO [D6] : *Istruzione di Base, Conoscenze [specificare], Informatica, Letteratura, Occultismo, Hacking, Patologia, Contabilità, Culture Straniere, Glottologia, Mitologia, Marketing, Biologia, Chimica, Storia, Economia Aziendale, Giocare in Borsa, Matematica, Teoria Musicale, Astronomia, Cartografia, Vulcanologia, Erboristeria, Balistica, Astronavigazione, Progettare [specificare].*

1.5 – STORIA ED ESPERIENZE

Oggi c'è la vittoria sul te stesso di ieri, domani ci sarà la vittoria sui tuoi nemici di oggi.

SUN TZU

A meno che stiate giocando con un gruppo di personaggi neonati (ipotesi interessante, ma altrettanto limitante) i personaggi dei giocatori non potranno essere interamente definiti durante il gioco. Per questo vengono assegnati i Tratti e le Abilità, ma il problema è proprio questo: come assegnare questi attributi in modo sensato? E come fare in modo che progrediscano in maniera consistente con il personaggio, con quello che fa e con quello che è? Prendete in mano una scheda del personaggio, e continuate a leggere.

CREARE UN PERSONAGGIO

La prima cosa importante è che, ancora prima di controllare le regole, abbiate in mente un'idea di personaggio da sviluppare. Questa è la cosa fondamentale, senza la quale potreste avere non poche difficoltà a trovare Tratti e punteggi davvero significativi e adeguati. Per farlo, vi sono diversi metodi, ma la soluzione migliore, di solito, è una chiacchierata con il Narratore, magari dando occasionalmente un occhio al manuale per avere qualche spunto.

Dovete poi stabilire “chi è” il vostro personaggio. Questo significa, in pratica, determinare il Ruolo ed i Tratti. Normalmente, i Tratti sono tra i 2 ed i 4, ed ognuno di essi deve essere spiegato nel dettaglio al Narratore prima di essere eventualmente approvato. Per velocizzare questa fase e fissare uno standard di aggettivi più unitario, si possono usare i Tratti Esempio.

Ora finalmente potete impugnare la matita e dovete decidere “cosa sa fare” il vostro personaggio. Questo significa assegnare i punteggi nei Modi e nelle Abilità.

1-6 – COMPILARE LA SCHEDA

Scrivi il Ruolo ed i Tratti adeguati al tuo personaggio, ed eventualmente la storia passata (vedi più avanti se hai difficoltà su quest'ultimo punto). Per assegnare i punteggi nei Modi e nelle Abilità puoi usare uno dei Modi seguenti, scelto dal Narratore.

METODO ALGEBRICO

Questo metodo è ben bilanciato, permette al Narratore di scegliere la “potenza” dei suoi personaggi e lascia una buona libertà ai giocatori dando anche molti spunti utili per caratterizzarli.

Tutto questo, però, lo rende un sistema abbastanza lungo e laborioso, sconsigliato per partite rapide o giocatori inesperti.

Il personaggio a **+0** in tutti e 7 i Modi, e possiede 20 Punti Personaggio per ognuno dei Modi per aumentare i propri bonus. Il costo di ogni diverso punteggio di abilità è indicato sotto. Il costo dei Modi è pari a quello del livello di abilità, moltiplicato per il dx del Modo. Ad esempio un'abilità a +1 costa 1 punto. Il Modo **PRA** a +1

costa 1 PP x 6 (usa il d6), per un totale di 6 PP. Un +2 di **BEL** costa 40 PP (!!!).

Quando si sta creando il personaggio, diversamente dal solito, **non** si devono acquistare tutti i punteggi intermedi. Se vuole +4 in una abilità spendo 16 PO e segno +4.

COSTO DEI PUNTEGGI: questi sono i punti da pagare in fase di creazione.

+1: 1 punto personaggio.

+2: 4 punti personaggio.

+3: 9 punti personaggio.

+4: 16 punti personaggio.

Il numero iniziale di Punti Personaggio possono essere incrementati in due modi, entrambi i quali comportano uno svantaggio ulteriore per il personaggio.

Si possono avere Modi a livello minore di +0: questi danno un totale di Punti Personaggio pari a quello che costerebbe prendere lo stesso punteggio positivo. La cosa è abbastanza ovvia, visto che il valore di un punteggio in Punti Personaggio è pari al suo quadrato. Se un personaggio si abbassa un Modo sotto lo zero e vuole poi prendere abilità correlate, parte dal punteggio pari al Modo e paga i livelli sotto lo zero come i loro speculari positivi.

L'altro modo è segnarsi più Tratti svantaggiosi. Ogni Tratto negativo, come abbiamo visto, permette di sceglierne uno positivo in più. Invece di prendere un altro Tratto, il personaggio può aumentare i propri PP di un punteggio fisso di +10. In entrambi i casi, se il personaggio incrementa la propria riserva di PP, questi punti extra possono essere spesi in qualunque Modo.

METODO LIBERO

Metodo Libero di creazione del personaggio è il più rapido e, a certe condizioni, il più bilanciato. In sostanza, il giocatore fa una descrizione appropriata del suo personaggio (ed il Narratore può chiedere ulteriori dettagli), e poi gli vengono assegnati dal Narratore stesso Tratti e Modi, eventualmente lasciandogli 10 o 15 PP per prendere qualche abilità (come descritto nel “metodo algebrico” sopra).

La descrizione del personaggio fatta dal giocatore dovrebbe essere puramente narrativa, e completa di background e tutti i dettagli del caso.

Nell'assegnare i punteggi il Narratore dovrebbe tenere in considerazione il limite di 2-4 Tratti – per un totale di ▲ – ed nei punteggi dei Modi non dovrebbe eccedere ± 2 . Può ignorare queste limitazioni, se la storia o il buonsenso lo chiedono.

Un'altra variante, se il Narratore sa di avere dei buoni giocatori con qualche esperienza col sistema, può applicare questo metodo ma lasciare attribuire ai giocatori stessi i punteggi. Ovviamente alla fine può intervenire a riequilibrare le cose.

METODO CAUSALE

 Questo sistema di creazione è più bilanciato di quel che si potrebbe pensare, e rapido da usare. Offre anche una sfida interessante ai giocatori, perché assegna i punteggi a caso. Questo è anche il suo più grande limite: non si può mai sapere che personaggi verranno fuori. Questo significa anche che la storia ed il Ruolo preciso del personaggio dovrenne essere rifiniti dopo il lancio.

Il personaggio sceglie 1 (e solo uno!) Tratto [=]; poi lancia $d6|d6$ (ovviamente senza applicare né modificatori né bonus/malus) per ogni Modo, e scrive i risultati nello stesso ordine in cui escono.

Se lancia un Fallimento Critico, sceglie un Tratto ▼ in più; se lancia un Successo Critico, ne sceglie uno ▲ extra.

A questo punto può modificare, per ogni Modo, le Abilità di tanti PP quanto è il quadrato del Modo (non conta il segno: ad esempio -3 dà 9 PP da assegnare, $+2$ dà 4 PP).

Esempio #13: Giovanni lancia i dadi per Joe Breaker, ex-veterano del Vietnam e capitano di una squadra speciale anti-alieni. Sceglie il Tratto Alienato [=] (ha difficoltà di relazione ma non si spaventa mai) ed ottiene i seguenti risultati sui dadi: 3|1, 2|3, 5|3, 1|6, 4|4, 3|2, 6|1, 4|1, 3|5. I risultati corrispondenti sono: **VIT+2, COR-1 BEL+2 FUR+0 SOC+1 PRA+3 TEO-2** oltre a (per il successo ed il fallimento critico) 1 Tratto ▼ ed 1 Tratto ▲. Giovanni ora assegna per ogni modo tanti punti nelle abilità quanto il suo valore e decide i Tratti extra. Il Narratore gli assegna +10 PP perché i suoi Tratti sommati sono inferiori al normale. La scheda è:

Alienato =, Vecchia ferita di Guerra ▼, Leader ▲.
VIT+2: Cacciare+1, Resistere al Dolore+2. **COR-1:** Scalare+0, Corsa+0. **BEL+2:** Strategia+3. **FUR+0.**
SOC+1 Interrogare+1. **PRA+3:** Esplosivi+2, Topografia+2, Tecnologia(armi)+2. **TEO-2** Linguista+0.

- STORIA PASSATA

Esistono vari metodi differenti per determinare la storia passata fino ad ora per ogni personaggio (chiamata anche *background*). Visto comunque la peculiare ambientazione di Cronocles, potrebbe essere complicato sviluppare la questione con tabelle o elenchi. Per questo, ci limiteremo a dare un paio di suggerimenti e qualche esempio.

La storia passata andrebbe sviluppata di comune accordo tra Narratore e Giocatore. Questa è una vera e propria necessità: il Narratore ha bisogno di avere degli "antefatti" credibili e coerenti con l'ambientazione, proprio perché come il giocatore deve sapere cosa interessa al personaggio, come si è comportata in certe situazioni e via discorrendo.

Ogni gruppo di gioco di ruolo già avviato per regola la questione in modo differente. Spesso, il Giocatore scrive il background prima e il Narratore lo legge consigliare eventuali modifiche.

Un buon modo per valutare se la storia del personaggio è sufficientemente dettagliata consiste nell'elencare una serie di punti o fare un certo numero di domande (dovrebbe farlo il Narratore) a cui è necessario dare un risposta. Esempi ne sono:

- ▶ In che ambiente è cresciuto il personaggio?
- ▶ Il personaggio ha una storia familiare continua o ha ripudiato le proprie origini in modo più o meno radicale?
- ▶ Quanto della sua infanzia (amicizie, luoghi etc.) influisce su di lui adesso?
- ▶ Cosa ha fatto maturare al personaggio le convinzioni che nutre?
- ▶ In che occasioni ha sviluppato i propri interessi?
- ▶ Come auto-valuta le proprie capacità e possibilità?
- ▶ Chi o cosa rappresenta un valore per lui?
- ▶ Per cosa sarebbe disposto a morire?
- ▶ Che rapporti ha verso il Temporeale?
- ▶ Quali sono le sue conoscenze di altri mondi o altre realtà?

A seconda poi del ruolo del personaggio, possono essere necessari dettagli aggiuntivi. Poniamo, ad esempio che il personaggio lavori nella Tempolizia. È evidente che queste questioni diventano molto importanti:

- ▶ Perché la Tempolizia ha scelto il personaggio?
- ▶ Per che cosa il personaggio ha deciso di unirsi alla Tempolizia?
- ▶ Cosa ne pensa il personaggio dei viaggi temporali?
- ▶ Cosa vorrebbe cambiare del mondo?
- ▶ Crede nella giustizia o nella legge?

Fare un personaggio, in pratica, è un esercizio di immaginazione il cui unico obiettivo è arrivare ad una buona e convincente storia. È anche importante far notare che non è la lunghezza o il numero di dettagli che fanno la differenza, ma il respiro complessivo. Qui, in realtà, solo la fantasia ed un po' di esperienza possono venirvi in aiuto.

1.8 – NOTA IMPORTANTE PER GIÀ GIOCATORI DI RUOLO

La completa conoscenza è l'assenza di ogni conoscenza.

MIYAMOTO MUSASHI

Questa pagina è dedicata a coloro che, a diversi livelli di esperienza, sanno già giocare di ruolo, sia da Narratori (o Master, o AdG, o Cartomanti, etc.) che da “semplici” Giocatori. Originariamente, questa parte non era stata prevista nel regolamento, ma durante il playtesting sono stati trovati alcuni sporadici, anche se profondi, problemi di adattamento o di comprensione del sistema, che originavano fraintendimenti.

Dopo alcune riflessioni, è apparso che il problema non era tanto la difficoltà in sé del gioco, quanto l'adattarsi, anche inconsciamente, ad un sistema che, pur sembrando molto simile ad ogni altro, ha alcune differenze profonde. Questa pagina serve ad aiutare chi già sappia giocare a qualche GdR a comprendere il sistema 7dx tramite il confronto (e le differenze) con l'approccio “classico” della maggior parte dei GdR.

Devi addestrarti con cura.

MIYAMOTO MUSASHI

In primo luogo, il sistema di lancio dei dadi del 7dx va usato con le pinze. Molto più che con gli altri sistemi, solo le “azioni cruciali” dovrebbero essere tirate con i dadi. Questo perché il sistema tende ad essere più imprevedibile del consueto, soprattutto per “differenze di potenziale” elevate. Detto in altri termini: se vi trovate di fronte ad un'azione che un PG (o un PNG) dovrebbe poter portare a termine nella stragrande maggioranza dei casi, è meglio *evitare* una Prova, piuttosto che far lanciare i dadi immaginando che il personaggio abbia successo. Con questo sistema, persino chi ha dei bonus eccezionali ha una probabilità piuttosto rilevante di fallire. Se siete abituati a far lanciare i dadi anche per azioni banali o automatiche, quindi, tenete a mente che con il 7dx vedrete dei fallimenti anche quando non ve li aspettavate. Il “successo automatico” sui dadi, in questo sistema, in pratica non esiste (per “successo automatico intendo quei casi in cui i modificatori, le abilità e via dicendo influenzano un tiro tanto che, qualunque risultato il dado faccia, l'azione ha sempre successo). Questo accade, in particolare, perché i Modificatori alterano il tipo di dado.

Un'altra questione che può risultare straniante per chi sia abituato ad altri GdR è l'approccio dei Modi. Apparentemente, i Modi sono assimilabili a Caratteristiche, mentre le Abilità sono come gli omonimi d'altri giochi. Normalmente, i punteggi di “abilità” o di “caratteristiche” degli altri GdR definiscono un *aspetto* del personaggio. Ogni “caratteristica” dà un diverso punteggio per effettuare il tiro di dadi, e le “caratteristiche” hanno usi molteplici: un alto punteggio di Forza serve sia nel corpo a corpo, che nello scalare, che nel piegare una sbarra.

Nel 7dx la questione è esattamente inversa. I Modi non sono utilizzabili in diversi contesti: i Modi sono **il** contesto. Se devo parlamentare con qualcuno durante una sparatoria; uso **BEL**, non **SOC**. *Bluffare* con un generale spacciandomi per veterano è un tiro **SOC** e non **BEL** perfino se inizio a blaterale riguardo tattiche di battaglia o vecchie armi. Questa è una cosa importante soprattutto perché – che io sappia – tutti gli GdR adottano la prospettiva inversa. Non si tratta di niente di complicato, ma alle volte può capitare, forza dell'abitudine, di confondersi.

Per chiarire meglio la differenza facciamo un esempio. Pensate ad un personaggio molto *Forte*: in altri sistemi di gioco, gli attribuireste un alto punteggio nella caratteristica Forza (o in una equivalente). Userete poi punteggio in tutte le azioni che in qualche modo riguardano la sua forza: per combattere in mischia, nel sollevare e scagliare oggetti e così via. In 7dx, invece, se un personaggio è *Forte* dovete semplicemente scriverlo come un Tratto. Quando vi troverete ad agire, il Tratto influirà sulle vostre possibilità. In pratica, non dovete decidere in astratto quanto è “forte” il personaggio, dovendo poi usare il punteggio di questa “forza” nella situazione specifica. Al contrario, segnate che il vostro personaggio è *Forte* e quando si tratterà di agire dove la sua forza gli serve, ottiene il modificatore.

...e Narratore

Mozart salì sul palco. Arpeggi di chitarra simili ad un minuetto urlavano su sequenze di motivi corali. Pile di amplificatori pompavano riff sintetizzati, rubati da un nastro di successi pop della K-Tel. Il pubblico urlante innaffiava Mozart con coriandoli strappati dalla carta da parati dipinta a mano del locale.

Dopo, Mozart si fece uno spinello di hashish turco ed interrogò Rice sul futuro.

<< Vuoi dire il mio? >> disse Rice. << Non lo crederesti. Sei miliardi di persone, e nessuno deve lavorare se non vuole. TV a cinquecento canali in ogni casa. Macchine, elicotteri, vestiti che ti sbalordirebbero. Un sacco di sesso facile. Vuoi della musica? Puoi avere un tuo studio di registrazione. In confronto i tuoi strumenti e le tue apparecchiature equivalgono ad un dannato clavicordio >>.

<< Davvero? Darei qualunque cosa per vederlo. Non riesco a capire perché siete voluti partire >>.

Rice si strinse nelle spalle. << Magari mi sto perdendo quindici anni. Quando tornerò però potrò avere il meglio di tutto. Qualunque cosa voglia >>.

<< Quindici anni? >>.

<< Certo. Devi capire come funziona il portale. In questo momento, è grande più o meno quanto te, giusto quanto basta per un cavo del telefono ed un oleodotto pieno di petrolio, abbastanza forse per un occasionale invio di posta diretta verso il Temporeale. Farlo più grande, per spostare ad esempio persone o equipaggiamenti, diventa costoso come l'inferno. Così costoso che lo fanno solo due volte: all'inizio ed alla fine del progetto. E quindi, bè, è come se fossimo bloccati qui >>.

Rice tossì aspro e e bevve d'un fiato il suo bicchiere. Quell'hashish dell'Impero Ottomano aveva sciolto i suoi lacci mentali. Ecco che stava aprendosi con Mozart, facendo venir voglia al ragazzo di emigrare, anche se non c'era alcuna possibilità al mondo che Rice potesse fargli avere un permesso di soggiorno. Visto poi che erano milioni quelli che volevano un viaggio gratis nel futuro. Miliardi, se si contavano gli altri progetti esistenti, tipo l'Impero Romano o l'Egitto del Nuovo Regno.

<< Ma io sono davvero felice di essere qui, >> disse Rice, << è come rimescolare le carte della storia. Non sai mai cosa ne verrà fuori >>. Rice passò lo spinello ad una fan di Mozart, Antonia qualcosa. << Questo è un tempo fantastico in cui vivere. Guardati: stai andando forte, non è vero? >> Si sorse attraverso la tavola in un impeto di improvvisa sincerità. << Voglio dire, è tutto a posto, giusto? Non è che ci odi per aver fottuto il tuo mondo o cose del genere? >>.

<< Stai scherzando? Stai guardando l'eroe di Salisburgo. In effetti credo il tuo signor Parker abbia registrato un nastro del mio concerto di questa notte. Presto tutta l'Europa mi conoscerà! >>.

"MOZART IN MIRRORSHADES", DI B. STERLING E L. SHINER

Se siete i Narratori durante una partita vi sono un po' di cose in più che dovrete sapere, rispetto a quello richiesto ai personaggi. Il Narratore deve avere una buona conoscenza di tutto quanto riguarda il Giocatore: da un lato i fondamenti del sistema 7dx per poterlo usare al meglio, dall'altro perché per gestire i giocatori è necessario che il Narratore sappia cosa essi possano o meno fare, e cosa invece spetti a lui. Dovrete poi conoscere – se non creare – il mondo e l'ambiente dove i personaggi agiranno: questo vuol dire conoscere la storia, le abitudini, gli usi del luogo, ed avere in generale una "percezione" diretta di quel che accade o che potrebbe accadere secondo la piga che prenderanno gli eventi.

Spiegare cosa deve fare il Narratore, o anche dare semplici consigli, è un compito improbo ed ingrato: i giocatori esperti probabilmente non hanno bisogno di grande aiuto, ed è facile che già abbiano un loro stile di gioco. I novizi, d'altra parte, possono farsi impressionare oltre il dovuto e restare legati alle "regole" per giocare; mentre in realtà dovrebbero giocare con le regole.

Questo capitolo vuole dare tutto quanto può servire ad un Narratore. Vi sono indicate, innanzitutto, tutte le regole complementari a quelle presentate nel primo capitolo, spiegate dove possibile nelle motivazioni e nelle meccaniche, per facilitarne la comprensione. Questa parte, meramente "di sistema" è praticamente indispensabile per poter gestire una partita usando il 7dx. Il proseguio del capitolo, invece, si focalizza su nozioni che via via possono essere ritenute superflue da chi abbia già una buona esperienza nell'arbitrare una partita di gdr.

Molte delle regole indicate in questo capitolo, soprattutto nella prima parte, possono sembrare un po' farraginose: è importante sottolineare che questo è dovuto al fatto che sono espresse in forma *totalmente generica*, così da potersi applicare a qualunque ambientazione, a qualunque punto del Multiverso senza dover fare modifiche o aggiustamenti. La loro applicazione in casi concreti e comuni risulterà più chiara e lineare, come si potrà vedere nel capitolo successivo, dedicato appunto al "calare" le regole presentate in questo capitolo in contesti e situazioni concrete.

2.0 – GESTIRE IL SISTEMA

Se qualcosa può andare storto, lo farà.
PRIMA LEGGE DI MURPHY

La struttura di 7dx dà al Narratore diverse responsabilità per la buona riuscita del gioco. Oltre a dover saper inventare una storia credibile, interpretare i PNG e fare altre cose simili (che sono comuni ad ogni GdR), il Narratore deve saper maneggiare bene il sistema ed avere una certa dimestichezza con modificatori, bonus/malus e gli altri procedimenti. Per questo è importante cercare di mostrare cosa sta “dietro” al lancio dei dadi, come questo vada inteso e come esso vada utilizzato. Questo utile anche utilità per chi volesse progettare qualche variante delle regole; ma basta notare che tutte le regole seguenti sono, nella maggior parte dei casi, nient’altro che spunti per il giudizio del Narratore.

Le regole sono esposte seguendo lo stesso ordine del capitolo 1, e presentando tutte le opzioni rilevanti di un argomento prima di passare al successivo.

2.1 – PROVE

Le Prove, come sono già state descritte nel cap.1, vengono utilizzate per risolvere qualsiasi cosa richieda un esito casuale e dipenda dai personaggi. Qui ci sono specifiche aggiuntive su come assegnare e calcolare i modificatori, valutare le difficoltà, considerare le specializzazioni etc.

Ci sono anche alcune regole opzionali che, occasionalmente, possono servire a risolvere una situazione complicata o peculiare.

INTERPRETARE I DADI

La prima cosa assolutamente fondamentale per il Narratore è quella di dare il giusto peso al lancio dei dadi e saper *interpretare* i risultati. Anche se questo viene con il tempo e l’accumularsi dell’esperienza, il funzionamento del 7dx prevede che il Narratore – nel descrivere i risultati delle prove – non utilizzi solo il *risultato finale*, misurato dallo scarto del successo/fallimento, ma i *risultati parziali* dei dadi.

Esempio #21: *Marcus Brody tenta di procurarsi un vestito da beduino per avere un travestimento con cui passare inosservato. Effettua una prova di **soC** all’interno del mercato, con risultati di **1** e **2**. Considerando solo lo scarto, Marcus ha semplicemente fallito nel cercare quel che voleva. Vedendo i risultati singolarmente, invece, possiamo capire che non è stato in grado di farsi capire da nessuno (**1**), nonostante non gli sia successo praticamente nulla di negativo nella ricerca, a parte aver frainteso l’indicazione di un passante sulla zona migliore per i turisti (**2**).*

*Se i risultati fossero stati **7** e **8** l’esito finale sarebbe stato il medesimo, ma Marcus avrebbe certamente avuto la possibilità di comprare quel benedetto vestito, se il beduino con cui stava parlando non si fosse messo ad urlare ed a inseguire un taccheggiatore lungo il bazar proprio un attimo prima dello scambio.*

Un uso creativo e libero dei punteggi singoli dei dadi per ricreare eventi e situazioni negative e positive permettono di aggiungere molti dettagli

importanti per la narrazione, facendo in modo che ogni azione non sia semplicemente un “*ci riesco – non ci riesco*” quanto una dinamica complessa in cui eventi causali spingono dall’una e dall’altra parte. Il mondo è davvero così complicato.

LA REGOLA DELL’ENTROPIA

Questa regola non è nient’altro che l’applicazione di un principio termodinamico (no, non stiamo scherzando). L’entropia all’interno di un sistema, corrispondente alla sua imprevedibilità, o casualità; aumenta *sempre* quando si fanno delle trasformazioni al suo interno.

Tradotto in termini di gioco, questo significa che l’applicazione dei Modificatori (▼ o ▲) ad una Prova è *sempre* risolta aumentando uno dei dadi, mai diminuendolo.

Questo ha molte spiegazioni di carattere sia pratico che teorico. Se il tipo di dado lanciato rappresenta l’incertezza di una azione (come spiegato al cap.1), una legge della statistica dice che le incertezze indipendenti tra loro – come quelle raffigurate da dx e dy – si sommano sempre. A livello pratico, aumentare il tipo di Dado serve a rispecchiare il fatto che più cose accadono contemporaneamente all’azione, minore sarà il contributo della pura abilità. Se si riducesse il tipo di dado, un punteggio di +4 potrebbe diventare estremamente sovrastimato. Infine, visto che il tipo di dadi usati di base va dal d6 al d12, se si potesse ridurre il punteggio dei dadi ci ridurremmo quasi subito a lanciare un d2...

Ad esempio, se un’azione **PRA** (d6|d6 in condizioni normali) viene modificata di ▼, non lancerò d4|d6 ma d6|d8.

LA REGOLA D’ORDINE



trattamente collegata alla regola del paragrafo precedente, questa regola ne è il diretto rovesciamento. Se nella stragrande maggioranza dei casi applicare dei Modificatori significa aumentare le incertezze sul risultato finale, e quindi aumentare i dadi, in

particolari condizioni dove l'incertezza si riduca vistosamente, è possibile e consigliato ridurre i dadi nell'applicare i modificatori.

Esempio #22: il Padrino sta sparando un colpo di grazia ad uno spione inerme. Normalmente la prova, poiché è bel, sarebbe **d10|d10**. Poiché il nemico è legato ad una sedia, il Padrino ottiene **▲▲**: il tiro sarebbe **d16|d10**. La situazione però, più che allargare le possibilità a suo favore, annulla quelle per l'infame (detto in altro modo: l'azione è meno imprevedibile rispetto alla situazione senza modificatori). Il Narratore valuta quindi la prova come **d10|d6**.

Applicando questa regola dovete ricordare che i dadi usati partono dal **d6**, quindi riducendo il tipo di dado rendere predominante il valore dell'abilità (usando **d4/d3/d2**, normalmente non disponibili, un **+3** o un **+2** hanno un'importanza maggiore).

LE CLASSI DI MODIFICATORI

Nel 7dx, per poter variare le possibilità di successo di un'azione, si usano solo i Modificatori. I punteggi di bonus/malus, infatti, sono stabiliti dai personaggi che combattono, e corrispondono ai loro punteggi. Il Narratore si troverà quindi a determinare la difficoltà delle azioni sommando e sottraendo **▲** e **▼**. Nel fare le semplificazioni necessarie e nell'applicare i modificatori alla Prova si usa questa regola:

Ogni classe di modificatore non può alterare i Dadi per più di **▲** o **▼**.

Le classi di modificatori, introdotte qui per la prima volta, sono 2: di **Capacità** e di **Oggetto**. Queste dipendono dalle abilità dei contendenti e dal loro equipaggiamento. A queste se ne aggiunge una terza, i modificatori di **Contesto**, che dipendono dalle situazioni ambientali e vengono esclusivamente dal Narratore (negli altri due casi è il giocatore che "chiede" di ottenere un certo modificatore a seconda di cosa fa il suo personaggio e di quali oggetti ha a disposizione).

I modificatori di **Capacità** includono quelli dei Trattati, già spiegati al cap.1, e della Specializzazione per le abilità. Sono i più comuni, e vengono più avanti quando si parla rispettivamente di Trattati e di Modi/Abilità.

I modificatori di **Oggetto** includono qualunque cosa dovuta ad un oggetto: dai bonus derivati dal fuoco a raffica di un mitra ai vantaggi per gli equipaggiamenti cibernetici. Troverete le indicazioni caso per caso ai capitoli Combattimento (cap.4) e Tecnologia (cap.5).

I modificatori di **Contesto** sono decisi dal Narratore in base alla situazione in cui si trovano i personaggi, ed alla loro scelta di azioni. In particolare nella sezione del Combattimento ci sono indicazioni a proposito, ma è il caso di mettere bene in chiaro fin d'ora che questi

modificatori servono solo ed esclusivamente per dare la possibilità al Narratore di intervenire sempre sul lancio dei dadi alterandolo come gli pare più corretto.

Per indicare che due modificatori sono di classi diverse si scrive la classe alla quale appartengono oppure si usa il segno di addizione: **▲+▲+▲** sono tre modificatori diversi, **▲▲▲** della stessa classe. Anche se in alcuni punti non viene indicato, è abbastanza semplice capire a quale classe appartiene ogni modificatore.

La modifica massima ad un tiro è quindi di **▲+▲+▲** o **▼+▼+▼**; alla quale fanno deroga i Trattati Divini/Supereroici, usati solo per personaggi decisamente fuori dal comune (vedi su "Regole Opzionali" in questo capitolo per dettagli).

Questo tipo di limite, come l'entropia, viene introdotto anche per un motivo pratico: restereste a corto di dadi! Il dado base usato nei diversi Modi va da **d6** a **d10**: considerato l'entropia, usando 3 modificatori arrivate, nei casi estremi, ad usare il **d12** o il **d20**, ovvero il limite in alto dei set di dadi...

Esempio #23: un Muscoloso Esperto di Arti Marziali come Van Damme (...arti marziali? Vabbè, tralasciamo le polemiche...) in "Double Impact" ha **▲▲** nel fare una Mossa, uno perché è muscoloso ed uno perché specializzato in arti marziali; ma questi sono dello stesso tipo ed il tiro viene modificato di **▲**. Se l'attacco fosse di sorpresa ci sarebbe **+▲** per il Contesto, per un totale di **▲+▲**. Se, infine, stessimo parlando di "Double Impact in a Dark Future", e lo personaggio fosse dotato di un cyberbraccio avrebbe da aggiungere **▲▲** di Oggetto (un cyberbraccio è devastante), per un totale di **▲+▲+▲**.



Se vi trovaste in difficoltà nel tenere traccia delle classi di modificatori, sappiate che potete evitarlo. Le classi di modificatori servono ad impedire una cosa, ovvero che in ogni prova vi sia un abisso tra chi abbia qualche competenza e chi non ce l'ha (solo sommando la Specializzazione e i Trattati si ottengono modificatori troppo influenti).

Per questo motivo, finché la media dei lanci che effettuate durante una partita non sono modificati troppo pesantemente, potete benissimo fare a meno di questa regola. Se riuscite a tenere ben fermo questo limite, dovrete poter assegnare i modificatori senza perdere troppo tempo nel calcolarli in modo meccanico (un rischio che si corre nell'usare la distinzione in classi).

PROVE NORMALI E CONTRAPPOSTE

Nel 7dx non c'è una rigida distinzione tra prove "normali", ovvero un personaggio agisce da solo, come riparando una macchina; e prove contrapposte, come due pistoleri a duello.

Le prove vengono risolte esattamente nello stesso modo: se il personaggio è da solo i due dadi rappresentano gli eventi, esterni o dovuti al personaggio stesso, che lo aiutano o lo mettono in

difficoltà nel compiere l'azione. Se la prova è contrapposta, ognuno dei due dadi dà la misura di quanto la buona sorta abbia sorriso ad un personaggio rispetto all'altro.

In pratica, non cambia niente, se non che il Narratore deve interpretare in maniera leggermente differente i risultati parziali dei dadi nell'uno e nell'altro caso (vedi il paragrafo "Interpretare i Risultati", dove si fa riferimento alle prove "normali").

2.2 – CRITICI

In molti sistemi di gioco esiste quello che viene chiamato Critico: questa è una situazione rara, abbastanza improbabile, in cui accade qualcosa di spettacolare, in positivo o in negativo.

Nel 7dx i critici possono o meno venire usati dal Narratore, ma che si usino o meno non vi è alcuna modifica alle regole.

Un Critico si dà solo in un modo: in una Prova, uno dei due dadi mostra il minimo possibile ("1") mentre l'altro mostra il massimo (es: con d10, "10"). Se il dx mostra il punteggio massimo ed il dy il punteggio minimo, si parla di *successo critico*. In caso contrario, di *fallimento critico*. Quando si ottiene un critico il successo o fallimento dell'azione è automatico, non si deve considerare alcun bonus o malus, ed il Narratore dovrebbe descrivere il risultato della prova come qualcosa di veramente improbabile o notevole, in un senso o nell'altro.

Nelle azioni più confuse (quelle che usano dadi di tipo elevato) è più difficile ottenere critici: questo è un effetto desiderato, poiché il colpo perfetto – per fare un esempio bellico – è più probabile al poligono, bene illuminato e dove ci si può concentrare, rispetto ad un vicolo buio dove fischiano le pallottole.

AZIONI MOLTO CONFUSE

Normalmente i diversi modificatori si elidono a vicenda: anche l'azione più contrastata, alla fine, utilizza sempre un dado standard per il Modo ed uno aumentato secondo i modificatori. Questo sistema, anche se permette di mantenere il gioco lineare e di non essere costretti ad usare set di dadi improbabili (tipo d30, d60 o d100), può essere superato dal Narratore alcune situazioni.

Un'azione soggetta a molti modificatori difatti è più incerta di un'azione su cui intervengono meno fattori: per questo motivo il Narratore può ignorare la legge dell'Entropia e, semplicemente, modificare *ambidue* i dadi se si applicano modificatori multipli.

Esempio #24: *Jhonny Mnemonic, spezzato, sta attaccando con una raffica di mitra uno yakuza: il tiro è*

d10|d10, ed i modificatori ▲ e ▼▼. Usando le regole dell'entropia il lancio finale sarebbe d10|d12. Se il Narratore vuole considerare questa come un'azione confusa, il tiro finale è d12|d16.

Questa soluzione rallenta il gioco e lo rende più caotico, ma riduce l'impatto dei bonus/malus.

2.3 – PROVE SPECIALI

Fino a qui abbiamo parlato delle cosiddette Prove Standard (normali o contrapposte): due dadi, uno contro l'altro, e nient'altro da ricordarsi.

Esistono però alcune situazioni di gioco in cui è necessario cambiare leggermente questa dinamica per velocizzare il gioco e mantenerne intatto il realismo. Qui ci sono alcune dinamiche per gestire prove prolungate nel tempo, prove di massa o prove di gruppo (che coinvolgono più soggetti contemporaneamente). Queste si applicano in particolare – ma non solo – a situazioni come il combattimento.

PROVE PROLUNGATE

Queste azioni si protraggono per un certo tempo. Usando le regole normali, ogni azione viene risolta un unico tiro: nelle prove prolungate, ad ogni turno si effettua un tiro, e l'azione si protrae a discrezione del Narratore (fino ad un massimo di una Scena) prima di riuscire o fallire.

Il Narratore deve determinare la *soglia di successo* della prova prima di far iniziare a lanciare i dadi: il personaggio poi tira una volta ogni turno, riuscendo o fallendo. Dopo ogni tiro, somma il risultato (positivo o negativo) a quello parziale: se e quando supera la soglia stabilita, l'azione riesce.

Esempio #25: *in Man Martians & Machines Joe Breaker tenta di sfondare la porta di una vecchia installazione abbandonata. Per sua fortuna questa è vecchia ed abbastanza malandata. La soglia di successo per sfondare la porta è 5, e Joe Breaker ha COR-2. Ottiene 5|2, 4|6, 2|1, 6|1, per +3 - 2+1+5, raggiungendo +7 con l'ultimo calcio: tira quattro calci (mettendoci due turni) e sfonda la porta.*

PROVE DI MASSA

Può capitare abbastanza frequentemente che un singolo personaggio affronti nugoli di nemici, o un altro tipo di situazione "*tanti contro uno*". Questo tipo di azioni – definibili come quelle in cui l'obiettivo non è un singolo ma un gruppo – sono risolte dalle Prove di Massa.

In una Prova di Massa il Narratore deve decidere il *campione statistico*, ovvero quanti Dadi usare. Il campione può essere pari al numero di personaggi coinvolti, piuttosto che un dado ogni tot. avversari (ad esempio un dado rappresenta ogni 5), o ancora un numero arbitrariamente scelto dal Narratore (se ad esempio un PG spara sulla

folla si decide un numero di bersagli senza lanciare per ognuno... non si finirebbe più).

Per risolvere una prova di massa, lancia tutti i **dy** contro un singolo **dx**: i risultati sono risolti singolarmente come per le prove normali. Ogni **Y** che superi **X** ha i normali effetti, ma **X** allo stesso modo ha (se applicabile)* influenza su tutti gli **Y** minori di lui. Questo non significa altro che le Prove di Massa si risolvono come prove normali nelle quali chi fa l'azione contro più bersagli lancia un singolo dado da usare come riferimento, mentre i bersagli multipli fanno ognuno il proprio tiro.

* = ad esempio, in un tentativo di bluffare, successi contro più persone sono applicabili. Nel caso di un singolo attacco, invece, no (eccetto che per gli attacchi multipli e ad area, vedi paragrafo appropriato).

VARIANTE: PROVE DI GRUPPO

S e in una prova di massa i nemici iniziano ad essere troppi, oppure se il Narratore preferisce evitare di tirare molti dadi, si può usare questa variante.

Nei tiri di gruppo si lanciano solo 2 dadi, che vengono usati come riferimenti. Puoi fare la media e considerare che *tutti* i nemici abbiano fatto quel risultato. Alternativamente, puoi usare i due risultati come minimo e massimo, con il resto del gruppo distribuito equamente sui valori intermedi.

Questo modo di risolvere i tiri è molto simile alle prove di massa, ma evita inconvenienti statisticamente improbabili e spesso spiacevoli. Se un personaggio eroico affronta centinaia di nemici minori, ad esempio, con delle prove di massa è praticamente certo che prima o poi subirà qualche ferita, magari grave (è anche assai probabile che faccia un fallimento critico, prima o poi). Con le prove di gruppo la media dei risultati è invece meno imprevedibile, nell'esempio il personaggio eroico rischia al massimo qualche ferita leggera.

La scelta tra i due metodi, quindi, è soprattutto una questione di realismo/eroismo: se i personaggi sono più o meno al livello dei loro avversari, sono meglio le prove di massa. Nel caso in cui i personaggi siano clamorosamente più forti dei loro contendenti, sono meglio le prove di gruppo.

Nota che è *estremamente sconsigliato* applicare le prove di gruppo ai Personaggi Giocanti: è sempre bene che ogni Giocatore possa lanciare i dadi per il proprio – e solo per il proprio – Personaggio.

Nota Bene: tra prove di massa e di gruppo non c'è una distinzione quantitativa. Usare l'uno o l'altro metodo è una scelta rispetto ai ruoli di PG e PNG. I nomi sono dovuti al fatto che si lanci una "massa" di dadi pari alla "massa" di nemici affrontati, oppure che i risultati siano distribuiti considerando gli avversari un "gruppo" unico.

2-4 – MODIFICATORI DI SCALA

D'accordo, abbiamo un sistema che serve a dirimere parecchie questioni, ma ci manca ancora qualcosa. Nel Multiverso, da quando sono stati inventati i viaggi temporali, la questione sempre all'ordine del giorno è "rapportarsi". Che si parli di dimensioni fisiche, di tecnologie mostruosamente evolute o di complessità in senso generico, serve un sistema per calcolare i modificatori delle prove a seconda del rapporto "di grandezza" tra una cosa e l'altro.

Rispetto solo alle dimensioni fisiche, nella lista dei Trattati è anticipato che ogni di differenza di taglia viene ricondotta ad uno o più modificatori. Nel masterizzare avventure, però, vi capiteranno situazioni in cui è molto più complesso valutare distanze o grandezze e confrontarle tra loro: la gittata di un'arma, un combattimento contro un gigante, lo speronare con un motoscafo un transatlantico o usare una fiocina di una baleniera dell'800 contro l'elica di un sommergibile nucleare!

In *qualunque* caso in cui esista una differenza di rapporto tra due "cose" – o abilità, o equipaggiamenti – che debba modificare una Prova si inseriscono dei modificatori di Contesto presi secondo la seguente tabella:

4. C MODIFICATORI DI SCALA	
TAGLIA	N° DI MODIFICATORI
2 ⁻⁹	Interazione impossibile
2 ⁻⁶	Interazione a discrezione del Narratore, non è necessario lanciare i dadi
2 ⁻⁵	▼▼▼▼▼
2 ⁻⁴	▼▼▼▼
2 ⁻³	▼▼▼
2 ⁻²	▼▼
2 ⁻¹	▼
2 ⁰	Nessun modificatore
2 ¹	▲
2 ²	▲▲
2 ³	▲▲▲
2 ⁴	▲▲▲▲
2 ⁵	▲▲▲▲▲
2 ⁶	Interazione a discrezione del Narratore, non è necessario lanciare i dadi
2 ⁹	Interazione impossibile

Come si usa la Scala? Semplice. Prendete come riferimento i modificatori indicati: ogni tiro varia in base ad essi, in positivo o in negativo.

I diversi livelli sono indicati come potenze di 2: questo significa che il valore di riferimento è sempre "il doppio". Una prova per riparare un oggetto complicato/grosso il doppio del consueto ha un modificatore di ▼, un attacco su un mostro grosso quattro i personaggi ha ▼▼ e via dicendo.

È importante considera che "doppio" è un'indicazione di massima che non si applica solo alle dimensioni ma anche alla "complessità" in

senso astratto. Questa nozione è ovviamente un po' vaga, ma è anche l'unica che si possa applicare senza grosse difficoltà all'intero scibile umano. Un navigatore del 1950 ad esempio potrebbe trovarsi a dover tracciare una rotta di navigazione spaziale; un motociclista ad usare una moto Imperiale nel folto di una foresta su Endor; un traduttore della Scholastica a decifrare le iscrizioni della stele di Yggsagoth. In ognuno di questi casi si usa la scala sopra indicata per avere un'indicazione sui modificatori appropriati (possono andare bene 2³, 2¹ e 2² in questi casi).

Altrettanto chiaro che "il verso" nel quale viene applicata la Scala è a scelta del Narratore. Ogni differenza di scala infatti può portare vantaggi o svantaggi. Prendiamo ad esempio la taglia corporea: chi è più piccolo è avvantaggiato nelle azioni di destrezza o furtive, ma svantaggiato negli scontri fisici.

 I modificatori di taglia possono essere applicati anche alle Ferite inflitte: in questo caso applica i modificatori **o** al tiro di combattimento, per vedere chi colpisce, **o** al tiro di controllo Danni, per le ferite subisce il bersaglio. Vedi al cap.3 per dettagli ulteriori. Opzionalmente, per un gioco di respiro più epico, i modificatori di scala possono assorbire danni come armature (vedi cap.4).

Nota per Tratti Superiori e Supereroici: la Scala vi permette di risolvere in modo immediato quelle azioni esagerate che vedete nei fumetti. Se sono coinvolti Tratti Supereroici nel tiro questi possono compensare efficacemente le differenze di scala, come *Superforza* in un braccio di ferro con un gigante. *Ogni Tratto Supereroico consente di cancellare fino a 3 modificatori dovuti alla differenza di taglia, a seconda di quanto è potente il Tratto. I Tratti Superiori annullano 1 modificatore di taglia.*

2.5 – TRATTI

I Tratti sono piuttosto semplici da usare nel gioco, ma risultano anche comodi per sistemare il bilanciamento prima di iniziare a giocare e per risolvere una serie di situazioni, poteri o peculiarità altrimenti difficilmente gestibili.

Qui trovate anche la spiegazione di alcune note, segni e colori che avete potuto incontrare nel capitolo precedente, sulla "Lista dei Tratti".

USARE I TRATTI

I Tratti dovrebbero essere usati come semplici aggettivi, dall'uso intuitivo ed immediato. Se vi accorgete che state perdendo un sacco di tempo, oppure non riuscite a trovare un accordo tra Narratore e Giocatori, cercate di seguire meno le regole. L'utilità dei Tratti, alla fine, è solo quello di

un singolo modificatore da sommare solo in alcuni test, su richiesta del Narratore.

Ogni discussione riguardo al fatto che sia o meno lecito usare un Tratto è inutile: è sempre e comunque il Narratore ad "autorizzare" l'uso o meno di un Tratto, caso per caso, per il semplice motivo che il Narratore è l'unico autorizzato a dire come stanno "davvero" le cose nel gioco. I Tratti indicati di seguito e le loro spiegazioni servono a fornire una guida al Narratore. Nota anche che non esiste nessuna regola per cui un Tratto (es: *Burbero*) debba considerato sempre negativo o sempre positivo.

Come già detto per i Modificatori, i Tratti sul tiro finale non influiscono più di **▲** o **▼**. Questo significa che hanno effetto solo per annullare vantaggi simili del nemico: mettere mettere molti Tratti assai simili, quindi vi aiuterà ad essere migliori dei migliori, ma non di spazzare via come mosche i nemici più deboli di voi, visto che tutti i Tratti di questo mondo danno modificatori di Capacità, e quindi se ne conteggia solo uno sulla modifica finale al tiro.

BILANCIARE I PERSONAGGI

I Tratti possono venire utilizzati quando si creano i personaggi per fare in modo che tutti siano sullo stesso livello di importanza, il che nel gioco si traduce in un numero maggiore o minore di Tratti. Più Tratti ha un personaggio – senza esagerare! – più ha spessore a livello narrativo; più ha Tratti positivi più è importante ai fini della trama.

Normalmente i Personaggi Giocanti hanno complessivamente 1 Tratto **▲**. Questo significa che hanno 1 Tratto vantaggioso in più rispetto a quelli svantaggiosi (i Tratti neutri contano 0 in questa somma algebrica).

Questo non significa che *tutti* i personaggi, giocanti o meno, debbano sempre essere bilanciati in questo modo. Il mondo è bello perché è vario! La tabella seguente vi dà degli spunti su come assegnare il bilanciamento complessivo dei Tratti. Il Ruolo indicato è un'indicazione di massima rispetto al rilevanza che avrebbe il personaggio in un racconto.

 2.1A PERSONAGGI	
TRATTI	RUOLO
[▲▲▲▲]	Deus ex machina
[▲▲▲]	Eroe
[▲▲]	Protagonista
[▲]	Coprotagonista
[=]	Comprimario
[▼]	Comparsa
[▼▼]	Intermezzo comico
[▼▼▼]	Macchietta
[▼▼▼▼]	Caso umano

Nell'elenco dei Tratti al capitolo precedente alcuni Tratti sono indicati con un numero tra

parentesi, come [2]. Questo indica che tali Tratti, contano come doppi, o tripli (o quanto indicato) ai fini del bilanciamento.

I Tratti Superiori o Supereroici contano avere un bilanciamento di [2] per i Superiori e di [4] per i Supereroici.

TRATTI SUPERIORI

Un Tratto Superiore è un Tratto così fuori dalla norma che deve essere risolto in maniera differente. Come già indicato, questi Tratti sono conteggiati come doppi (sia in positivo che in negativo) per il bilanciamento del personaggio (un personaggio *Mostruosamente Intelligente* conta come “Protagonista” nella tabella sopra).

Utilizzare nelle prove i Tratti Superiori (indicati con ▲ e ▼) è molto semplice: *un Tratto Superiore, annulla ogni altro Modificatore di Capacità coinvolto nella prova.*

Oltre a questo, i Tratti Superiori danno capacità effettivamente oltre quelle di un uomo comune, quindi possono tentare azioni più difficili del normale senza subire mostruosi modificatori di Contesto. Detto in altro modo, la difficoltà applicata coi modificatori di Contesto va calibrata sui Tratti posseduti dal personaggio.

RAZZE

□ Tratti rappresentano tutto quello che non è un’abilità acquisita. Di conseguenza, la differenza di *razza* – nelle ambientazioni dove ne esiste più di una, come la Terra di Mezzo – si usa come un tratto, chiamato anche Tratto Razziale.

L’unica differenza tra i Tratti ed i Tratti Razziali, che non riguarda l’uso, è che questi ultimi sono composti da più di una “caratteristica” razziale, anche se il Tratto è singolo. Vedete alcuni esempi alla fine del cap.7, su “Dimensioni Clandestine”.

Nota che, poiché le caratteristiche d’ogni razza variano tra un’ambientazione e l’altra, i Tratti Razziali dovrebbero essere determinati dal Narratore, e la loro influenza valutata con attenzione quando l’ambientazione dovesse variare. Per questa variabilità rispetto alla situazione di riferimento, i Tratti Razziali sono considerati solitamente neutri ai fini del bilanciamento, anche se il Narratore può decidere diversamente.

In modo altresì consistente con l’Ambientazione è possibile che alcuni (o tutti!) i personaggi abbiano diffidenze e sospetti riguardo agli altri, ai “diversi”. La xenofobia se è fortemente negativa in un’ambientazione di soli esseri umani, può essere estremamente giustificata in altre (dove, ad esempio, è saggio diffidare degli Orchi). Il Narratore se lo ritiene necessario può applicare il Tratto Razziale ai tiri **soc**.

Nota che, nel Temporeale, la provenienza da un altro tempo *può* essere considerata un Tratto, soprattutto se il personaggio non ha ancora fatto in tempo ad ambientarsi (ed a perdere la sua “atemporalità”. Per esempio, *Antico Romano* è un Tratto accettabile per Bruto Corvino, un romano dell’Impero del I secolo da poco arruolato nelle Armate Carta Grigia.

TRATTI SUPEREROICI

□ Tratti Supereroici sono versioni ancora più potenti dei Tratti Superiori, e rappresentano le peculiarità tipiche di supereroi, protagonisti dei fumetti o esseri dai poteri oltre l’umano. I Tratti Supereroici sono indicati nell’elenco con un * dopo il nome ed i modificatori di colore rosso, come ▲ o ▼.

Un personaggio dotato di almeno 1 Tratto Supereroico è, in effetti, dotato di poteri che vanno ben oltre le possibilità di uomini ed altre razze. *Flash* ad esempio, è *Superveloce* mentre l’*Uomo Ragno* ha *Forza*, *Movimento* e *Riflessi di Ragno*.

Esistono poi i Tratti Divini, chiaramente riservati alle divinità (quindi agli immortali), ancora più potenti. Poiché comunque il discorso sulle divinità è complesso, lo rimandiamo ad una futura ambientazione. Per ora vi basterà sapere che, in caso di bisogno, che i Tratti Divini si usano come i Tratti Supereroici.

I Tratti Supereroici seguono le regole dei Tratti Superiori (prevalgono sempre sugli altri modificatori di Capacità), ma ignorano anche i modificatori di Oggetto e richiedono un calcolo a parte dei modificatori di Contesto. Inoltre, anche se sono modificatori di Capacità, non hanno il limite di ▲ in più per volta.

Questo significa che un singolo Tratto Supereroico può cambiare le categorie di dado di ▲, di ▲▲ o addirittura ▲▲▲!!!

Tra l’altro, per risparmiare tempo, molto spesso non è nemmeno necessario tirare il dado per i personaggi con questi Tratti: se la situazione nella quale il supereroe è coinvolto non ha alcun altro Tratto Supereroico in ballo, il successo è automatico (e può addirittura essere considerato un Successo Critico).

I modificatori di Contesto sono gli unici che possono arginare i trabordanti Tratti Supereroici, ma il contesto deve essere altrettanto epico.

Se da un lato questo rischia di esagerare la differenza tra superuomini e gente normale, c’è da considerare che ha poco senso tirare i dadi se una persona, forte o abile nei limiti delle possibilità umane, volesse fare a pugni con Hulk. Questi lo colpisce e lo spappola o lo manda a nanna. Fine.

E gli svantaggi supereroici?: questo tipo di svantaggi non elencati nella lista dei Tratti perché fanno un tutt’uno coi vantaggi supereroici.

Qualunque difetto grave elencato nella lista può applicarsi anche ad un personaggio normale, quindi non può essere definito "supereroico". Questo significa che gli unici svantaggi supereroici sono quelli che riguardano i poteri del personaggio: *Superman*, ad esempio, ha il tratto *Superman* che gli dà ▲▲▲. Il fatto che sia *Vulnerabile alla Cryptonite*, influenza i suoi superpoteri, quindi si considera uno svantaggio supereroico ▼.

RIFINIRE I TRATTI

Sempre parlando dei Trattati, esiste almeno un'altra considerazione importante da fare, cioè che il Narratore deve sempre stare bene attento a "personalizzare" ogni Tratto in modo che, effettivamente, ogni personaggio risulti diverso dall'altro.

Esempio #26: *il Tratto Possente viene definito per un Demone alto tre metri. Questo Tratto ha un uso più ampio di Muscoloso, e comprende non solo le azioni di forza bruta, ma anche la capacità di resistere a ferite e botte che ucciderebbero un uomo, oltre che avere utilità in combattimento (è simile ad un Tratto Superiore da orso, che dà ▲ alle azioni di offesa, ma anche nella resistenza ai colpi).*

Questo tipo d'analisi dei è una prassi che spetta al Narratore e risulta di grande utilità per definire con pochi Trattati anche esseri o creature che si allontanano molto dall'umano/umanoide.

Ovviamente, questo vale allo stesso modo per per decidere la difficoltà – o la fattibilità – delle azioni che i Personaggi intraprendono, come abbiamo già visto per i Trattati Superiori e Supereroici. Nell'esempio del Demone possiamo considerare che *Possente* gli dia la possibilità di sfondare un muro di cemento armato, cosa che un uomo, anche *Muscoloso*, non può fare.

2-6 – MODI ED ABILITÀ

Dopo aver sviscerato ogni elemento degno di nota dei Trattati, passiamo a considerare i Modi e le Abilità, ovvero tutti quei punteggi che ci ricordano che cosa i personaggi, grazie alla propria esperienza, sono in grado di fare. Il rapporto tra Modi ed Abilità in termini generali è spiegato al cap.1, qui cercheremo di illustrare meglio il rapporto tra modi ed abilità, e come questo sia inserito nel gioco sotto il nome di Specializzazione.

SPECIALIZZAZIONE

Poiché le abilità in 7dx possono essere modificate, aggiunte, mescolate o divise liberamente dal gruppo di gioco, ci vuole qualche distinzione tra un'abilità come "*Sparare Bene con Tutte le Armi*" oppure "*Tiro Olimpico con Pistola da 50 metri*". Parlando delle abilità, si dice che queste

possono essere più o meno *specialistiche* o *generiche*.

Come spiegato nel cap.1, quando due abilità diverse sotto questo punto di vista si trovano a confrontarsi – in una Prova Contrapposta – si ha un ▲ da assegnare all'abilità più specialistica tra le due. Chi è specialista, in pratica, può usare le sue conoscenze solo nel campo specifico, ma con maggiore profitto rispetto ad un "praticone". Al contrario chi invece sa fare qualcosa più genericamente ha ovviamente più occasioni in cui usare la sua abilità, ma se si trova di fronte qualcuno con capacità molto specifiche sarà un po' svantaggiato.

Come anche quelli calcolati sui Trattati, gli modificatori dovuti alla specializzazione vanno comunque valutati dal Narratore. Ecco delle linee guida: abilità simili non hanno modifiche (es: Pistole rispetto a Fucili); abilità cui una è sottoinsieme dell'altra (es: Nascondersi rispetto a Camminare stando nell'ombra) applicano sempre il corrispondente modificatore.

Nei casi controversi o non di immediata applicazione, è sempre il Narratore ad avere l'ultima parola. Ovviamente un Narratore accorto già nel momento in cui permette ad un giocatore di segnare una abilità dovrebbe avere ben chiaro a cosa essa serva; in caso contrario è sempre meglio definire col giocatore cosa può fare o meno l'abilità.

Esempio #27: *nel duello di "La Suerte Gira... ..Gringo" si affrontano El Pedro (Pistole +4) ed il Gringo (Duello +2). La prova sarà d10+4|d12+2. Poiché però il Gringo ha Fucili +3 ed un grosso shotgun, può usare quell'abilità in alternativa, col tiro di d10+4|d10+3. Le due possibilità rappresentano il fatto che il Gringo cerchi un colpo rapido con l'abilità specialistica Duello piuttosto che un colpo preciso con l'abilità generica Fucili.*

Nota per le Prove standard: se un personaggio deve effettuare una Prova da solo, senza avere qualcuno a cui contrapporsi, il modificatore di Specializzazione si può applicare o meno a scelta del Narratore. Sta a lui decidere se usare dei modificatori di Contesto o di Capacità per rappresentare se il personaggio abbia o meno un'abilità specifica appropriata.

VALUTARE BONUS E MALUS

Normalmente nei sistemi a base dei Giochi di Ruolo i punteggi da utilizzare con i dadi possono essere di due tipi, cioè "aperti" o "chiusi". Un sistema coi punteggi aperti non ha un limite massimo – o minimo – per il valore numerico che si può utilizzare col dado. Il 7dx, al contrario, utilizza un sistema chiuso, in cui i limiti sono ben definiti e pari a ±4. Questo metodo permette di tenere più comodamente sotto controllo la forza dei personaggi e l'influenza che la loro esperienza può avere sui tiri, ma richiede un po' più di

attenzione quando si assegnano i punteggi ai personaggi, visto che un limite, alla fin fine, è il massimo umanamente raggiungibile, quindi non proprio una cosa di tutti i giorni.

Per questo motivo qui trovate spiegati un po' più i dettagli i vari punteggi, ovvero a cosa corrisponde un determinato punteggio di abilità come esperienza e capacità. Nota fin da subito, comunque, che la stragrande maggioranza delle persone - attorno al 90% - ha punteggi che oscillano tra i valori di ± 2 . Solo persone eccezionali, in senso positivo o negativo, possiedono dei punteggi di ± 3 o addirittura di ± 4 .

Nota che in questi casi il rapporto tra Modi e Abilità è ancora più importante: se l'abilità "Giocare a SuperMario+4" identifica il personaggio come un nerd allo stadio terminale, **BEL+4** vuol dire saperne tanto da insegnare qualche trucco utile a Rambo quanto a Napoleone! La cosa è abbastanza evidente considerando i Punti Esperienza necessari ad aumentare i Modi (vedi alla fine cap.1).

-4. non rappresenta nemmeno il fatto di essere negati a fare qualcosa. È oltre. Uno scimpanzè davanti ad un computer ha più o meno questo livello di abilità. Se sei messo così con un punteggio rischi fallimenti catastrofici ogni volta che tenti un'azione

-3. rappresenta un deficit che è difficile (ma non impossibile) spiegare semplicemente con la mancanza di esperienza. Il personaggio è così incapace da risultare addirittura irritante quando tenta azioni del genere.

-2. un livello almeno umano, non sai proprio fare quella cosa. Certo, hai sempre qualche possibilità di successo, ma non è proprio una cosa che sai fare... ..e anche tu lo sai bene.

-1. d'accordo, sei un po' più scarso della media, ma non è il caso di farne una tragedia. Hai certe carenze piuttosto visibili, ma niente che non mostri dei margini di miglioramento.

+0. è la normalità. La maggior parte delle persone che non hanno né abilità né incapacità in un campo hanno questo valore. +0 significa, nel modo più pieno, *essere nella media*.

+1. è già un punteggio di rilievo. Il personaggio in questione ha una conoscenza dell'argomento, ma non tanto approfondita da farne un esperto.

+2. è un ottimo punteggio. Il personaggio sa fare quella cosa abbastanza da poterci fare una professione e guadagnarsi da vivere. Ovviamente i guadagni ottenibili da *Medicina Chirurgica +2* sono ben diversi da quelli di *Mendicare+2*.

+3. vuol dire essere dei veri esperti. Chi sa fare qualcosa a questo livello non solo può ricavarci da vivere, ma è in grado di insegnare a chiunque altro e di correggere persino i migliori.

+4. è il massimo assoluto. È estremamente difficile arrivare a questo livello, ci vuole dedizione ed un sacco di esperienza. Giunto a questo punteggio, però, sei effettivamente l'autorità incontrastata

sulla questione. Non più di una dozzina di persone sono brave tanto quanto – ma mai più – di te.

2-7 – AZIONI RAPIDE

Anche se nella struttura normale del turno non esiste l'Iniziativa, possono capitare situazioni nelle quali un personaggio *vuole* o *deve* agire prima di un altro. Per questo, possono essere introdotte le *Azioni Rapide*. Ognuna di questa rappresenta la capacità di reazione e di agire in modo quasi istantaneo: un jazzista può improvvisare sopra un errore del proprio batterista; un soldato saltare fuori dalla trincea senza preavviso e correre fino ad un riparo; un matematico intuire in un attimo come va portata avanti una dimostrazione; un meccanico trovare il problema di un motore solo sentendone il rombo. Tutti questi sono esempi di *azioni rapide* applicate a diversi Modi.

Le Azioni Rapide si risolvono usando il punteggio del Modo a cui appartengono, ma sono sempre effettuate per prime nel turno. Questo perché le azioni rapide sono istintive: il personaggio non si ferma a pensare, agisce d'impulso ed è il suo inconscio – ed il Narratore – che decide gli effetti precisi dell'azione. Non è detto, ad esempio, che se cerco di ripararmi dietro un muro per sfuggire a dei proiettili (usando **BEL**) effettivamente lo faccia: magari mi butto soltanto a buttarmi per terra, oppure mi trascino a carponi mentre fischiano attorno le pallottole. Insomma, le azioni rapide servono quando l'importante è agire prima del nemico, anche a costo di perdere il pieno controllo di quello che sta succedendo.

Nota che i lanci di dadi sono effettuati esattamente come al solito: l'unica differenza è che, nel narrare ciò che accade durante il turno, il Narratore deve tener conto che chi compie un'azione rapida agisce per prima, sia che abbia fatto un successo o un fallimento.

Fate attenzione a non abusare di questa possibilità: le cronache sono piene di corporativi paurosi che, nella foga di estrarre la pistola, hanno freddato i loro colleghi nascosti al buio per fare una festa a sorpresa!

Ma come faccio a ricreare un Pistolero?: per fare personaggi il cui unico scopo è agire più velocemente degli altri – come un duellante nel far west – è consigliabile usare delle regole affini a quelle per le Arti Marziali. Vedi il cap.4 per dettagli.

2-8 – USI IBRIDI DELLE ABILITÀ

Abbiamo visto che i personaggi scelgono i dx e dy sempre in relazione alla situazione (ed al Modo) in cui si trovano: questa è una scelta deliberata, per mettere in luce

quello che spesso si dimentica: è *difficile saper fare bene tutto*.

Anche se ci riteniamo discretamente intelligenti, ben assennati ed in grado di relazionarsi con le altre persone, è assai improbabile che abbiamo anche un fisico da Mr. Universo, la capacità di combattimento di Rambo e la discrezione di uno *shinobi*. Considerando i Modi slegati gli uni con gli altri si evita che il personaggio migliori, di colpo, sotto punti di vista troppo diversi.

Questa scelta può risultare poco convincente in certi casi, in particolare quando un personaggio si trova ad agire in un Modo che gli è sfavorevole ma possiede delle *Abilità* che potrebbero tornargli utili nel caso specifico (ad esempio *Guidare*, che è **PRA**, durante un inseguimento con annessa sparatoria, che sarebbe **BEL**).

In questi casi particolari, il Narratore può far permettere un uso “ibrido” della abilità. Questo significa usare l’abilità stessa (con corredato il suo dx appropriato: nel caso sopra, d8) nel Modo differente (nell’es: contro un dy **BEL**, a 10 facce).

Un uso ibrido può esserci solo se l’abilità da ibridare ha un tipo di Dado pari o inferiore a quello che andrebbe usato in origine: posso ad esempio usare *Meditare* (d6) per mantenere la calma in una situazione **FUR** (d10), posso usare un’abilità corporea (d8) in una situazione **BEL** (d10), posso usare *Medicina Teorica* (d6) al posto di *Chirurgia* (d6). Non posso, al contrario, usare *Muoversi in Copertura* (d10) al posto di *Correre* (d8).

In pratica, non mi posso mai avvantaggiare delle abilità ibride per aumentare il tipo di dado rispetto alla prova da compiere. Questo ha anche una spiegazione “reale”: le capacità fondamentali di una persona, quelle che permettono le azioni più complesse, sono indicate con un dado più basso. I Modi con dado alto sono combinazioni delle peculiarità singolarmente presenti nei Modi inferiori. Ovviamente i modificatori di Contesto si sprecano quando un personaggio ha un’abilità accettabile da usare, ma non proprio quella che servirebbe...

Esempio #28: *Tango (di Tango e Cash)*, personaggio con *Guidare* +3, **PRA+2** e **BEL+1** scappa con la macchina da una sparatoria e vuole usare *Guidare*, visto che non possiede *Guida Pericolosa* (la corrispondente abilità **BEL**). Il Narratore decide che *Guidare* può andar bene: la sparatoria è solo con pistole di medio calibro (se ci fossero stati mitra e lanciarazzi, *Guidare* non sarebbe bastato). La prova è **d8+3|d10** (dado di *Guidare* | dado di **BEL**).

2-9 – VALORI AD ACCUMULO

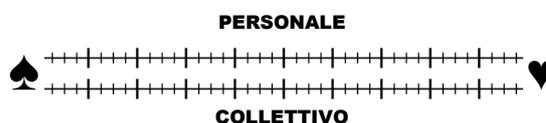
L’ultima cosa che serve per completare il sistema di gioco è l’introduzione di delle variabili graduali, da modificare poco per volta durante il gioco, da usare per trattare una grande varietà di

caratteristiche: psicologia, attitudini, equilibri dopaminici e quant’altro.

I valori ad accumulo sono utilizzati sempre allo stesso modo, qualunque caratteristica essi indichino. Ogni volta che il personaggio è soggetto ad uno *stress*, un trapianto, una scelta o qualcosa che può modificare la sua personalità o la sua visione del mondo, il Narratore può chiedere di fare un tiro con un Modo ed un malus appropriati. Se il tiro fallisce, il personaggio perde un numero di quarti di punto ($\frac{1}{4}$) pari al malus. Normalmente i cambiamenti sono *permanenti*, e non temporanei, ma sono anche reversibili.

LINEE DI CONTROLLO

Le linee di controllo sono delle righe graduate con indicati sia i numeri interi che le frazioni di $\frac{1}{4}$. Vengono usate per tenere traccia delle alterazioni, e normalmente sono presenti queste due:



Queste permettono di gestire 2 variabili per volta, ovvero l’attitudine verso sé stessi e quella verso gli altri. Ci possono anche essere altre soluzioni per le linee, altrettanto – o più – valide, a seconda dell’ambientazione: Consco/Inconscio, Legalità, Bontà, Peccato, Lato della Forza.

Le linee possono essere usate anche per altre caratteristiche non-psicologiche che devono avere un funzionamento graduale, ad accumulo. Ad esempio le barre di Adrenalina e Dopamina, che indicano gli equilibri endocrini del corpo, possono diventare indispensabili per un personaggio che ospiti un *simbionte* (come Venom).

Per dettagli maggiori ed esempi, vedi al cap.3 sotto il paragrafo “Psicologia” ed al cap.5 al paragrafo “Alienazione”.

2.10 – PSEUDOSTATISTICA

Dio non gioca a Dadi.
ALBERT EINSTEIN

Per quanto riguarda i Dadi può essere utile fare qualche precisazione sulle statistiche. Queste non sono nozioni di vera e propria statistica. Abbiamo cercato di evitare le equazioni e di spiegare il sistema in maniera forse meno accurata, ma più semplice. E dopotutto se conoscete i teoremi della statistica siete anche perfettamente in grado di creare da sole le equazioni del sistema.

CALCOLO A MEDIA

Ogni Dado ha un risultato medio a seconda del tipo: d4→2,5; d6→3,5; d8→4,5; d10→5,5; d12→6,5; d16→9; d20→10,5. Poichè normalmente si lanciano 2 dadi uguali e si confrontano i risultati, il risultato più comune sarà 0, ovvero un Pareggio.

Dove si applicano modificatori, invece, potete immediatamente trovare quale è il risultato più probabile facendo una sottrazione tra i risultati medi: se ad esempio effettuo una Prova **d10|d8** il risultato più probabile è **1**, ovvero una prova riuscita anche per chi ha malus -1. Se invece il lancio è **d8|d16** il risultato medio è **3,5**: questo

significa che anche un personaggio con +2 dovrà fare un buon tiro per riuscire nella prova.

→	→	→	▲	→	→	→
d4	d6	d8	d10	d12	d16	d20
2,5	3,5	4,5	5,5	6,5	9	10,5
←	←	←	▼	←	←	←

Nota che il risultato medio non può prevedere il risultato di un singolo lancio, ma solo il più probabile a lungo andare, quindi quello più coerente per assegnare probabilità ai risultati.

CALCOLO AD AREA

Decidi i tipi di dado, e controlla le righe colorate corrispondenti nelle tabelle sottostanti. All'interno dell'area delimitata dalle righe scelte, controlla la diagonale corrispondente al punteggio richiesto al personaggio a seconda di bonus/malus. Questa è pari alle possibilità di pareggio, mentre i risultati di successo/fallimento sono le aree sopra/sotto questo valore.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	1	2	3 ^C	4	5 ^C	6	7 ^C	8	9 ^C	10	11 ^C	12	13	14	15 [*]	16	17	18	19 ^C
2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4	-3 ^C	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
6	-5 ^C	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
8	-7 ^C	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
10	-9 ^C	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
12	-11 ^C	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
13	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7
14	-13	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
15	-14	-13	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5
16	-15 [*]	-14	-13	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4
17	-16	-15	-14	-13	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3
18	-17	-16	-15	-14	-13	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2
19	-18	-17	-16	-15	-14	-13	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1
20	-19 ^C	-18	-17	-16	-15	-14	-13	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0

2β.0 – CONDURRE IL GIOCO

Arbitro cornuto!!!
ANONIMO ULTRAS

La figura del Narratore è centrale per la buona riuscita di una partita. Essere un buon Narratore non è facile: la maggior parte delle volte questo viene con l'esperienza, ma questo non significa che non possiate fare qualcosa da subito tenendo presenti alcuni riferimenti mentre arbitrate una partita.

Da questo punto di vista, Cronocles è certamente una sfida non facile. Usare l'intera meta-ambientazione multitemporale – non solo qualche dimensione particolare – potrebbe causarvi dei problemi: non esiste alcun limite alla complessità che può raggiungere la storia, e siete solo voi che cercate dipanarla o di aggiungerne nuovi fili. Potreste altrimenti ritrovarvi in poco tempo con cyborg-androidi programmati con la personalità di Buddha che combattono in Sudamerica contro narcos multidimensionali o chissà che cos'altro.

Questa parte presenta una serie di nozioni utili durante una partita di un gioco di ruolo, un po' di consigli ed in generale tutto quello che potrebbe essere utile al Narratore. La maggior parte delle nozioni qui presenti non sono molto diverse da quelle usate nel commentare un libro, e difatti la parte "narrativa" del gioco di ruolo ha molto in comune con la narrativa vera e propria. Qui di seguito troverete alcune indicazioni di massima che, se potrebbero essere superflue per un Narratore con già qualche esperienza, possono essere utili per i meno esperti.

2β.1 – NARRATO E NON-NARRATO

La prima cosa da focalizzare con attenzione è, a mio avviso, la causa di quasi tutte le incomprensioni o i problemi che si presentano durante una sessione di gioco di ruolo. Un partita ad un GdR non è una *simulazione* di qualcosa, ma la *narrazione* di qualcosa.

Nonostante il gdr nasca come figlio del boardgame, e quindi di un gioco nel quale l'importante era ricreare una situazione fittizia, è passata ormai parecchia acqua sotto i ponti, e questa concezione ha mostrato la corda. Dopotutto, è praticamente impossibile avere a disposizione un regolamento tanto versatile con cui poter *davvero* ricreare come funziona il mondo.

Detto in altri termini, l'idea che vogliamo togliere fin da subito è che il Narratore, quando ad esempio arbitra – o "masterizza" – un combattimento debba far andare le cose nel modo più realistico. Molti regolamenti spesso sottostanno a questa idea, per la quale è da costruire una specie di *simulazione di mondo* che dica cosa accade nel gdr.

Questa mentalità simulazionista non è applicabile a questo regolamento, che invece preferisce adottare un taglio più narrativo, dove sono il Narratore ed i Giocatori a stare nel ruolo più importante, e non le regole. In pratica, nell'arbitrare una partita da Narratore, la cosa principale non è assegnare i Modificatori alle prove cercando di essere il più aderenti possibili alla realtà, ma cercando di seguire una narrazione coerente.

Per fare un esempio banale: se nel raccontare una storia fosse davvero importante le sua somiglianza con la realtà, nessun film d'azione prodotto da dopo gli anni '60 ad oggi avrebbe

alcun senso. Le automobili, per intenderci, *non possono* scoppiare a causa di un colpo di arma da fuoco (neanche se colpisce in pieno il serbatoio!); e nemmeno il fucile più potente può spostare un corpo umano all'indietro di più di un paio di centimetri. Ma i film d'azione sono divertenti proprio perché non sono così strettamente legati alla realtà.

Nel raccontare una storia, dovete tenere presente le stesse cose, ma fare anche un po' più attenzione perché, a differenza di un regista, voi non siete solo responsabili del "respiro" che prende la trama, ma anche di quello che i personaggio possono/devono sapere e capire del mondo attorno a sé. Siete non solo i "registi" delle loro azioni, ma anche i loro occhi e le loro orecchie. Per fortuna, a differenza del regista di un film, almeno voi non dovete decidere cosa farà ognuno dei personaggi, visto che quello è compito del giocatore.

Quindi, la prima cosa cui dovete prestare attenzione, è l'atmosfera. La seconda è la coerenza, che si misura anche da come vi comportate rispetto ai personaggi (quindi dalla vostra imparzialità), ma soprattutto dalla vostra capacità di inventare e portare sempre avanti una trama credibile, probabile. Le due cose devono essere armoniose, e non andare una contro l'altra.

Per dare il giusto effetto alla storia, poi, è molto utile che il Narratore sappia sfruttare al pieno sia i pieni che i vuoti nel discorso. Questa è una differenza che c'è già tra i tipi di narrazione "aperti" e "chiusi". Questo significa in pratica che mentre un film è visivamente chiuso, ovvero non c'è niente di più di quello che viene mostrato, in un racconto orale come è il gdr ci sono invece dei vuoti, perché il Narratore non potrà mai descrivere tutto con la

stessa precisione fotografica. Questo non è uno svantaggio, ma anzi può essere usato come strumento in più. In situazioni caotiche e confuse usate molto i vuoti, per enfatizzare la poca cognizione dei personaggi di quel che accade attorno a loro.

Per narrare una storia, però, una storia bisogna averla. Questo non significa necessariamente arrivare alla sessione con fogli con appunti o materiale, quanto mettersi nell'ordine di idee di portare avanti una trama, fare attenzione a quello che dicono e fanno i personaggi e, soprattutto, ricordarsi sempre di mantenere un atteggiamento coerente. Questo non significa che vi sia proibito sbagliare: tutti sbagliano, ed è perfettamente normale. Quello che dovete evitare è invece di rompere la sottile illusione che tiene uniti a voi i giocatori: per questo motivo, normalmente, i Narratore si scagliano contro i giocatori che fanno metagame (ovvero, che si estraniavano dal personaggio pensando come individui del 21° secolo) esattamente come quelli che telefonano durante le sessioni o continuano a raccontare barzellette come se fossero su un programma comico di una TV privata.

Un uso particolare di "vuoti" della narrazione può servire anche ad altri scopi. Per dare l'impressione di un mondo vivo, che interagisce con i personaggi e che non li scarica semplicemente da una parte all'altra, è sempre bene ricordarsi di portare avanti degli eventi a cui i personaggi non hanno accesso. Sapere che, ad esempio, un vecchio nemico dei personaggi sta preparando la sua vendetta può essere un'ottima fonte di spunto per qualsiasi evenienza in futuro

La trama a cui i personaggi appartengono, che vivono con i propri occhi, si chiama normalmente *storia*. Tutto ciò che succede nel resto del mondo, portato silenziosamente avanti dal Narratore, è l'*antistoria*.

Ma esistono anche altri modi per catturare l'attenzione dei giocatori.



2β-2 – FABULA ED INTRECCIO

Questo dipanarsi progressivo viene raccolto dai giocatori tramite la *trama*, la catena temporale/logica degli eventi; e l'*intreccio*, ovvero come vengono presentati dal Narratore. Nel GdR spesso l'esposizione è totalmente lineare: gli eventi si succedono semplicemente in ordine cronologico. Questo però non significa che *necessariamente* la storia debba essere priva di intreccio: in un'avventura in cui un assassino vuole uccidere il re, l'assassino è presente (o può esserlo) fin da subito, ma i personaggi pur conoscendone l'esistenza o i piani non sanno chi sia. In questo caso l'intreccio si sviluppa

comunque in modo differente dalla trama, anche se è perfettamente cronologico.

È cosa buona e di somma utilità per il Narratore tenere presente queste differenze, perché se la narrazione parlerà quasi esclusivamente della storia, anche l'antistoria nell'accezione sopra indicata andrà comunque avanti. Ogni azione dei personaggi porta a conseguenze: alcune sono immediate, altre ignote, altre avranno effetto nel futuro ed altre ancora, perché no, potrebbero influenzare il passato.

Anche se tutte queste nozioni non sono particolarmente complesse, può essere difficile utilizzarle mentre si arbitra una partita, sia per motivi di distrazione che di tempo. Per questo è interessante rispolverare un'altra nozione chiarificatrice, detta *nucleo narrativo*.

Questo è un ente teorico, che si definisce come un evento chiave per lo svolgimento della trama. La trama, quindi, diventa la tassonomia dei nuclei narrativi, collegati secondo un ordine logico/cronologico, mentre l'intreccio corrisponde alla loro presentazione esteriore.

I nuclei però non coincidono con ogni tipo di enunciato della storia: alcuni eventi sono necessari al disvelamento della trama, altri invece sono accessori. Questi ultimi sono detti *satelliti*.

La costituzione di una narrazione diventa quindi un incatenamento di nuclei narrativi ognuno dei quali è preparato e contornato da un certo numero di satelliti. Ad ogni nucleo narrativo corrispondono varie possibilità, una delle quali è scelta scartando le altre (storia e antistoria). Ad ognuno si collegano poi i precedenti e successivi sulla catena: tra i nuclei, inseriti come specifiche nel racconto o come elementi accessori, vi sono i satelliti.

Tutto questo può sembrare superfluo, ma non è altro che una guida precisa e dettagliata dello svolgimento di ogni tipo di avventura. Dividere tra nuclei e satelliti permette sia di preparare con cognizione di causa avventure e materiale necessario per il gioco ottimizzando il lavoro, sia di avere una guida affidabile per valutare l'impatto sulla trama delle azioni impreviste dei Personaggi.

Se ad esempio i personaggi sono nel regno di Zaulor per salvare il figlio del Re che è stato rapito, un nucleo sarà il momento nel quale i personaggi ritroveranno il figlio del Re, e da quello si dirameranno diverse possibilità a seconda degli esiti della situazione (il ragazzo muore o viene salvato o resta ferito o scappa via etc.).

2β-3 – TEMPO, STORIA E RACCONTO

Quando si narra una storia, lo si fa con qualche tipo di mezzo: un libro, un discorso, un film, una canzone. Nel GdR "classico", il mezzo per raccontare una storia è la propria voce.

Questo significa che può esistere una differenza tra la durata “vera” di un evento ed il tempo necessario a raccontarlo. Ad esempio il discorso per l’elezione del nuovo re, dove fosse riportato direttamente “a viva voce” dal Narratore ai Giocatori, avrebbe la stessa durata del discorso ascoltato dai Personaggi. Se la stessa situazione fosse riassunta brevemente: “il lungo discorso acclamatorio dura svariate ore, nel quale sono augurate ripetutamente al re Lunga Vita, Fortuna e Gloria” il tempo del discorso sarebbe più breve della storia. E questo nonostante il discorso udito dai Personaggi sia della medesima lunghezza.

Nel caso di un combattimento, infine, il tempo necessario a Narratore e Giocatori per descrivere le azioni dei Personaggi è molto più lungo della durata effettiva del combattimento.

Esistono una serie di rapporti variabili che regolano le relazioni tra il tempo della storia ed il tempo del racconto. In aggiunta a questi, la narrazione non necessariamente deve restare confinata ad un piano lineare, in cui gli eventi vengono presentati in ordine temporale o con una precisa connessione logica: ciò che accade può restare ignoto fino ad un futuro imprecisato, le azioni compiute dai personaggi nel passato possono avere, da sole, portato ad effetti ancora ignoti. Il Narratore può introdurre analessi, anticipazioni e così via; tutto questo mentre la narrazione mantiene un “presente storico” che è il *Qui ed Ora* in cui il Narratore si rivolge ai giocatori.

Il Narratore, quindi, è il responsabile dello scorrere del tempo. Se le azioni dei personaggi possono influire (a volte pesantemente) sia sulla durata del discorso che su quello della storia, è comunque solo il Narratore ad avere, in ogni istante, la possibilità di intervenire sia sulla durata di un avvenimento (es: ponendo termine ad un combattimento) sia quella del discorso (togliendo la parola ad un giocatore o accelerando la velocità del gioco). Non solo, ma come ogni altro autore (il Narratore, per quanto parziale senza i Giocatori, pè pur sempre un Autore) può anche cambiare il modo in cui questi due piani sono rapportati tra loro, usando ellissi, flashback o anticipazioni, sia forniti “metanarrativamente” (ovvero al giocatore in forma non-narrata) sia attraverso espedienti che gli conferiscano una veste narrata (es: le parole di un oracolo). Nota che in questi casi “narrato” e “non-narrato” sono esattamente sinonimi di “nel gioco” e “fuori dal gioco”.

Poiché rispetto ad altre forme di comunicazione il GdR richiede una buona “sintonia”; è importante che qualche tipo di standard venga fissato da Narratore e Giocatori per tenere traccia precisa dello scorrere del tempo. Questo può variare molto, in quanto finchè ci si capisce gli uni con gli altri non esiste un metodo migliore di un altro: molti giochi ad esempio fissano uno standard temporale

al tempo della storia, scomponendola in varie unità (Round, Turno etc.) dalla durata fissata in secondi. Allo stesso tempo spesso la durata di una sessione viene decisa in base al tempo del discorso, e non della storia (es: una partita di 2 ore e mezza): questo accade soprattutto nei tornei o a manifestazioni ed eventi.

Cronocles usa un metodo coerente con questi nella sostanza, che considera non solo il tempo della storia ma anche quello del racconto: queste sono le varie distinzioni (puramente normative, ricordiamo) che potrete incontrare nel resto del manuale.

Una **Saga** (detta anche **Campagna**) è una storia che si dipana attraverso sessioni di gioco. Una **Sessione** è una singola partita ininterrotta attorno ad un tavolo (può durare 2 ore come 18!).

Un **Capitolo** può durare da un’intera sessione di gioco ad una singola scena, purchè inizi con un riassunto e si concluda con un’ellissi narrativa o un altro riassunto. In pratica è un blocco narrativo continuato, nel quale non si registrano pause.

Le **Scene** sono situazioni stabili di media durata, come un combattimento, un inseguimento o un interrogatorio. Di solito una Scena può anche essere definitiva come la durata massima di un’azione prolungata (vedi qui sotto).

Infine, vi sono le **Azioni** ed i **Round**: le prime sono il tempo necessario ad un personaggio per fare qualcosa di semplice, mentre i Round sono usati per il combattimento e comprendono il tempo necessario perchè tutti i presenti possano compiere 1 Azione.

L’uso di una terminologia strettamente filmica non è un caso: il cinema è un medium più versatile del GdR da questo punto di vista, ma ogni partita può essere scandita tramite montaggi (riassunti), rallentamenti (descrizioni) e parti in tempo reale (dialoghi).

3.1.c SCANSIONI TEMPORALI	
NOME	DURATA
Saga/Campagna	Più di una sessione di gioco
Sessione	Una partita ininterrotta
Capitolo	Da una Scena ad un’intera sessione
Scena	Una situazione stabile
Azione	Tempo di una Prova (da 1 T ad 1 Sc)
Turno	Un’Azione per ogni PG (3-10s)*

* = Di solito il Round può oscillare senza problemi tra 3 e 10 secondi (si otterrà un gioco più o meno incalzante).

Alcuni potrebbero essere scandalizzati dal fatto che il round non sia fisso, ma anche questo è nell’ottica del gioco: dimenticate l’idea per cui dovrete essere voi ad adeguarvi a quanto dura il round. Piuttosto, ritagliatevi a seconda di quel che accade la durata del round più adeguata. Questo può essere utile quando si cambia il tipo di scontro: un combattimento corpo a corpo è più rapido di una sparatoria a lunga distanza.

Una cosa cui il Narratore dovrebbe prestare attenzione è che sia il tempo della Storia che quello del Racconto nel GdR hanno grande importanza, quasi da essere paritari.

Il tempo della storia deve saper ricreare con il giusto ritmo ciò che accade, senza inficiarne la coerenza ma piuttosto corroborandola.

Il tempo del discorso invece fa parte di un livello più "artistico" del gioco: usare al momento giusto riassunti, digressioni, tagli temporali e così via fanno parte del "narrare bene" che, oltre ad essere uno degli obiettivi espliciti del GdR, serve a tenere attenti i Giocatori, creare suspense e dare maggiore spessore ad ogni avventura.

Vari effetti narrativi possono essere: Sintesi (tempo del racconto contratto), Analisi (tempo del racconto dilatato), Ellissi ("buco" nel piano del discorso mentre la storia avanza), Flashback (o restrospectiva: il tempo del discorso si piega nel passato della storia), Anticipazione (il tempo del discorso precede la storia).

Tutte queste nozioni possono a prima vista apparire eccessive, quando è possibile giocare (ed anche bene) senza bisogno di tenerle a mente: in **Cronocles** però possono tornare ancora più utili che in altri giochi; poiché l'ambientazione stessa e le possibilità che le sono connesse (d'alterazione totale dello spazio/tempo, di creazione di dimensioni parallele e così via) potrebbero generare confusione senza un po' d'attenzione.



23-4 – I MONDI DEL GIOCO

Giocare in un multiverso significa, in primo luogo, lavorare sulle differenze. Avere ben presente quale *gap* c'è in ogni campo tra due diverse ambientazioni, come un personaggio cresciuto in un luogo dovrebbe trovarsi in un altro e tutte queste questioni collaterali occasionalmente possono diventare problematiche.

In questa parte trovate delle divisioni standard per periodo, tecnologia, eventi soprannaturali e via dicendo; utili per sistematizzare e confrontare più agevolmente tra loro qualunque coppia (o gruppo) di ambientazioni.

PERIODIZZAZIONE

Qui trovate indicata una timeline generica per poter avere dei punti di riferimento quando valutate il posizionamento storico di una ambientazione.

La storicizzazione è una indicazione di massima affidabile più per situazioni storiche, politiche e sociali che per quello che riguarda il livello tecnologico (a meno che si parli di ambientazioni solo Crono, e non Spazio).

Primordiale: non sono ancora presenti forme di civiltà di alcun tipo, anche se possono esserci forme umanoidi.

Preistorica: sono gettate le basi della società. La vita è basata sulla raccolta e sulla caccia, occasionalmente sulla coltivazione.

Protoantica: già si è creata la civiltà, vi sono città di dimensioni anche elevate, ma basate su una struttura tribale. Tecnologia e cultura sono elementari (ma spesso eleganti), e non c'è scrittura fonetica. Es: civiltà mesopotamiche.

Antica: vi è una elevata cultura (che si presenta come tradizioni, miti, forme di governo, d'arte, di scienza e di matematica), ma una tecnologia scarsa in proporzione. Anche gli aspetti sociali sono spesso primitivi e contraddittori. Es: antica grecia, impero romano.

Alto Medioevale: questi periodi sono pari (nel campo tecnologico) o addirittura inferiori (cultura) a quelli delle civiltà antiche, ma sia pur tra mille contraddizioni e carenze il piano sociale-giudicario è assai sviluppato.

Basso Medioevale: in questo periodo vengono a compimento le premesse delle epoche precedenti, dando le condizioni per un medio sviluppo del campo tecnologico (con l'invenzione di innumerevoli macchinari), un'esplosione di quello culturale (soprattutto nell'arte e nella scrittura); uniti ad una stagnazione sociale. Es: il Rinascimento.

Moderna: si gettano le basi teoriche date dal basso medioevo in campo scientifico, giungendo ai primi risultati. L'arte e la cultura subiscono uno sviluppo immenso. Solitamente però, l'organizzazione sociale patisce i minimi cambiamenti,

Industriale: nelle sue forme, lo sviluppo tecnologico ed industriale raggiunge le sue punte massime, con l'organizzazione di lavoro e macchinari che verranno col tempo integrati, non sostituiti. La frammentazione e ricomposizione del tempo dà origine alla società moderna, e si sviluppano grandi spostamenti economici e sociali.

Contemporanea*: il progresso iniziato nell'era industriale continua. Lo sviluppo della tecnologia dell'informazione e la sua apertura a tutti i livelli è il baluardo di questo periodo storico, che grazie alla circolazione delle idee compie enormi passi in avanti nella cognizione delle masse.

Avanzata: la difficoltà nel rinnovare le irrigidite strutture di potere crea tensioni e scontri. La capacità delle élite di rinnovarsi è l'unica possibilità di evitare conflitti sia interni che esterni. Si possono creare le basi di uno sviluppo pacifico o una brutale battuta d'arresto.

Futuristica: il fatto che la società sia sopravvissuta così tanto senza distruggersi significa che è stato raggiunto un equilibrio accettabile tra le istanze sociali, economiche e politiche. Lo sviluppo oltre l'immaginabile della tecnologia ha permesso di eliminare alla radice molti dei motivi di conflitto.

Fantascientifica: giunti oltre il limite dell'immaginazione sotto il profilo scientifico, economico e sociale; la cultura è ricca e libera, la

produzione armonizzata con esigenze e disponibilità di ognuno, la società aperta e tollerante. Il scioietà è tanto solida e disponibile da riuscire anche ad accettare le istanze più estreme senza scomporsi.

TECNOLOGIA

La tecnologia è molto più difficile da classificare delle istituzioni sociali e politiche. A parte il problema che pongono le *Dimensioni di Sfruttamento*, dove si ha un gran miscuglio di antico e moderno, esistono dimensioni alternative in cui un solo tipo di tecnologia può essere stato raffinato in modo incredibile, mentre le altre giacciono ignote o dimenticate. Per relazionare tra loro tecnologie diverse si utilizza la Scala, che dice quali modificatori applicare. Ulteriori esempi al proposito sono al cap. 5. Normalmente per orientarsi coi modificatori di scala si usano le indicazioni qui sopra.

CONDIZIONI AMBIENTALI

In primo luogo si determinano vari fattori come il tipo di clima, l'atmosfera presente, la temperatura, l'escursione termica, l'umidità e così via. Non c'è una scala precisa di classificazione per questi fattori, che di solito sono aggiunti con aggettivi o paragoni come *Equatoriale*, *Torrido*, *Desertico*, *Glaciale* e così via, in alcuni casi corredati di temperature massime e minime e percentuale media d'umidità. Questi possono essere usati come modificatori ad hoc oppure per i danni ambientali (vedi cap.3).

SFASATURA DIMENSIONALE

Le dimensioni multiple sono classificate secondo la sfasatura. Questa è la misura di quanto gli eventi accaduti o accadentisi nella dimensione differiscono dal Temporeale, che fa da dimensione di riferimento.

Più il livello di sfasatura è accentuato, meno la dimensione ha tratti in comune con il Temporeale. Se una sfasatura minore significa che è *quasi tutto* uguale al Temporeale, in una dimensione asfasatura massima possono *non* valere le leggi della fisica.

Di solito chi viaggia viene forzatamente adattato alla nuova realtà, ma esistono casi classificati di dimensioni impenetrabili, ovvero la cui differenza dalle nostre è tale da annientare chiunque non soggiaccia alle stesse leggi. Questa scala viene usata come base comparativa tra dimensioni diverse. Poiché le differenze tra dimensioni sono incredibili, la classificazione prende in esame non i fenomeni locali (come il predominio di una razza o il livello tecnologico) ma le variabili fisiche di base e le differenze di qualche rilevanza nei salti interdimensionali.

La scala di classificazione prevede più livelli:

A: la dimensione non ha niente a che vedere con il Temporeale, e non ha mai avuto a che farci.

B: mondo parallelo maggiore. L'evoluzione della dimensione può solo nei suoi caratteri più assolutamente generali far pensare a qualche somiglianza col Temporeale, che comunque è remota ed ormai ininfluenza.

C: mondo parallelo. La dimensione ha avuto a che fare con il Temporeale fino ad un certo punto, poi si è discostata su una linea propria.

D: mondo parallelo minore. La maggior parte dei macroeventi sono ancora al loro posto, ma vi è un discostamento significativo dal Temporeale che rende difficili effettuare previsioni su lunga scala.

E: dimensione vergine. La dimensione è ancora praticamente come era quando era "originale" e non ha risentito di alterazioni rilevabili sullo scorrere degli eventi a causa dei passaggi.



23-5 - PERSONAGGI

L'ultima questione da affrontare per esaurire tutte le tematiche principali legate al ruolo del Narratore, sono i Personaggi, Giocanti oppure no.

Abbiamo già parlato dei primi nel cap.1. Qui di seguito daremo informazioni e suggerimenti per gestire i Personaggi nel senso più ampio del termine. Questo può essere applicato sia ai Personaggi non Giocanti che ai Personaggi Giocanti. Inoltre, tratteremo come portare i personaggi da una storia all'altra facendoli progredire.

ARCHETIPI

Questi sono dei semi-personaggi, ovvero degli elenchi di Tratti, Modi ed Abilità che ricreano un "topos", una figura standard, utile al Narratore per improvvisare le statistiche di PNG minori.

Se ad esempio i personaggi entrano in un commissariato di polizia, non è necessario che il Narratore abbia preparato le schede di ogni poliziotto nel distretto: gli basta sapere quali sono i PNG principali, ed improvvisare il nome ed il comportamento degli altri basandosi sull'archetipo "Poliziotto".

Oltre a questo, gli archetipi sono utili scheletri su cui possono essere costruiti anche i PNG principali, purchè il Narratore integri le scarse informazioni qui presenti con dettagli fisici, comportamentali e di oggettistica.

Nota che in particolare i Tratti elencati sotto gli archetipi sono una selezione di quelli più comuni tra i personaggi che svolgono quella professione: semplicemente scegliendo ogni volta qualche Tratto differente tra quelli elencati per ogni archetipo è possibile avere personaggi molto diversi tra loro. Di solito si sceglie uno dei Tratti indicati.

PNG a Creazione Rapida: molto spesso un Narratore ha bisogno di un personaggio “sul momento”, senza averlo preparato prima. Anche a questo servono gli Archetipi, essendo nient'altro che personaggi “generici”, dotati di una lista d'abilità e di una qualche professione. Per creare rapidamente un PNG, il Narratore non deve fare altro che scegliere un *Archetipo*, aggiungerli un *Nome* e dei *Tratti* appropriati. Se necessario, può anche dotarlo di *Equipaggiamento* appropriato.

Ogni Narratore dovrebbe abbozzare gli Archetipi di cui pensa di avere bisogno durante le proprie avventure. I tre archetipi di esempio qui sotto fanno da esempio (per ognuno sono indicati i Punti Personaggio spesi, un buon modo per il Narratore per tenere sott'occhio la forza dei personaggi non giocanti).

AGENTE DI POLIZIA ANNI '80 – 55PP

INTEGERRIMO ▼, BULLO =, LEADER ▲
VIT+0 (*Freddezza+1*), **COR+1** (*Corsa +2, Saltare+1*),
BEL+1 (*Armi da Fuoco+2*), **FUR+0**, **SOC+0**
(*Interrogare+2*), **PRA+0** (*Guidare+1*), **TEO+0** (*Codice di Procedura+2*).

SOLITARIO – 100PP

PARANOICO ▼, DIFFIDENTE =, PROFESSIONALE ▲
VIT+0 (*Freddezza+1*), **COR+0** (*Riflessi+1, Corsa +1*),
BEL+2 (*Armi da Fuoco+3, Armi Pesanti+1, Fucili+2, Lotta da Strada+3, Rissare+1, Armi Improprie+3, Guida Pericolosa+1*), **FUR+1** (*Sorveglianza+1*) **SOC+0**
(*Intimidire+2*), **PRA+0** (*Tecnologia Armi+2, Patente standard+2*), **TEO+0**.

TEMPOLIZIOTTO – 115PP

ALIENATO ▼, IDEALISTA =, PERSUASIVO ▲
VIT+1 (*Resistere al Time-Lag+2*), **COR+1** (*Corsa+1, Saltare+1*), **BEL+2** (*Armi da Fuoco+3*), **FUR+1** (*Rilevare Portali clandestini+2*), **SOC+0** (*Interrogare+2, Linguaggio gestuale+2, Fisignomica+2*), **PRA+1**
(*Guidare+2*), **TEO+0** (*Codice di Temprocedura+2, Lingue Antiche+2*).

PERSONAGGI NON GIOCANTI

I Personaggi Non Giocanti (PNG in breve) sono gli attori che il Narratore può mettere in campo per interagire con i Personaggi. A parte chi li manovra, non dovrebbe esistere altra differenza tra i Personaggi Giocanti e quelli Non Giocanti.

Questo significa anche che il compito del Narratore è arduo, perché oltre a tessere la trama della storia deve anche interpretare in modo credibile molti personaggi diversi.

La differenza sostanziale tra i PNG e gli altri ostacoli viventi che il Narratore mette sul cammino dei protagonisti (come animali feroci), è che i

Personaggi possiedono un carattere, una personalità, obiettivi, idee e via dicendo.

In termini di gioco, questo solitamente significa che possiedono il modo Teorico. Ogni altro tipo di animale che non possieda tale modo, non va considerato come un PNG, ma come un “mostro”. Per questi, vedi su “il Bestiario” (ultimo capitolo).

Esistono diverse fonti dal quale prendere spunto per i propri PNG, ed alcuni di essi sono presenti nel cap.7.

META-PERSONAGGI

Un meta-personaggio è qualcosa che si può trattare come un singolo PNG, pur non essendo una “persona” in senso stretto. Esistono infiniti protagonisti (o avversari) nella storia che non sono direttamente delle persone: branche ribelli della Compagnia, Intelligenze Artificiali, i Liberi Massoni e via dicendo.

Nel gestire un meta-personaggio il Narratore deve fare enorme attenzione a quali sono le connessioni tra le diverse parti dell'organizzazione. Di solito ognuna dispone di un centro direttivo, un potere esecutivo e qualcosa di appoggio e sostegno. Se degli sgherri (braccia) vengono uccisi, può darsi che il capo (testa) non sappia cosa è successo.

Evitare sia di far agire i meta-personaggi come un branco di PNG allo sbaraglio che come un'unica entità onniscente ed infallibile può dare lo spunto in più ad ogni narrazione in cui vi siano intrighi, strategie sottobanco e politiche sporche.

2β-6 – ESPERIENZA

Calcolare l'esperienza è uno dei compiti fondamentali del Narratore. Inoltre, è spesso un momento di estrema soddisfazione per i giocatori, che in qualche modo si vedono “premiati” per essere riusciti a portare a casa la pellaccia

Prima questione: quanti Punti Esperienza dare. Normalmente una buona cifra è tra 1 e 3 Punti Esperienza in *ogni* Modo che il Personaggio ha usato. In caso di azioni veramente eccezionali, si può arrivare fino a 5.

INCREMENTARE I PUNTEGGI

Si possono spendere i Punti Esperienza come già indicato nel cap.1, sul “Metodo Algebrico” di creazione del personaggio. Ricordiamo qui i punteggi richiesti.

Un'Abilità costa il punteggio che si vuole ottenere elevato al quadrato [**P²**]. Un Modo costa quanto una abilità equivalente moltiplicata per il dx [**P²dx**]. Questo significa che il costo dei punteggi negativi è pari agli speculari positivi incrementare i punteggi. Le **Arti Marziali** sono incrementate solo tramite l'acquisizione di Mosse (a cui, via via, corrispondono diverse classificazioni). Ogni Mossa

di Arte Marziale (qualunque essa sia, Chiave o Avanzata) costa **15 PE**. Infine, acquisire una nuova abilità che non si possiede avviene ad un punteggio pari a quello attuale del Modo di riferimento, e costa in proporzione (es: un'abilità di un modo a -2 costa 4 PE).

MANTENERE I PUNTEGGI

Non avrete mica pensato che fosse facile, vero? Una volta che avete raggiunto il top, dovete restarci. Avere un'abilità a livello +3 o +4, infatti, significa essere talmente bravi da aver fatto quella cosa in maniera totale nella propria vita. Chiunque smetta di fare pratica, anche se non disimpara tutto ciò che sapeva fare, smette rapidamente di essere "il migliore".

A seconda del punteggio che possiedi, quindi, va mantenuta una certa costanza. Fino a +0 non c'è alcun bisogno di fare nulla. Con +1, basta guadagnare nel modo o nell'abilità 1 PE ogni campagna (o ogni 10 partite), oppure allenarsi anche da soli. Con un punteggio di +2, va guadagnato i 1 PE ogni 4-5 partite. In alternativa può bastare dell'allenamento costante.

Con un punteggio a +3 ogni sessione di gioco deve far fruttare 1 PE oppure comprendere degli allenamenti. Con +4, oltre a dover far pratica costante per buona parte della giornata, tutti i giorni, l'abilità deve essere usata ogni volta che è lecito farlo. Questo significa almeno 2 PE a sessione, se possibile.

Se il personaggio non riesce a mantenere la propria abilità al livello superiore, questa scala a quello inferiore lasciando i punti in eccesso su questa "abilità incompleta". Ad esempio se non riesco a mantenere con *Lottare+4*, uesto scende a +3 ma gli basta recuperare i 2 PE che mancano per tornare in piena forma, a *Lottare+4*.

Regole Specifiche

Maria Antonietta spezzò un quadrato di cioccolato Hershey e indicò la rivista. << Voglio il bikini di cuoio >>, disse. << È da quando sono ragazza che mia madre, la maledetta, mi fa mettere quei dannati corsetti. Le pensa che le mie, come dite?, spalle appuntite sporgono troppo >>.

Rice si sollevò sulle solide cosce di lei e le dette una pacca tranquillizzante sul didietro. Si sentiva meravigliosamente stupido; una settimana e mezza di ossessiva carnalità l'avevano ridotto ad un animale euforico. << Dimentica tua madre, baby. Tu sei con me, ora. Se davvero vuoi quel maledetto bikini di cuoio, te lo posso procurare >>.

Nietta si leccava il cioccolato dalle dita. << Domani andiamo al cottage, va bene? Ci vestiamo da contadini e facciamo l'amore tra le siepi come nobili selvaggi >>.

Rice esitò. Il suo permesso per un week-end a Parigi si era allungato fino ad una settimana e mezzo; la Guardia doveva ormai essersi messa a cercarlo. Vadano al diavolo, pensò.

<< Grande >> disse. << Telefonerò per ordinare una colazione all'aperto. Foie gras, tartufi, forse una tartaruga >>.

Nietta mise il broncio. << Voglio cibo moderno. La pizza, i burritos e il pollo fritto >>. Quando Rice alzò le spalle, lei gli gettò le braccia al collo. << Mi ami, Rice? >> << Amarti? Baby, io amo la stessa idea di te >>. Era ubriaco di quell'epoca fuori da ogni controllo, che sbandava sotto di lui come una grande moto nera dell'immaginazione. Quando pensava a Parigi, ai fast-food che sorgevano dove avrebbero dovuto esserci ghigliottine, ad un Napoleone di sei anni che masticava Dubble Bubble in Corsica, si sentiva come l'arcangelo Gabriele sotto l'effetto di allucinogeni.

La megalomania, lo sapeva, era un rischio professionale. Ma lui sarebbe tornato al lavoro abbastanza presto, solo qualche altro giorno...

Il telefono suonò. Rice frugò in una lussuosa vestaglia da camera che era appartenuta a Luigi XVI. A Luigi non sarebbe importato; lui adesso era un fabbro felicemente divorziato che risiedeva a Nizza.

"MOZART IN MIRRORSHADES", DI B. STERLING E L. SHINER

Qui di seguito trovate una serie di regole o di suggerimenti adatti a narrare tutta una serie di situazioni particolari. Se avete dei dubbi su come risolvere un'azione, probabilmente qui potrete trovare qualcosa di utile. Per facilitare la consultazione, le azioni sono elencate secondo il Modo al quale si riferiscono a che è coinvolto più strettamente. Alcune regole già descritte da altre parti sono qui ripetute per facilitare la consultazione.

3.1 – AZIONI COMUNI

Qui di seguito vi è indicato in breve il funzionamento di determinate azioni, task, compiti o in qualsiasi altro modo siate abituati a chiamarli. Questi sono indicati anche se sono trattati con maggiore dovizia di particolari in altre parti (come per le Arti Marziali, trattate per esteso nel "Combattimento").

PERCEZIONE

Chi è abituato ad usare sistemi che prevedono lanci di percezione (del tipo "Ascoltare" ed "Osservare") avrà già notato nell'elenco delle Abilità al Cap. 1 che abilità di questo tipo non ci sono, almeno non così generali come accade in altri giochi. Vero. Il 7dx, in particolare, usa anche i Trattati per gestire doti percettive che sono naturali.

Questo però sembra suggerire che, a meno di Trattati appropriati, non ci siano differenze nel tiro per scoprire un cecchino effettuato da un soldato di professione o una persona qualsiasi. Questo è sbagliato, difatti i tiri di Percezione sono leggermente diversi.

In ogni tipo di tiro di Percezione, dovete vedere se ci sono Trattati utili. Dopo, dovete determinare il Modo nel quale effettuare la prova. Quando

effettuate il tiro usate il punteggio del Modo o quello di una abilità attinente.

Quindi, se non esiste un'abilità "Osservare" che si adatti ad ogni situazione, un'abilità "Percezione del Pericolo" di BEL è perfettamente lecita. Allo stesso modo "Scovare Trappole" è FUR, "Trovare Difetti di Fabbricazione" è PRA e così via.

Tutte queste abilità, in effetti, sono abilità di percezione anche se non hanno l'etichetta "Osservare/Ascoltare" come accade in altri GdR. Ne esistono anche qui tante quante ne voglio introdurre i giocatori, quindi si possono anche applicare i modificatori specializzazione.

Detto in altro modo: nessuno "osserva" e basta. Tutti "osservano qualcosa". Con questo sistema, se devi tenere d'occhio, rilevare, decifrare e/o scoprire qualcosa, devi usare un'abilità che abbia a che fare con la situazione.

Nei tiri di percezione è meglio che il Narratore lanci i dadi di nascosto e comunichi successivamente i risultati ai giocatori, è meglio che si utilizzi di norma il punteggio dei Modi. Chiedere ad esempio al giocatore quale è il suo punteggio in "Percepire Trappole" può fornirgli un indizio indebito che, state pur certi, userà a suo vantaggio più o meno consciamente.

INIZIATIVA

Una cosa piuttosto importante riguarda quella che in molti giochi viene nominata iniziativa: rappresenta chi fa qualcosa “prima” e chi “dopo”, e serve in particolare nelle situazioni di combattimento. In Cronocles non esiste niente di simile all’iniziativa. Ogni Prova Contrapposta, infatti, rappresenta un confronto tra due personaggi che tentano di prevalere l’uno sull’altro. Si lanciano i dadi; si determina chi vince; il master descrive i risultati. Non c’è bisogno di una scansione temporale perché questa è *già conteggiata* nel tiro di dadi.

Questo porta ad una pluralità di possibilità, di situazioni diverse, che hanno “numericamente” lo stesso valore: se spari ad un nemico e lo ferisci (mentre lui ti manca), può aver fallito il colpo perché tu lo hai colpito, può essere stato lui ad aver sparato a casaccio dandoti l’opportunità di mirare con calma, puoi aver avuto fortuna nel colpire un tubo che ha dato al proiettile il giusto rimbalzo. Così come esiste un multiverso di azioni, esiste un multiverso di storie. I dadi danno le coordinate generali, ma è il Narratore a stabilire quale sia la storia “qui ed ora”. Questo si ricollega al fatto che il lancio dei dadi ci dice cosa succede, ma non *come*.

In ogni caso, per chi è abituato o preferisce usare le scansioni temporali nei round, ci sono le *Azioni Rapide* come spiegate sia nel capitolo precedente che, in termini più pratici, nel cap.4, riguardante il combattimento.

INTERAZIONE E INTERPRETAZIONE

Come gestire le interazioni con un altro personaggio è una questione essenziale poiché è di gran lunga la più frequente, anche più del combattimento, ma delicata da dirimere. È infatti una questione cruciale decidere come far interagire quello che il giocatore dice in prima persona e quello che invece dovrebbe dire il suo personaggio. Un giocatore timido dopotutto può dover interpretare un gradasso pieno di sicumera, e non è detto che lo sappia interpretare in prima persona in modo preciso.

Un modo semplice per sistemare le cose è questo: il giocatore parla in vece del suo personaggio; il Narratore considera cosa dice il giocatore, mentre il *come* lo dipende dalle abilità del personaggio e dal risultato della Prova.

Alcuni ulteriori consigli utili sono di usare dove necessario le Prove di Gruppo – in questi casi preferibili a quelle di Massa – e di ricordare che dice la socialità è il regno indiscusso dei modificatori di Contesto dati “*ad hoc*”.

Dettagli riguardanti la psicologia dei personaggi (aspetto che per queste questioni può essere fondamentale) sono al cap.3.

ARTI MARZIALI

Le Arti Marziali sono procedure d’addestramento che di solito vengono ricondotte a BEL, ma differiscono dalle abilità normali perché, puntando all’interiorizzazione delle tecniche, possono essere usate in contesti diversi.

L’esperto di Arti Marziali, infatti, non è interessato solo al combattimento: la lotta è l’ambito più comune – non l’unico – in cui si padroneggia un insieme di tecniche e comportamenti, una vera e propria filosofia di vita.

Per questo motivo, le arti marziali sono trattate diversamente dalle Abilità. Non hanno un punteggio, ma solo una descrizione di Mosse, divise tra **Mosse Chiave** e **Mosse Avanzate**. Queste sono le azioni peculiari da apprendere, che possono essere usate dovunque siano applicabili, anche fuori da una situazione Bellica.

Non avendo punteggio, le Arti Marziali fanno una cosa sola: *usano il Modo appropriato all’azione ma danno il modificatore di specializzazione*.

Esempio #31: *un Maestro di Kung-Fu (con la mossa Salto della Tigre) può usare la sua Mossa non solo per attaccare o ripararsi e fuggire (azioni BEL), ma anche per superare in corsa un baratro tra due tetti (modo COR), o per saltare una recinzione elettrificata senza farsi notare (modo FUR), per intrattenere con acrobazie i suoi commensali (modo SOC). In ognuna delle diverse azioni, usa il punteggio del Modo corrispondente.*

Questo significa che un personaggio che usa una Mossa che ha appreso dalla tabella dello stile si considera avere una abilità di specializzazione per fare quella cosa, in qualunque Modo essa sia applicabile. Le arti marziali sono una sorta di “switch” che rende specifico ciò che sarebbe maggiormente generico, ovvero i Modi.

Per maggiori dettagli su ogni tipo di arte marziale (in cui, oltre alla descrizione, vi sono esempi dei Modi tipici di ogni arte e le regole per avanzare) vedi nel cap.4, “Arti Marziali”.



3.2 – LIVELLI DI SALUTE

I personaggi di *Cronocles* possiedono diversi livelli differenti di salute, che quantificano le condizioni del personaggio. Queste, ogni volta che un personaggio prende dei Danni, possono o meno peggiorare.

Le condizioni di salute del personaggio sono determinate su una scala, qui esposta in ordine di gravità:

Illeso: il personaggio è sano come un pesce.

Stordito: il personaggio non ha subito alcuna vera e propria ferita, ma è in difficoltà nell'agire. Subisce un ▼ per tutte le azioni che richiedono sforzo fisico. Questo stadio non comprende solo lo stordimento vero e proprio, ma anche il semplice affaticamento, purchè di un certo rilievo.

Ferito: il personaggio è stato ferito, anche se non in modo particolarmente grave. Non subisce modificatori (di solito a questi livelli l'adrenalina è sufficiente a compensare il dolore).

Incosciente: il personaggio è svenuto. Ovviamente, non può agire finchè non si sveglia.

Spezzato: il personaggio non è in pericolo immediato di morte, ma è stato ferito tanto gravemente da rendere molto difficile ogni sua azione (anche se non è incosciente). Il personaggio subisce ▼ a tutte le azioni, ed è anche *stordito*. Il nome viene dal fatto che questo stadio è comune alle fratture di una certa entità.

Morente: le ferite sono tanto gravi che nel volgere della Scena il personaggio morirà. Se gli dovesse essere prestato soccorso di emergenza, può restare in vita per qualche ora/giorno, ma deve ricevere cure mediche adeguate (che non è detto siano disponibili nell'ambientazione). Il personaggio è anche *incosciente* quando è in questo stato.

Morto: per il personaggio è giunto il momento dell'addio. Solo alcune tecnologie avanzatissime consentono di riportare in vita pazienti in questo stato. Fai una nuova scheda.

	ILLESO	
STORDITO		FERITO
		SPEZZATO
INCOSCIENTE		MORENTE
	MORTO	

Esempio #32: John Mc Clane, in "Trappola di Cristallo" [Die Hard, 1995] subisce quasi una ferita per ogni terrorista che elimina, restando prima *Stordito* per un paio di scene, poi *Ferito* quando corre a piedi nudi sui vetri, ed infine *Spezzato* quando evita di esplodere per un soffio. Ovviamente è John Mc Clane, forse può fermarlo un semplice ▼?

CONDIZIONI AMBIENTALI

Tutti le condizioni ambientali estreme funzionano allo stesso modo, tramite una Prova di VIT o di COR. L'esposizione ad una delle situazioni indicate sotto richiede una prova ogni tempo indicato, e partendo dal Livello di Salute indicano le sue condizioni peggiorano.

Di solito le condizioni ambientali meno estreme prima sfiancano il personaggio, stordendolo. Quando la fatica aumenta ancora il personaggio rischia l'incoscienza o di restare ferito. Quando si

arriva oltre questo punto, il personaggio rischia la morte.

Ogni ambiente fa effetti allo stesso modo, solo che impiega un tempo differente nel far peggiorare il personaggio tra i vari stati. Anche nel caso in cui il personaggio superi il tiro e riesca a resistere, il tiro va ripetuto dopo il tempo indicato.

La tabella qui sotto racchiude i diversi tipi di condizioni ambientali, il tempo di esposizione dopo il quale è richiesto un tiro e la gravità dello stato nel quale cade un personaggio che fallisca il primo tiro. Tutte queste, se non vengono interrotte/curate, portano alla morte.

Come potete notare, le unità di tempo non sono quantificate troppo rigidamente: questo è stato fatto apposta, per poter lasciare un po' di margine di manovra al Narratore e non schematizzare eccessivamente.

Ovviamente tutte queste condizioni possono essere ridotte o annullate solo con equipaggiamento apposito.

4.D AFFEZIONI FISICHE		
AFFEZIONE	UNITÀ DI TEMPO	GRAVITÀ
Malnutrizione	Mesi/Anni	Spezzato
Inedia (Cibo)	Settimane	Ferito
Inedia (Acqua)	Giorni	Stordito
Inedia (Aria)	Minuti	Incosciente
Clima Anomalo	Ore	Incosciente
Clima Eccessivo	Minuti	Stordito
Clima Estremo	Secondi	Ferito
Lava o Acido	Secondi	Morente
Annegamento	Minuti	Incosciente
Strangolamento	Minuti	Incosciente
Ferite Aperte	Ore	Stordito
Ferite Infette	Giorni	Stordito
Privazione Sonno	Giorni	Stordito*
Isolamento	Anni	Follia*

* = queste condizioni ambientali hanno anche effetti psichici simili a quelli della droga. Vedi "droga", più avanti.

Nella tabella qui sopra per "Inedia" si intende una privazione graduale (nel caso dell'aria, tipicamente l'aria viziata senza ricircolo); per "Clima" qualunque condizione dovuta a caldo o freddo.

Esempio #33: il capitano Picard è bloccato su una scialuppa Klingon in avaria, con gli impianti vitali fuoriusso. La mancanza d'aria è quella che agisce prima: il Narratore decide che è necessario un tiro ogni quarto d'ora, viste le dimensioni della navetta. Archer supera il primo, il secondo ed il terzo tiro, ma fallisce il quarto, dopo un'ora, cadendo a terra privo di sensi. Per sua fortuna l'Enterprise riesce a raggiungerlo nel successivo quarto d'ora, appena dopo il quarto tiro, che Archer fallisce nuovamente, venendo recuperato da Ferito.

MORTE IMMEDIATA

Normalmente, la morte può essere causata da un danno Letale su cui il personaggio fallisce il tiro.

Ovviamente, esistono molti casi in cui il personaggio muore comunque, senza effettuare

alcuna prova. Cadere senza paracadute da un aereo, restare schiacciati sotto un masso di granito e cose del genere sono sufficienti ad uccidere chiunque. O meglio, quasi chiunque.

Il narratore dovrebbe, a seconda del livello di realismo della campagna e delle capacità dei giocatori, avere ben presente cosa causi o meno morte immediata (quindi senza tiri): ad esempio se si tratta di una campagna supereroistica nemmeno cadere da un'altezza incredibile potrebbe bastare ad ucciderli.

Questa soluzione non va mai presa alla leggera: è abbastanza difficile che i personaggi si caccino in situazioni senza assolutamente alcuna via di scampo. Se dovessero davvero trovarsi senza possibilità, probabilmente in parte se la sono cercata.

Non essendo mai bello però uccidere il personaggio di qualcuno, è consigliabile, dove possibile, di concedere ai giocatori un ultimo tiro in un Modo appropriato per tentare di portare a casa la pelle.

Esempio #34: Indiana Jones, all'inizio de "Il Tempio Maledetto", si ritrova su un aereo, senza paracadute, senza benzina. Si getta con gli altri giù dall'aereo in sella ad un gommone. Normalmente, questo sarebbe morte sicura, ma il Regista decide di dare una possibilità ai tre, sempre che riescano a non far ribaltare il canotto.

I tre effettuano una prova di gruppo (in cui Indy fa la parte del leone) usando COR, e riescono nell'impresa! Il gommone si schianta a terra, abbastanza da lasciare tutti quanti tumefatti ma con le testa e le ossa integre.



3.3 - FATICA E STORDIMENTO

Come abbiamo visto la fatica che i personaggi accumulano si misura tramite lo *stordimento* o l'*incoscienza*, provocati di solito dal subire danni. Questi, però, non sono gli unici modi in cui è possibile stressare il proprio corpo: è molto più frequente, infatti, che siano i personaggi stessi a compiere azioni oltre le loro normali possibilità, conseguendo strappi, contusioni o altri tipi di disturbi fisici. Per questi motivi è utile usare gli stati di salute relativi allo stordimento (*stordito*, *incosciente*) quando un personaggio si trova in una di queste situazioni:

- ▶ subisce danni leggeri (♻).
- ▶ diventa almeno *Spezzato*.
- ▶ fallisce un tiro di COR per un'azione estremamente faticosa.
- ▶ fa un fallimento critico in un qualsiasi tiro COR.

In pratica, ogni volta che un personaggio porta il suo fisico al limite, anche se non subisce direttamente dei danni, resta stordito ed, eventualmente, sviene.

Normalmente il recupero dallo stordimento avviene nella transizione da una Scena all'altra, ma per necessità narrative, il Narratore può accelerare, rallentare o limitare il recupero dalla fatica.

Esempio #35: Butch Coolidge, in "Pulp Fiction", fa un incontro di pugilato nel quale ammazza il suo avversario, visto che questi gli era nettamente inferiore. Nella scena successiva, in taxi, Butch è chiaramente già riuscito a recuperare dalla fatica. Se si fosse scontrato con Tyson, ammesso e non concesso che avesse vinto comunque, non si sarebbe certamente già ripreso e sarebbe ancora, come minimo, stordito.

3.4 - VELENO, MALATTIA E DROGA

Il veleno, la malattia e la droga sono affezioni fisiche trattabili come le condizioni ambientali, ma richiedono dei dettagli aggiuntivi perché possiedono molte sfaccettature: possono avere influenze sulla psiche, effetti permanenti sul fisico o altre possibilità che la semplice esposizione ambientale non possiede.

Per gestire in modo semplice questo tipo di situazioni, si usano queste regole: ogni veleno, malattia o droga funziona in modo simile alle affezioni fisiche: è richiesto un tiro (sempre di COR) per resistere, a cui si applica un malus pari alla POTENZA della droga/malattia/veleno. Tutti questi effetti hanno una durata pari alla POT x tempo (con un minimo di 1 unità di tempo).

Ad esempio la marijuana ha POT -2 e ore, quindi il suo effetto dura 1 ora e richiede 1 tiro. Viceversa il peyote ha POT 3 e giorni, quindi si resta sotto i suoi effetti per circa 3 giorni!

Oltre a questi, ci sono alcuni livelli di salute aggiuntivi che si applicano ad alcune (non tutte) queste affezioni, indicati come "Effetti". La descrizione degli effetti è sotto la tabella, con indicato per ognuno cosa comporta e come si aggrava. Eventuali modificatori dati dagli effetti sono considerati di Contesto.

ESPOSIZIONE/SOMMINISTRAZIONE: un veleno o una droga devono essere in circolo nel corpo del paziente, e le possibilità variano da sostanza a sostanza (sono a discrezione del Narratore). Ad una malattia bisogna essere in qualche modo esposti. Per determinare se un personaggio viene o meno infettato di solito di effettua un tiro di VIT.

4.D VELENO, MALATTIA E FOLLIA			
SOSTANZA	TEMPO	POTENZA	EFFETTO
Cianuro	Minuti	+1	Paralizzato
V. Scorpione	Minuti	+1	Morente
V. Serpente	Minuti	+2	Morente

4. D VELENO, MALATTIA E FOLLIA			
SOSTANZA	TEMPO	POTENZA	EFFETTO
V. Ragno	Secondi	+3	Paralizzato
Biotossina	Secondi	+3	Morente
Influenza	Giorni	-2	Stordito
Febbre Gialla	Ore	+0	Morente
Lebbra	Mesi	-1	Morente
Malaria	Settimane	+2	Morente
Peste bubbonica	Settimane	+1	Ferito
Peste polmonare	Giorni	+3	Morente
Ebola	Ore	+4	Morente
Tabacco	Minuti	+0	Stimolato
Alcool	Ore	+2	Ubricato
Marijuana	Ore	-2	Stordito
Peyote	Giorni	+3	Allucinato
Cocaina	Ore	+2	Stimolato
Oppio	Ore	+4	Incosciente
Droghe di sintesi	Minuti/Ore	+0/+4	Vario

Paralizzato: il personaggio non può agire, esattamente come se fosse incosciente, ma si accorge di quel che accade attorno a lui.

Stimolato: il personaggio guadagna un ▲ in un Modo appropriato (solitamente SOC o COR, ma sta al Narratore la scelta, visto che gli effetti variano da persona a persona). Le sostanze di questo tipo provocano effetti sulla psiche (vedi "Psicologia"), e danno dipendenza fisica. Questo stadio può degenerare in *ubriaco* o *allucinato* o *stordito*.

Ubricato: il personaggio subisce un ▼ alle percezioni di quel che accade intorno a lui, ma ha un vantaggio di ▲ alle azioni fisiche che non richiedono precisione e coordinazione. L'ubriachezza degenera nell'incoscienza.

Allucinato: chi è in questo stadio non può accorgersi di cosa accade attorno a lui, avendo le percezioni totalmente distorte. Ottiene un ▲ a tutte le azioni fisiche che compie, ma non può, in pratica, agire in alcun modo premeditato. Vedi anche "allucinazioni", su Psicologia. Questo stadio degenera nell'incoscienza o nella *follia*.

Follia: il personaggio può sviluppare alienazioni mentali incurabili o gravi squilibri della propria psiche. Vedi su "Psicologia" per dettagli, solitamente è necessario un tiro fallito per restare gravemente colpiti. La follia non degenera in altri stadi peggiori, ma di solito continua ad aumentare. Vedi su "Psicologia" per dettagli.

3. 5 – LOCAZIONI

Le locazioni sono una regola addizionale perché molto spesso è più facile e più sensato affidare alla narrazione il compito di determinare dove cadano i colpi, usando i tiri di Controllo Danni – che dicono se e quando un colpo abbia davvero danneggiato il bersaglio.

Questo anche perché colpire una parte del corpo piuttosto che un'altra non fa alcuna distinzione a livello di danni inflitti: le locazioni servono quindi soprattutto per descrivere cosa

accade *dopo* il combattimento, quali parti del corpo sono rimaste ferite o inabili. Occasionalmente le locazioni possono essere utili per vedere gli effetti di un colpo fortunato, o per decidere, in caso di dubbi, se applicare o meno un'armatura (questo vale soprattutto per i ripari).

Per usare le locazioni non è necessario lanciare alcun dado, basta semplicemente controllare il risultato del Dado nella prova di combattimento di chi ha inflitto la ferita (non si applicano i bonus).

4. D LOCAZIONI									
RISULTATO DEL DADO DELL'ATTACCANTE									
1-2	3	4	5	6	7	8	9	10+	
TESTA	PIEDI	MANO	BRACCIO	GAMBE	COSCE	SPALLE	TORACE	ADDOME	

Sta al Narratore decidere il lato – destra o sinistra – e l'area precisa colpita (es: in testa può essere colpito l'occhio, la mascella, il cranio, l'orecchio e via dicendo). È utile fare queste scelte in base alla posizione dei due combattenti uno rispetto all'altro, alle azioni di combattimento che hanno usato e in base al risultato del Controllo Danni.

3. 6 – CURE E GUARIGIONE

Poiché la scienza medica è, per l'appunto, una scienza, tutte le regole per la cura e la guarigione sono nella parte dedicata alla Tecnologia.

Qui anticipiamo soltanto che un personaggio può riprendersi dallo stordimento o dallo svenimento con un semplice tiro di COR superato al cambio di Scena, mentre per riprendersi da stadi più gravi sono necessarie cure mediche.

Se un personaggio non riceve cure mediche, c'è la possibilità che il suo stadio non migliori ma continui a peggiorare: la cosa va decisa dal Narratore a seconda della gravità delle ferite, del loro tipo e della situazione nella quale si trova. Il rischio maggiore è quello di infezione, che segue un decorso paragonabile a quello delle affezioni fisiche indicate sopra.

Esempio #36: il Capitano Archer, isolato assieme ad un paio di compagni su una sezione dell'Enterprise, ha subito un colpo di faser da un Bejoriano ribelle che lo ha mandato a Ferito. Anche senza ricevere cure mediche appropriate dal Dottor Flox la ferita resta stabile, e non si aggrava, poiché l'ambiente sterile della nave e la cicatrizzazione del faser sono sufficienti a non farla peggiorare.

Esempio #37: il Guardiamarina Tucker, disperso su un pianeta paludoso, subisce un leggero taglio da un insetto del luogo che non fa più che Stordirlo. Il contatto con gli agenti biologici sconosciuti dell'insetto ed il clima malsano, però, faranno infettare gravemente la ferita – passando a Ferito, Spezzato, Incosciente e Morto – se non viene sottoposto in un tempo ragionevole a cure mediche, anche rudimentali.



3.7 - FURTIVITÀ

Il Modo Furtivo è abbastanza particolare da usare, in quanto non è di utilità nelle situazioni più comuni, mentre in altre condizioni sembra l'unico Modo che possa essere utilizzato. Qui sono presenti alcuni dettagli per valutare meglio le situazioni Furtive, che molto spesso vanno trattate con attenzione per evitare il rischio di meta-gioco. Il rischio, in pratica, è che se dite ai giocatori "fate una prova di Furtivo" questi sospetteranno ovviamente che stia accadendo qualcosa, anche se i loro personaggi dovrebbero essere ignari di tutto.

Di solito, infatti, è più consigliabile usare qualche stratagemma, come far lanciare i dadi direttamente al Narratore, o chiedere genericamente ai giocatori di lanciare un dado appropriato, per ridurre questi rischi che, innanzi tutto, possono ridurre lo stupore, la sorpresa ed il divertimento per i giocatori.

NASCONDERSI

Per "nascondersi" si intende cercare di sottrarsi alla vista di qualcuno, normalmente per evitare la cattura. La prova per provare a nascondersi viene effettuata senza applicare alcun modificatore quando il personaggio è almeno oltre la distanza Breve rispetto a chi può scoprirlo e dispone di un riparo dietro cui nascondersi sufficiente a nascondere tutto.

Da questa situazione "standard" si applicano i Modificatori: ad esempio se i due sono più vicini, la difficoltà aumenta. Se ci sono molti posti differenti a portata dietro il quale ripararsi, la difficoltà diminuisce, e così via (tutti i Modificatori vanno applicati in ragione di 1 per ogni dettaglio favorevole o contrario).

Nel caso di imboscate o di altre situazioni nelle quali non sia sensato effettuare sul momento il tiro contrapposto (ad esempio un personaggio che si nasconde ore prima per colpire un convoglio) si effettua la Prova del personaggio quando questi si nasconde, e si usa lo scarto di Successo/Fallimento come Malus/Bonus al tiro degli avversari appena questi arrivano ad una distanza adeguata.

INDIVIDUARE

Individuare qualcuno non significa altro che superare in una Prova qualcuno che stia cercando di nascondersi. Questo caso è però già compreso nel paragrafo sopra, mentre qui prenderemo in considerazione quelle situazioni – tipicamente

filmiche – nel quale la sentinella pronuncia il proverbiale "ho sentito qualcosa" per poi dare una controllata attorno a sé.

In pratica, come fare quando qualcuno cerca *volontariamente* per vedere se ci sono persone nascoste o qualcosa di anormale.

Per farlo si deve valutare quanto è grande o pieno di nascondigli il posto dove il personaggio si sta nascondendo e quanto l'osservatore perde tempo nel controllare. Nel caso di una stanza di medie-grosse dimensioni (un'aula universitaria, un capannone semivuoto, un vicolo ingombro di rifiuti) i modificatori sono questi.

4.D TEMPO E CERCARE	
TEMPO	MODIFICATORE
Sguardo di Sfuggita	▼
1 Azione	-
1 Round	▲
2 Round	▲▲
3 Round	▲▲▲
1 Scena	▲▲▲▲
1 Capitolo	Successo Automatico

Nel caso in cui il luogo dove c'è qualcuno nascosto sia più grande o offra maggiori ripari si applicano i modificatori di Scala come al solito (ad esempio un luogo grande il doppio dà un ▼ nel tentativo di cercare qualcuno). La stessa cosa vale per le dimensioni ridotte: un piccolo monocale, ad esempio, vale quanto un vicolo di dimensioni medie poiché ha minore estensione ma un numero maggiore di nascondigli.

INVISIBILITÀ

È piuttosto semplice da trattare: il personaggio invisibile ottiene uno o più modificatori a favore in ogni situazione in cui sia vantaggi dell'invisibilità, ovvero quando si trova a che fare con qualcuno – o qualcosa – che utilizza principalmente la vista.

Nella tabella sotto sono indicati i modificatori positivi che ottiene il personaggio invisibile. Nel caso in cui sia l'avversario a cercare il personaggio invisibile, ovviamente i modificatori vanno ribaltati in negativi.

4.D INVISIBILITÀ	
NEMICO O SITUAZIONE	MODIFICATORI
Uso esclusivo della vista	▲▲▲▲
Uso prevalente della vista	▲▲▲
Uso di tutti i sensi	▲▲
Uso di sensi non-visivi	▲
Terreno morbido	-
Acqua/pioggia o nebbia/fumo	▲▲
Buio totale*	▲

* = Ovviamente al buio non si applicano i modificatori dell'invisibilità, ma un modificatore di Contesto di ▼▼ (o differente, a seconda dei sensi utilizzati) ad entrambi i contendenti.

Nota che i modificatori offerti dall'invisibilità sono sempre di Contesto, e quindi ▼/▲. Anche se il personaggio si può rendere invisibile perché possiede un Tratto Supereroico (del tipo ▲), i modificatori sono sempre normali modificatori ▲.

RUMORE E SILENZIO

Usare il rumore ed il silenzio, ovvero tener conto del suono che provocano i personaggi, non dovrebbe essere difficile, almeno nel decidere i Modificatori da applicare. Usando le indicazioni qui sopra per l'invisibilità, ad esempio, si possono simulare sentinella con udito superiore o capacità simili.

Il suono, però, dipende in misura maggiore dell'identificazione visiva dalla distanza. Per questo motivo la tabella sottostante, che usa il sistema semplificato di gittate che trovate nel cap. 4, contiene i Modificatori da applicare per vedere se si riesce o meno ad udire in suono in base alla distanza. Nella tabella è considerato un suono di media intensità, come una voce che parla con la normale tonalità di conversazione o qualcuno che cammina con passo pesante. Applicando Modificatori si possono risolvere suoni più o meno forti.

4.D DISTANZE ED ASCOLTARE	
DISTANZA	MODIFICATORI
Contatto	-
Breve	▼
Media	▼▼
Lunga	▼▼▼
Estrema	Impossibile

La tabella soprastante serve anche a definire l'efficacia di un udito superiore a quello umano. Un impianto cibernetico, ad esempio, può dare un ▲ alla prova di ascoltare. Questo significa che permette di udire i suoni a media distanza come se si fosse entro una distanza breve, e quindi permette anche di tentare di udire suoni a distanza estrema come se fossero a distanza lunga.

Ovviamente suoni con volume maggiore si sentono più lontano, seguendo direttamente la progressione della tabella.

ALTRI SENSI

Può capitare a volte di gestire azioni furtive tra personaggi o creature che non hanno una diretta corrispondenza sensoriale. Ad esempio un uomo, che usa l'identificazione visivo-uditiva, che prova a nascondersi da un cane, che usa principalmente l'olfatto.

Queste situazioni si risolvono usando la stessa identica scala di modificatori che si applicano all'invisibilità, solo che vengono espressi tramite la più o meno completa identificazione tra le capacità sensoriali dei due contendenti.

4.D SENSI DIFFERENTI	
COMPATIBILITÀ	MODIFICATORI
Totale	-
Prevalente	▼
Parziale	▼▼
Minima	▼▼▼
Nessuna	Impossibile

I modificatori indicati sopra vanno usati in positivo o in negativo a seconda della situazione. Un uomo che cerchi di nascondersi da un cane in grado di fiutarlo (compatibilità *parziale*) ha ▼▼.

Allo stesso modo un lupo, che ha vista meno efficiente di un uomo, ha ▼▼ nel tentare di scoprire un cacciatore sottovento che lo stia seguendo da distanza.



3.8 - PSICOLOGIA

Come puoi vincere sugli altri, se non riesci a vincere contro te stesso?
MIYAMOTO MUSASHI

La psicologia dei personaggi è un aspetto assai delicato, perché mette necessariamente in sterto confronto il regolamento con il nodo di giocare di ogni singolo gruppo. Per questo, le regole per la gestione della psicologia sono comunque presenti (in quanto fanno da spunti per la narrazione), ma in forma tanto semplificata da poter essere eliminata. Oltre a questo, poco oltre vi sono le indicazioni per adattare il medesimo sistema a situazioni più complesse.

Ricordate, in ogni caso, che i personaggi sono di gestione dei giocatori. Per questo è solitamente meglio che sia il giocatore stesso a tenere conto della psicologia del proprio personaggio, e che il Narratore non intervenga in tal senso.

Nella trattazione della psicologia si usa il sistema ad Accumuli, che può essere calibrato in base a diversi Modi (vedi ad esempio l'Alienazione al cap. 5). È possibile sviluppare sistemi nuovi e/o varianti cambiando il funzionamento delle Linee o i Modi al quale si riferiscono.

I MODI PSICHICI

La psiche è un'entità estremamente complessa, e con cui è abbastanza difficile relazionarsi, almeno in un GdR. Tanto per cominciare, è chiaro che in molte situazioni ed ambientazioni i personaggi sono soggetti a stress, fatica, turbe psichiche e quant'altro. D'altro canto, però, è estremamente rischioso cercare di tradurre tutte queste situazioni in regole, poichè a rigor di logica

potrebbero esser delegate ai giocatori: dopotutto sono loro gli unici "dentro" la testa di ogni singolo personaggio.

Per questo motivo, qui di seguito trovate una serie di spunti, utili per gestire psicologia, follia, stress ed ogni altro tipo di influenza mentale.

Per prima cosa, una notazione: la psicologia può influire in qualunque situazione ed in ogni ambientazione. Per questo, tutte le regole seguenti possono basarsi su un Modo qualsiasi. A volte questo viene citato, altre volte si fa riferimento al solo Modo perché, nella maggior parte delle situazioni, è quello più comodo. Questo però non toglie che tiri riguardanti la psicologia possano darsi nel Modo BEL, piuttosto che SOC o MAG.

LINEE PSICHICHE

Per poter trattare la psiche dei personaggi e vedere come ciò a cui assistono ne influisca, si usano due indicatori, danno indicazioni chiare sulla personalità.

Queste sono Personale e Collettivo. Sono la tendenza alla conservazione (con punteggi alti) o alla distruzione (con punteggi bassi); applicate a sé nel primo caso, ed agli altri nel secondo. Con "altri" qui si intende in primo luogo gli appartenenti alla stessa specie, e per estensione tutti gli altri esseri viventi. Questi sono gli impulsi primordiali dell'*autoconservazione* e della *sopravvivenza della specie*: gli animali privi di personalità singola non distinguono tra sopravvivenza propria e sopravvivenza della specie, mentre gli animali superiori (in primis, l'uomo) lo fanno.

Questi due indicatori sono due linee come quelle indicate sotto: più alto è il valore, maggiore l'impulso del personaggio a conservare ed aiutare le altre persone o sé stessi.



Ma vediamo cosa significano, nella pratica, queste due barre, con alcuni esempi:

Un personaggio con *alto* amor proprio e *scarso* amore per gli altri sarà, essenzialmente, egoista e preoccupato solo per sé, indifferente alla sofferenza altrui. Un personaggio con valori opposti sarà generoso anche a scapito del proprio benessere, pronto a caricarsi di dolore pur di alleviare quello degli altri, fino ad arrivare al martirio nei casi estremi.

Un *bilanciamento equo* in ambedue le caratteristiche è tipico di una persona equilibrata, empatica a sufficienza per non restare indifferente al dolore ma disposta solo in casi eccezionali a scambiare la sofferenza altrui con la propria. Questo è tipico di qualcuno che si impegna entro

le proprie possibilità per gli altri, ma che non si sacrifica se non in casi eccezionali.

Un *alto punteggio in entrambe* le caratteristiche è tipico di chi rischia tutto pur di fare qualcosa per gli altri, ma non si fionda in imprese da cui sa già di non uscire. Tipicamente portato a comportarsi in modo eroico, il personaggio è attaccato alla sua vita, ma la metterà in gioco per salvare quella degli altri.

Un *basso punteggio in entrambe* le caratteristiche è tipicamente nichilista, indifferente al dolore proprio ed altrui, spesso corredato da una visione estremamente cupa sul mondo, poco interessato alla conservazione di ciò che gli sta attorno. Personaggi posseduti da un istinto di autodistruzione solitamente hanno punteggi così bassi.

Il giocatore può, all'inizio del gioco, attribuire i valori alle due barre come preferisce, in maniera coerente con il comportamento ed i Tratti del suo personaggio. Alternativamente, questi valori possono assegnati dal Narratore basandosi sulla descrizione del personaggio fatta dal giocatore (consigliato nel caso di giocatori inesperti). Un altro metodo altrettanto appropriato è di definire *Personale* su [VIT]+5 e *Collettivo* su [SOC]+5.

STRESS

Dati i due punteggi nelle linee psichiche, vediamo come questi cambiano nel tempo. La prima e più frequente causa di alterazione è lo *Stress*. Lo stress è, in pratica, un eccessivo sovraccarico emozionale. In base al carattere di ogni personaggio, i giocatori ed il Narratore saranno in grado di sapere quando il proprio personaggio si infurierà, avrà paura o sarà soggetto a qualche emozione violenta.

Ogni volta che un personaggio è soggetto a *Stress* deve superare una Prova in un Modo appropriato con malus deciso dal Narratore, o cambiare di $\frac{1}{4} \times [\text{malus}]$ le linee psichiche.

Il Narratore ha l'ultima parola sul determinare le modifiche apportate alla psiche, e quando un personaggio subisce delle modifiche di una certa entità può fargli sviluppare un *disturbo mentale* o un *sintomo* (vedi qui sotto, su "Malattia Mentale").

LINEE PSICOLOGICHE ALTERNATIVE

Fattare la psiche dei PG così nei dettagli può essere indispensabile o perfettamente superfluo, quindi le regole danno il meglio in particolari ambientazioni (quelle orrifiche), dove lo Stress è di importanza vitale. Se l'ambientazione varia, si possono variare allo stesso modo le linee psicologiche, purchè si mantenga il loro funzionamento a livello generale sempre uguale.

Nota bene che le due o più linee possono essere interpretate in differenti modi: esse non servono a dire, “oggettivamente”, se un personaggio è Buono o Cattivo (anche se, in ambientazioni appropriate, si possono usare in questo modo). Servono invece ad avere un termine di paragone, per rendersi conto di *quanto* lo stress abbia modificato il carattere iniziale di un personaggio. Allo stesso modo, in giochi particolarmente “oscuri” (come nell’ambientazione di *Demon:the Fallen* della WhiteWolf, piuttosto che con dei Jedi di *Star Wars*) la psiche può diventare una caratteristica indispensabile anche per l’avanzamento ed il “destino” di un personaggio (ad esempio è possibile inserire una nuova linea dal nome “Lato della Forza” che misura l’influenza del lato oscuro della Forza sul personaggio).

TENDENZE

 Questa regola può servire ad integrare le linee psichiche e fornisce un’indicazione dinamica extra rispetto ai metodi sopra.

Una **tendenza** è, in sostanza, un indicatore $>$ o $<$ (*espansivo* o *regressivo*). Questo viene utilizzato sulla linea psicologica per indicare il punto attualmente raggiunto dal personaggio, ma mostra contemporaneamente anche le tendenze del suo sviluppo futuro. Applicando questa regola, quando si calcolano le variazioni ad una tendenza, il primo $\frac{1}{4}$ applicato può servire a spostare l’indicatore della tendenza dal giusto lato, espansivo o regressivo ($<$ o $>$).

In pratica, se di recente stavi sempre più scoprendo il tuo lato tenero verso il prossimo, prima di ricadere nel disprezzo dovrai almeno passare ad essere neutrale.

3.9 – MALATTIA MENTALE

Una malattia mentale è sempre qualcosa di una certa importanza. Può essere un formidabile spunto per la narrazione, oppure una rottura di scatole abissale. È importante che il Narratore, nell’introdurre disturbi e problemi, stia molto attento. Come per il resto della psicologia, a non esagerare, dopotutto è il giocatore che deve interpretare il proprio personaggio, e soprattutto divertirsi nel farlo. Meglio non mettergli troppo i bastoni tra le ruote, a meno che non se lo meriti.

L’evento scatenante della follia, come il suo decorso ed la sua eventuale guarigione, sono assolutamente lasciati all’arbitrio del Narratore. Dopotutto, non può esistere un modo univoco e coerente (come è richiesto ad un regolamento) per trattare l’irrazionale per definizione: la follia.

PROBLEMI MENTALI, IN GENERALE

La malattia mentale si divide per comodità in **Nevrosi** e **Psicosi**. La prima, derivata spesso dallo stress, viene sempre gestita dal Giocatore.

La seconda, invece, viene gestita dal Narratore. Questo significa che una Nevrosi, pur se ricorrente, non disturberà il personaggio nella sua vita normale, o nelle azioni di gioco. I suoi effetti saranno più che altro “estetici”. Ogni Nevrosi è causa di 1 Sintomo.

Una Psicosi, invece, è fuori dal controllo del personaggio, da lui viene *subita*, quindi nemmeno il giocatore ne ha controllo. Solitamente le psicosi sono più gravi, e possono comprendere fino a 6 differenti disturbi.

Il Narratore decide quando richiedere dei test per sviluppare o meno Nevrosi e Psicosi. Normalmente, quando si è soggetti a forti modifiche delle linee psichiche, si sviluppano prima delle Nevrosi. Se gli stress continuano, o i valori delle due linee raggiungono punteggi molto sbilanciati, i disturbi possono degenerare in Psicosi con Sintomi multipli.

Nella storia della psicopatologia, si sono sostanzialmente evidenziate poche famiglie di malattie mentali, col tempo riconosciute come uniche, ad ognuna delle quali sono associati sintomi estremamente variabili da persona a persona.

Esistono poi una serie di forme ereditarie e/o non dovute a traumi psichici ma fisici, come l’epilessia o la narcolessia. Questi non sono veri e propri disturbi “mentali”, quanto malattie cerebrali. Per questo motivo vanno trattate come normali malattie ereditarie o incurabili (quindi Tratti), senza grandi possibilità di miglioramento o di peggioramento. Ci occuperemo invece solo delle malattie e dei sintomi di derivazione psichica.

CLASSIFICAZIONE DELLE MALATTIE

L’elenco di malattie che trovate qui di seguito non presenta alcuna regola in senso stretto. Le uniche regole necessarie sono quelle descritte prima per Nevrosi e Psicosi.

Le malattie mentali sono molto particolari perché hanno forti capacità mimetiche. In pratica, diverse malattie possono avere sintomi uguali, o la stessa patologia mostrare sintomi diversi. Per riprodurre questa varietà, ognuna delle forme patologiche elencate qui sotto può essere in forma leggera (nevrosi) o psicotica (psicosi). Ad *ognuna* delle patologie qui sotto può corrispondere *qualunque* differente sintomo.

Il legame tra il trauma ed il sintomo, in realtà, è strettamente personale. Ognuno reagisce alla malattia mentale o agli shock in modo differente, motivo per il quale è sempre il Narratore – l’ideale sarebbe in comune accordo col giocatore – a definire quali sintomi mostra un personaggio la cui psiche si stia incrinando.

Un modo corretto ed interessante di pensare alla questione è nel rapporto tra gli aspetti *negativi* e *positivi* della malattia. Gli aspetti negativi sono quelle cose della malattia mentali che impediscono

al personaggio di agire normalmente. Sono queste carenze negative primaria, di solito la "fonte" della malattia, a sviluppare una ricca sintomatologia positiva, nella quale il paziente cerca di adottare modi e strategie apparentemente folli che in realtà rispondono alla logica di andare a riempire i vuoti lasciati dai sintomi negativi.

Le malattie mentali vere e proprie, in realtà, sono davvero poche. È la immensa diversità di sintomi che rende così variegato e complesso il mondo della follia. Ogni gruppo di patologie comprende forme differenti che hanno dinamiche comuni.

In primis vi sono le forme **maniaco/depressive**, la cui caratteristica è una mancanza di corretto rapporto con le proprie possibilità di azione sul mondo. Il maniaco depressivo risponde alle richieste che l'ambiente gli pone o affannandosi senza sosta e senza logica in attività vane (mania), oppure annullando ogni sorta di azione verso il mondo esterno, fino all'immobilità (depressione).

Altra famiglia enorme sono le patologie schizoidi, racchiuse nella **schizofrenia**. Questa varia enormemente, ma implica sempre la scissione della personalità – cosciente o inconscia – oppure delle facoltà mentali in più personalità distinte. Ovviamente la gravità del disturbo può andare da bruschi cambi d'umore ad una scissione completa, in cui due persone vivono nello stesso corpo.

La famiglia delle **demenze** è l'ultima, e comprende tutte quelle forme che hanno origine o decorso nell'effettiva riduzione delle capacità mentali. Nelle forme precedenti il soggetto manteneva integre le proprie facoltà, anche se non poteva farne un uso normale, mentre nelle demenze queste si degradano. Il processo porta inevitabilmente alle conseguenze psichiche, che sono solitamente più facilmente evidenziabili e meno variabili di quelle delle forme sopra.

SINTOMI

Qui trovate elencati una serie di comuni sintomi per le malattie mentali. Quelli estremamente comuni – o caratteristici – di certe patologie, sono indicati. In generale un sintomo è un modo del cervello di rispondere ad una disfunzione psichica, quindi qualunque sintomo può essere scelto per qualunque malattia mentale, purché esista una connessione tra i due (che deve essere "logica" rispetto al malato).

Il lavoro sulla scelta dei sintomi spetta al Narratore, ma il modo migliore per risolverlo è operare assieme al giocatore per trovare un punto di contatto o una spiegazione adeguata. Ricordate, comunque, che ben pochi malati mentali possono "comprendere" la propria malattia, quindi i giocatori dovrebbero comportarsi di conseguenza quando interpretano un malato di mente.

ELENCO DEI SINTOMI

I seguenti sintomi sono solo un'indicazione, ed è ovviamente possibile aggiungerne di nuovi. Questi racchiudono comunque gran parte delle insorgenze di malattie psicotiche o nevrosi.

► **Sintomatologia psicosomatica:** una malattia mentale può essere causa o concausa di un sintomo puramente fisico. Questo può variare da un'irritazione alla pelle, a rigidità muscolari, fino a forme di handicap veri e propri (cecità, paralisi, mutismo) causati dalla malattia.

► **PSD** [*Post-traumatic-Stress-Disorder*]: una forma di schizofrenia che è assolutamente tipica dei soggetti che sono stati in guerra o in altre situazioni belliche estremamente stressanti. È la cosiddetta "sindrome dei veterani", ed consiste molto spesso in allucinazioni o visioni, scatti d'ira, fobie o idiozia eroica. Diversamente dagli altri sintomi, che operano in maniera indiretta, i disturbi causati dalla PSD sono sempre direttamente e chiaramente collegati con la guerra – o la causa del disturbo.

► **Delirio:** più che un sintomo vero e proprio, una classe di sintomi generali che fanno da presupposto a tutti gli altri. Un Delirio è la credenza assoluta e indubitabile in qualcosa di totalmente insensato per il resto delle persone. Spessissimo, un delirio più o meno marcato è la causa di un altro sintomo. In condizioni normali, un delirio può non essere nemmeno rilevato come disturbo mentale, e non avere praticamente alcun effetto.

► **Manie Persecutorie:** un sintomo tipicamente delirante, il personaggio è convinto che qualcosa o qualcuno ce l'abbia con lui. Il motivo è quasi sempre futile, e molto spesso il personaggio non nomina mai i personaggi immaginari che lo perseguitano, preferendo epiteti come loro.

► **Paure Irrazionali:** una forma di fobia che amplifica e rende paralizzante il normale sentimento di paura. Può scatenarsi a partire da un qualunque soggetto, comprendendo un gran numero di tipici disturbi normalmente nemmeno considerati delle nevrosi. Esempi ne sono la agorafobia, la claustrofobia, l'aracnofobia e via dicendo. Il personaggio ha paura della situazione anche se si trova perfettamente al sicuro.

► **Idiozia Eroica:** una forma abbastanza grave di delirio, molto simile alle fobie irrazionali. Il personaggio non è in grado di valutare il pericolo: può credersi invincibile, o semplicemente non prevenire la possibilità di fallimento, morte o ferimento. In pratica il malato agisce sempre con folle sprezzo del pericolo.

► **Animosità o Odio:** potenzialmente qualunque disturbo mentale può provocare questi sintomi. In particolare queste reazioni si ottengono quando cerca di forzare il paziente ad ammettere o riconoscere il proprio disturbo, oppure si minaccia la sua sfera privata. Altre volte queste forme di

rabbia ed odio si compongono a partire da un preciso delirio.

▶ **Disturbi Alimentari:** anoressia o bulimia. Il personaggio vive in una forma di delirio che ruota attorno al proprio corpo. Perde il contatto corretto col cibo, fino a rifiutarlo o a divinizzarlo, ricercando in esso la soluzione ad ogni problema. Dei disturbi alimentari, anche di media entità, che durano abbastanza tempo provocano danni fisici o alterazioni del fisico notevoli.

▶ **Narcisismo:** una forma di leggero delirio che rende assolutamente irresistibile a sé stesso l'aspetto del personaggio. Questi userà in modo ossessivo ogni superficie riflettente per godere della propria bellezza, reagendo violentemente quando questa viene messa in discussione.

▶ **Allucinazioni:** un'allucinazione è un'alterazione della percezione della realtà esterna. Il personaggio vede ed interpreta la realtà in modo assurdo. Può travisare solo alcuni dettagli, o l'intera sua visione del mondo può risentirne.

▶ **Visioni:** un personaggio visionario vede cose che semplicemente non esistono. Vive in un proprio mondo, dove quel che accade non ha alcuna relazione diretta con quello che lo circonda. Ai bassi livelli può essere qualcosa di minimo, che vede ogni tanto, mentre nei casi più gravi non si riesce più a stabilire alcuna connessione col mondo esterno.

▶ **Amnesie:** il personaggio ha dimenticato o tende a dimenticare quel che gli accade. È abbastanza raro che le amnesie siano casuali, a parte i casi di demenza. Molto spesso l'amnesia agisce selettivamente, rimuovendo dalla memoria i contenuti mentali o i pensieri che il soggetto non riesce a – o non vuole – affrontare.

▶ **Incubi:** durante il sonno si liberano molti meccanismi psichici inconsci, e in una mente disturbata gli incubi sono frequenti. Solitamente non impediscono al personaggio di riposare, e di solito non vengono ricordati al mattino, ma rappresentano un problema grave per chi dovesse convivere o dormire col personaggio.

▶ **Insonnia:** uno dei sintomi più lievi, consiste in una ridotta capacità e necessità di dormire. Ai casi limite può essere indotta da una mania, e può peggiorare fino a che il personaggio non resta perennemente in uno stato di dormiveglia, senza riuscire mai a dormire, ma senza nemmeno poter essere "sveglio" in senso pieno.

▶ **Sadismo:** un tipico sintomo di molte forme di schizofrenia, il personaggio diventa indifferente al dolore degli altri e, nei casi più gravi, prova piacere nell'infliggere dolore. Dovrebbe essere riservato ai personaggi che hanno punteggi estremamente bassi nel valore Collettivo di psiche.

▶ **Sadomasochismo:** la forma riflessiva del sadismo, è esattamente uguale alla precedente ma il fulcro della gratificazione diventa il subire, e non l'infliggere, dolore. Questo è tipico di chi ha un punteggio bassissimo nella sfera Personale.

▶ **Autismo:** una forma di vera e propria malattia, che viene inclusa come sintomo solo perché priva di una vera e propria spiegazione. Il malato semplicemente si chiude in un mondo interno, e non comunica più con l'esterno. Esistono solo alcuni "spot", alcuni istanti o azioni o oggetti che permettono di ristabilire un contatto tra il soggetto ed il mondo esterno. Eccettuati queste situazioni, è praticamente impossibile interagire con un autistico in forma grave.

▶ **Ninfomania:** un tipo di disturbo della sfera sessuale, di solito collegato ad un aumento dell'appetito sessuale. Può comunque assumere forme opposte di disgusto o rifiuto. Nota che tutta la sfera sessuale ricade sempre sotto il modo SOC (nonostante le proteste di alcuni giocatori, usare il modo VIT o COR è una forma di machismo ingiustificata).

Combattimento

Nessuno si era fatto vivo per negoziare il rilascio di Rice, ed i Massoni stavano diventando nervosi. Se solo avesse potuto strappare via il bavaglio, Rice era sicuro sarebbe riuscito a farli ragionare.

Udi un rombo in lontananza che lentamente diventava un boato. Quattro degli uomini corsero fuori, lasciando una sola guardia presso la porta aperta. Rice si agitò nei legacci e tentò di mettersi a sedere. Improvvisamente, le assi sopra la sua testa furono ridotte a schegge dal fitto fuoco di una mitragliatrice. Delle granate caddero davanti alla casa e le finestre esplosero in una vampata di fumo nero. Un Massone semisoffocato puntò il fucile contro Rice. Prima che potesse premere il grilletto un fuoco intenso scagliò il terrorista contro il muro.

Un uomo piccolo e ben piantato, con giacca da artigliere e pantaloni di cuoio, entrò a grandi passi nella stanza. Si tolse gli occhiali a visiera dalla faccia, mostrando degli occhi orientali. Un paio di trecce untuose gli pendevano dalla schiena. Teneva un fucile d'assalto nel braccio piegato, e portava due bandoliere di granate. << Bene >> grugnì << l'ultimo >>. Strappò il bavaglio dalla bocca di Rice. Odorava di sudore, di fumo e di cuoio malamente conciato. << Tu sei Rice? >>.

Rice poté solo annuire, boccheggiando.

Il suo salvatore se lo trascinò ai piedi e tagliò le corde con una baionetta. << Io sono Jebe Noyon, Armata Trans-Temporale >>.

Mise una borraccia di cuoio piena di latte di asina rancido nelle mani di Rice. L'odore gli fece venire voglia di vomitare. << Bevi! >> insistette Jebe, << è koumiss, ti farà bene! Bevi, te lo dice Jebe Noyon! >>.

Rice bevve un sorso, che gli impastò la lingua e gli portò l'amaro in gola. << Tu sei delle Carte Grigie, vero? >> disse debolmente.

<< Le Armate Carta Grigia, sì >> disse Jebe << i guerrieri più rottinculo di tutti i tempi e paesi! Solo cinque guardiani qui, io li uccido tutti! Io, Jebe Noyon, ero il generale capo di Gengis Khan, terrore della Terra, giusto? >>. Fissò Rice con occhi grandi e tristi. << Tu non hai mai sentito parlare di me >>.

<< No, Jebe, mi dispiace >>.

<< La terra diventava nera sotto gli zoccoli del mio cavallo >>.

<< Sono sicuro che fosse così >>.

<< Monterai dietro di me >> disse, trascinando Rice verso la porta << guarderai la terra che diventa nera sotto le impronte delle ruote della mia Harley, giusto? >>.

"MOZART IN MIRRORSHADES", DI B. STERLING E L. SHINER

I problemi si possono risolvere in molti modi: dialogando, corrompendo, intimidendo, raggirando e, a volte, combattendo. Il combattimento è sempre un punto focale in ogni gdr, perché è il momento nel quale più di ogni altro ci si deve affidare al lancio dei dadi ed al punteggio scritto sulla scheda, piuttosto che all'interpretazione. Il combattimento nel 7dx non differisce dalle normali prove, contestualizzate nel modo corretto. Questo capitolo fornisce una guida per attribuire i modificatori risolvere le azioni durante un combattimento. Gli scontri devono essere rapidi da risolvere (in modo da tenere l'adrenalina alta e la tensione costante), e le regole vengono molto influenzate dalle scelte dei personaggi. In altre parole è molto più importante fare la mossa giusta al momento giusto, piuttosto che impugnare la pistola più grossa.

Le regole comprendono azioni in corpo a corpo ed a distanza (con un rapido sistema di distanze) e varie regole aggiuntive per gestire armi particolari, shotgun, esplosioni e via dicendo. È presente anche un'ampia sezione sulle arti marziali, con gestione narrativa, per introdurre stili di lotta, specializzazioni ed abilità peculiari nel combattimento (un sistema che può essere esteso a qualunque cosa: da abilità tecniche a nuove mosse di scherma). Il combattimento è moderatamente letale: da un lato è difficile morire senza possibilità di scampo a causa di un singolo colpo (escludendo armi molto potenti); d'altra parte è assai più frequente cadere incoscienti o subire ferite di una certa entità con pochi colpi.



La prima a regola fondamentale per gestire con facilità ogni tipo di combattimento è che tutti i tiri di combattimento sono sempre Prove, e vale tutto quanto detto finora sul risolvere o modificare le prove. In pratica, il Narratore può fare a meno di ogni regola specifica di questo capitolo e decidere direttamente le difficoltà delle azioni descrivendo i risultati caso per caso. Questo, se fatto in modo meritocratico da un buon Narratore, può spingere i giocatori a descrivere in modo più appropriato, ed a volte si ottengono risultati migliori di quelli raggiungibili seguendo pedissequamente le regole.

Tutte quello in questo capitolo, quindi, serve a dare una traccia al Narratore per interpretare "con gli occhi del regolamento" quello che accade in combattimento. Di solito sono questi i momenti più complessi da gestire in un'avventura.

Ricordate sempre che il combattimento è un momento di concitazione, in cui si agisce in fretta, quindi dovete tenere sotto pressione anche il giocatore. Spesso è meglio applicare rapidamente un Modificatore di cui non si è certi piuttosto che "mettere in pausa" il combattimento finché non avete trovato la regola adeguata.

4.1 – REGOLE BASE

Il combattimento è, in sostanza, una Prova di Bellico. Come per tutte le azioni, è possibile usare le Abilità o il Modo per ogni tiro relativo. Non dovrete avere difficoltà nel decidere quali abilità siano applicabili, quali abbiano i bonus di specializzazione e via dicendo, visto che in questo non c'è alcuna differenza con il resto.

La gestione dei **Danni**, fondamentale per decidere chi vive e chi muore, viene descritta qui avanti in dettaglio, ma è già stata accennata al Cap. 1. Nota che alcune azioni di combattimento incrementano o diminuiscono, il Tipo di danni inflitti. Questo significa aumentare o ridurre il tipo di danno (da ☉ a ☒ a ☉). I Danni Mortali non aumentano di tipo, ma se ne aggiunge +☉. Anche i Danni ☉ aumentano solo il dado relativo. La riduzione di danni funziona al contrario: i danni ☉ ridotti sono annullati, mentre per i ☉ si diminuisce il dado fino al d3, e poi diventa un singolo ☒.

La struttura **temporale** del combattimento è estremamente semplice (come indicato ai Cap. 2 e 3, non esiste un'iniziativa come viene normalmente intesa in altri GdR). Prima ogni partecipante allo scontro dichiara le sue azioni. Si effettuano i tiri di combattimento nell'ordine deciso dal Narratore, ed a seconda del risultato si narrano gli esiti. Si calcolano i danni eventualmente inflitti, e si effettua il tiro di Controllo Danni (vedi più avanti). Dopo, si passa al prossimo round e si ricomincia.

La gestione delle **Distanze** è altrettanto rapida: tutte le distanze sono indicate con una scala non-metrica, che si basa su aggettivi generici. Questo perché l'indicazione della gittata deve servire come input per il Narratore, non come regola fissa stabilita per tutti i gruppi di gioco.

Normalmente, puoi attaccare chiunque sia in un raggio pari o inferiore a quello del tuo attacco. Esistono 5 diverse distanze o gittate: *Contatto*, equivalente al corpo a corpo, *Breve*, *Media*, *Lunga*, *Estrema*. La distanza breve è entro una dozzina di metri, quella media è la distanza utile di un tiro di pistola, quella lunga è la distanza più vasta e quella estrema parte da molto lontano e spesso arriva fino all'orizzonte.

Gli **Spostamenti** si basano sulla scala indicata per le distanze. In molti casi è sufficiente sapere solo il tempo necessario per spostarsi da un raggio all'altro, e questo varia così:

da *Contatto* a *Breve*: 1 round

da *Breve* a *Medio*: 2 round

da *Medio* a *Lungo*: 4 round

da *Lungo* a *Estremo*: 8 round (o 1 Scena)

Ovviamente contano anche i livelli intermedi, quindi spostarsi da un raggio Medio a Contatto richiede 3 round.

Per quel che riguarda la velocità di spostamento relativa – come inseguire qualcuno – fate riferimento ai punteggi di COR ed eventualmente ai Tratti per decidere chi si muove più velocemente. La descrizione degli spostamenti nel dettaglio sta al Narratore.

4.2 – RISOLVERE LE AZIONI

Oltre ad attaccare contro un bersaglio, è possibile che i giocatori descrivano decine di azioni diverse, come stordire, mirare, disarmare, attacchi multipli, combinazioni e via dicendo.

Di seguito è presente una lista di azioni standard o comuni: tutte quante danno modificatori di Contesto, e l'elenco non è altro che una lista standardizzata dei modificatori applicabili nelle situazioni più comuni. Ovviamente, ogni modifica "ad hoc" a seconda della situazione non solo è lecita, ma spesso si rende necessaria.

È possibile, a discrezione del Narratore, fare più azioni contemporaneamente (oppure usando le regole per le azioni multiple/di massa): ad esempio cogliere di sorpresa con una carica, fare un contrattacco per stordire etc.

Il problema non è agire. È come agire.
DAJIRO TAKEDA

Ricordate comunque che è sempre necessario dichiarare le proprie azioni prima di tirare i dadi, che è sempre il Narratore che decide i Dadi per la prova, e che solo quest'ultimo può decidere, a dadi tirati, cosa accade.

Quindi siete incoraggiati ad usare più la vostra valutazione che le regole come sono indicate. Se trovate qualche situazione in cui non funzionino adeguatamente potete modificarle, ignorarle o decidere autonomamente una prova adeguata. Questo vale in particolare per l'assegnare modificatori di Contesto che non sono presenti sul manuale: la gravità ridotta, per fare un esempio.

Esempio #31: *Il Tigre, famoso wrestler, combatte contro Gin, un maestro di wing-chung. Il primo round è vinto da Tigre di misura, e questi tenta di effettuare una **combinazione** (vedi "Azioni") di prese riuscendo nella prima: Tiger ha d10+3, ma ora tira d8+3. Fallisce di poco, quindi non riesce nella seconda presa.*

*Il turno seguente Gin prova una combinazione di pugni a catena (d12+2). Tigre lancia un "1", ma Gin ottiene "6" e non riesce a infliggere un critico. Per non infligge un critico. Tira di nuovo con d10+2, ma Tigre (poiché ha l'abilità **Combinare Prese**) lancia nuovamente il dado. Perde ancora ma ottiene "5", e decide di non rilanciare, mentre Gin assesta il terzo pugno con d8+2 ottenendo un 9. Colpisce ancora, mandando al tappeto il Tigre.*

4.3 – AZIONI IN COMBATTIMENTO

Nel combattimento, quel che conta è lo Spirito. È il corpo che si muove ed attacca, ma il corpo da solo non può portare alla vittoria. Solo lo Spirito, guidando il corpo, può farlo. Quando attacchi il nemico, annientalo con il tuo Spirito.

MIYAMOTO MUSASHI

► **ATTACCO RAPIDO:** questo è un colpo improvviso, effettuato rapidamente. È in tutto e per tutto un’Azione Rapida. Vedi cap. 2 e 3.

► **SORPRESA:** cogliere un nemico di sorpresa è spesso il modo migliore per eliminarlo. Per cogliere un nemico di sorpresa, è necessario distrarlo in qualche modo o preparare un’imboscata: queste sono spesso azioni BEL/FUR.

Se l’agguato riesce, si effettua una normale prova contrapposta in cui chi è colto di sorpresa può solo difendersi e non può usare nessuna azione di combattimento (quindi, se vince, evita semplicemente l’attacco). La sorpresa dura 1 turno

► **STORDIRE:** le regole per lo stordimento sono nel paragrafo sui Livelli di Ferite. È possibile usare un’arma normale per infliggere solo danni leggeri, ma si ha ▼ di penalità. Con alcune armi (generalmente quelle da punta o archi o balestre) non è possibile stordire.

► **COLPO MIRATO:** quando si effettuano attacchi mirati (a distanza o in corpo a corpo) si può scegliere tra diversi effetti (o altri, a discrezione del Narratore): ignorare l’armatura, aggravare i danni di una categoria, disarmare il nemico, rompere un pezzo di equipaggiamento, lasciare il proprio segno, sfregiare qualcuno e così via etc.

Quando si effettua un colpo mirato si ha sempre almeno ▼ di modificatore, che può arrivare fino a ▼▼▼ nei colpi più improbabili (la Z di Zorro segnata sui calzoni del nemico senza ferirlo ha, ad esempio, ▼▼▼).

Vedi anche Locazioni, cap.3.

► **SPARARE SU UN GRUPPO:** normalmente, in conflitti a fuoco multipli, si usano le regole per le prove di Massa. Se la situazione non è una sparatoria, ma un singolo personaggio ha un gruppo di bersagli ammassati (es: una mandria di bufali), si effettua una prova di Massa: tutti i bersagli sulla traiettoria effettuano un lancio e viene colpito chi fallisce con il risultato minore.

► **PARARE:** se un personaggio para, ottiene un bonus ▲ al suo tiro di dado, ma non può infliggere alcun Danno: semplicemente evita il colpo. Se il personaggio para con un oggetto particolarmente adatto, per forma o per uso (uno scudo grande, un tavolo, un coltello da parata) ottiene un ▲▲.

► **CARICA!** caricando non si hanno modificatori al tiro di combattimento, poiché il vantaggio dato

dall’impeto della corsa è uno svantaggio in termini di mobilità. I Danni inflitti da chi carica, però, aumentano di un Tipo (da ☉ a ☒, da ☒ a ☳). La carica si può dichiarare solo in situazioni adeguate (non se sorpresi o limitati nel movimento).

► **ATTACCHI MULTIPLI:** quando si effettuano attacchi multipli si decide quanti effettuare, ed a chi. Un attacco multiplo dovrebbe essere doppio o al massimo triplo (si può prendere il punteggio di abilità come limite). Per ogni attacco extra il personaggio prende ▼ [Contesto]: gli attacchi si risolvono come una prova di Massa. La penalità varia a seconda di armi o abilità specifiche:

- **Arma ha una Cad >1:** i colpi extra entro la Cad non danno penalità (i bersagli extra invece sì).

- **Abilità per attacchi multipli (Arti Marziali, “Sparare con 2 Armi”, “Combattere con 2 Spade”):** i colpi extra compresi nell’abilità non si contano.

- **Unico attacco su più bersagli:** si applica direttamente una prova di Massa o di Gruppo. Vedi anche, per armi ad area/automatiche, su “Armi”.

► **CONTRATTACCO:** cercare di bloccare il nemico per poi rispondere è una mossa difficile, ma abbastanza utile. Il personaggio ha ▼ al tiro di combattimento, ma i Danni che infligge sono aumentati di un tipo. Se si usa un’arma lunga per contrattaccare su un nemico in avvicinamento, non si hanno malus al colpire.

► **RICARICA:** per reinserire colpi in un’arma è necessario un round, se questa dispone di caricatori o sistemi di caricamento. Se deve essere caricata manualmente (pistola a tamburo) serve il doppio del tempo, mentre è più complessa (caricare il serbatoio di un lanciafiamme) serve un’intera Scena. È possibile effettuare una *ricarica parziale* ricaricando l’arma come azione rapida: se si supera il test l’arma è ricaricata istantaneamente ma per 1 solo utilizzo.

► **COMBINAZIONE:** alcuni abili combattenti sono in grado di effettuare combinazioni. Una combinazione si risolve come un attacco normale, ma, se si colpisce, si può effettuare nello stesso round un altro attacco, con ▼ (es: d12 - d10 - d8). Il risultato del dy (dell’avversario) resta costante, a meno che il nemico sia a sua volta in grado di effettuare combinazioni: se così è anche chi viene colpito può (non è costretto a) rilanciare il dado.

La combinazione, a discrezione del Narratore, può anche occupare più di un turno (consigliamo un max di 3 colpi a turno).

4.4 – FERITE E DANNI

Esistono varie cause che possono ferire un personaggio: attacchi di nemici, cadute, trappole, risse, veleni e così via. Allo stesso modo, ci sono tipi diversi di Danno che possono essere inflitti. I Danni sono una misura “oggettiva” di quanto male può causare, in teoria, l’arma o l’attacco.

Ogni Danno può portare il personaggio ad un livello di salute di diversa gravità. Le condizioni di salute del personaggio sulla scheda sono riassunte in un riquadro come questo, a cui per ogni stadio sono eventualmente associate delle penalità (vedi al cap. 3, “Livelli di Salute”):

	ILLESO	
STORDITO		FERITO
		SPEZZATO
INCOSCIENTE		MORENTE
	MORTO	

SUBIRE DANNI

Per determinare cosa accade quando si viene colpiti si effettua, alla fine del round, un tiro chiamato **tiro di Controllo Danni** – o **CD** – che varia in malus coi Danni subiti. Il tiro di controllo danni serve a determinare se il colpo è o meno riuscito ad infliggere ferite di rilievo al bersaglio (in caso contrario, può essere stato un colpo che è entrato e uscito senza ferire organi vitali, o che non è riuscito a infliggere danni seri).

Quando un personaggio subisce dei danni che lo manderebbero ad un livello di salute che già ha raggiunto (ad esempio subire dei danni gravi quando si è già *feriti*), si avanza di uno lungo la scala (es. *spezzato* e poi *morente*).

Questo significa che se un singolo colpo di un’arma che infligge ferite gravi normalmente non uccide, se si colpisce più volte si può velocemente portare alla morte. La distinzione tra i danni leggeri e gli altri è proprio questa, ovvero che i danni leggeri possono arrivare solo allo stordimento del nemico (per questo usano COR e non VIT).

Il tiro va effettuato dopo che tutti hanno effettuato il proprio lancio di combattimento, prima di passare al round dopo. Nel caso di ferite multiple subite si effettua comunque un solo tiro sommando tutti i Danni accusati come malus, ma il Narratore può decidere diversamente.

La gestione dei livelli di salute dovrebbe essere abbastanza disinvolta, preferendo alterare la progressione o l’esito a seconda dei tiri e della scena, privilegiando l’aspetto narrativo rispetto al calcolo preciso dei risultati.

TIPI DI DANNI

Poiché non tutte le ferite subite sono uguali, non tutte le armi hanno lo stesso potere d’arresto, non tutti i colpi distruggono cose diverse e non

tutte le armature proteggono allo stesso modo: esistono diversi tipi di Danni.

I Danni **Leggeri** (☼) non possono direttamente uccidere un personaggio, ma renderlo incapace di agire. Molte armi leggere, i pugni a mani nude ed alcune armi ad impatto infliggono questo tipo di Danni. Per assorbire i ☼ il lancio di CD si basa su COR. Ogni ☼ conta come un malus di -1 al CD. Se il tiro riesce, non ci sono effetti (*illeso*). Se fallisce, il personaggio è *stordito*.

Tutti gli altri danni si lanciano su VIT. I Danni **Gravi** (☒) sono inflitti da molte armi diverse, dai proiettili ai colpi d’armi da taglio ai pugni di un esperto karateka. Ogni ☒ conta come -1 al CD. Se si supera il tiro, il personaggio evita ferite serie ma sente l’impatto (è *stordito*). Se lo fallisce, viene *ferito*. I Danni **Letali** (☠), sono inflitti da armi molto potenti, contro cui si rischia la morte. Colpi di mitragliatore da 20mm, granate, napalm sono alcune delle fonti che li possono causare. I ☠ funzionano come quelli gravi (ognuno dà -1 al CD), ma anche superare il tiro non impedisce di restare *ferito*, mentre fallirlo rende *morente*.

I Danni **Massicci** (☣) sono causati da esplosioni, frane o cose del genere. Risultano spesso, ma c’è la probabilità che perfino il danno massiccio più violento lasci illeso qualcuno: tali danni hanno infatti effetto pieno su veicoli, strutture ed oggetti di dimensioni superiori a quelle umane. In una frana, ad esempio, un camion viene schiacciato e distrutto, mentre un uomo può semplicemente restare intrappolato, ma non schiacciato. I danni massicci non danno una penalità fissa al CD, ma sono legati ad un Dado. Quando si lancia il CD, il giocatore usa come **+dy** il dado dei ☣ indicato! Se il tiro fallisce, il personaggio è *morente*, altrimenti è *stordito*.

DANNI SPECIALI: oltre a questi vi sono i cosiddetti danni **Speciali**, causati da fuoco, acido, suoni potenti ed altre fonti. I danni speciali sono identificati dal tipo (es: da fuoco, elettrici, sonici, accecanti, da freddo, da malattie etc.). Questi danni appartengono sempre ad una delle categorie indicate sopra, ma hanno un’icona identificativa di fianco, che significa che tali danni non possono essere bloccati dalle armature, eccetto che quelle progettate apposta, come una tuta ignifuga o un respiratore.

4.4 DANNI E RISULTATI DEL CD		
DANNO	SUCCESSO	FALLIMENTO
☼	Illeso	Stordito
☒	Illeso	Ferito
☠	Ferito	Morente
☣	Stordito	Morente

Nota: come si può vedere nessun danno manda direttamente a *spezzato*: questo è in effetti uno stadio di salute intermedio messo per evitare che un semplice danno grave ripetuto possa uccidere o rendere incosciente un personaggio.

Spezzato è anche utile in situazioni particolari, come leve articolari fatte con successo o fallimenti critici del CD.

DANNI MISTI

Molte armi infliggono danni di tipo diverso con lo stesso attacco. Questo per questioni di realismo, ad esempio un martello da guerra oltre che poter rompere un osso può facilmente gettare a terra un uomo.

I danni misti si risolvono comunque con un tiro unico: i dadi vengono lanciati una volta sola e si calcola il successo/fallimento vedendo il bonus appropriato da sommare.

Il funzionamento in realtà è abbastanza schematico: effettua il tiro considerando separati i danni leggeri da tutti gli altri (ad esempio, con ☉☉☉ considera ☉☉ come -2 e ☉ come -1). Il tiro di CD è sempre solo uno, ma si considerano indipendenti i punteggi di COR e di VIT. Nel caso sopra, il personaggio usa due punteggi e -2/-1 come malus per determinare se resta rispettivamente *stordito/illeso* o *morente/ferito*.

TRATTI: nel caso in cui ci siano Tratti da applicare per solo un tipo di danni (ad esempio Mascella d'Acciaio su un tiro di CD contro ☉☉☉), si considerano solo i danni più gravi inflitti (nel caso sopra, visto che Mascella d'Acciaio riguarda ☉ non sarebbe applicabile poiché è inflitto anche ☉).

GRAVITÀ DELLE FERITE

A seconda del fallimento del tiro di assorbimento, è importante che il Narratore descriva la gravità della ferita a seconda del margine di fallimento del tiro di dado.

Questo dovrebbe poi essere ricordato in quanto può servire da utile indicazione per determinare i tempi di guarigione.

Ad esempio un ☉ con *fallimento critico* al CD può richiedere più tempo di guarigione di ☉☉ che non siano stati subiti con un buon tiro. La decisione spetta però al Narratore, in consistenza con le tecnologie o le pratiche mediche disponibili. Per dettagli maggiori vedi il Capitolo 5, paragrafo "Medicina".

4. 5 - ARMI

Dall'inizio dei tempi, l'uomo si è accorto che qualunque oggetto poteva essere usato per sopperire alle proprie mancanze. Un ramo appuntito o una pietra possono uccidere. Con il passare del tempo, l'uomo ha usato la sua grande fantasia per trovare modi sempre diversi di fare del male al prossimo. Ovviamente, dato che potreste dover gestire *qualunque* arma, le regole sono appositamente semplici per lasciare spazio all'improvvisazione.

Nota Molto Importante: tutti i modificatori delle armi sono riferiti al *tiro per colpire*, **non** al *Controllo Danni*, e contano come modificatori di Oggetto. I modificatori delle azioni, come già indicato, contano invece come Contesto.

PROFILO DELLE ARMI

Le armi sono racchiuse in profili come questo:

NOME	CLASSE	DANNI	CAD	SPECIALI
Nome dell'arma	Categoria cui l'arma appartiene	Tipo e quantità danni	Cadenza attacchi e caricatore	Regole aggiuntive

Il profilo indica tutto quello che è necessario sapere per utilizzare l'arma.

La **Classe** viene utilizzata per dividere le armi in categorie, e si usa raramente in gioco (serve piuttosto a stabilire reperibilità, manutenzione ed in alcune regole opzionali per le armature).

I **Danni** sono quelli sui quali si calcolano difficoltà ed effetti del CD.

La **Cad** indica quanti attacchi si possono effettuare (vedi attacchi multipli) senza penalità. Nel caso di una Cad inferiore ad uno, l'arma può attaccare solo una volta ogni quanto indicato ($\frac{1}{4}$ = 1 attacco ogni 4 round). Si può attaccare più velocemente con le consuete penalità.

Speciali sono tutte le altre cose che rendono due armi anche con Cad e Danni uguali diverse l'una dall'altra. Sono usati esattamente come gli *Attributi* per gli oggetti, e d'uso piuttosto intuitivo (vedi per dettagli al cap.5).

GLI SPECIALI

Gli Speciali delle armi, come gli *Attributi* degli oggetti, sono degli aggettivi che si applicano all'uso dell'arma. Funzionano esattamente come i Tratti, dando modificatori alle azioni appropriate (che sono di Oggetto).

Inoltre le armi che possiedono almeno uno Speciale non sono utilizzabili da chiunque: hanno dei requisiti stabiliti dal Narratore, di solito o BEL+1 o una abilità specialistica appropriata. Usare un'arma senza requisiti, dà un ▼.

Qui di seguito trovate delle brevi descrizioni di speciali. Come per i Tratti, comunque, è sempre il Narratore a determinare caso per caso quale influenza ha uno speciale. Quelle qui sotto sono indicazioni di massima. Alcune armi con Speciali peculiari che meritano una trattazione a parte sono spiegati di seguito, e sono **Auto**, **Area** e **Pesante**.

Marziale: un'arma marziale è difficile da usare. Questo Speciale indica solo che l'arma ha dei requisiti come indicato sopra.

Piccola: un'arma piccola può essere usata anche in spazi estremamente ridotti e nascosta con facilità sul corpo, oltre a poter essere lanciata più facilmente di un'arma di dimensioni maggiori.

Grande: le armi grandi offrono ▲ quando si può sfruttare un ampio spazio per colpire, ma danno ▼ in situazioni di combattimento strette o

dove è richiesta rapidità. Nel caso di armi a distanza, non si applicano questi modificatori: lo speciale indica solo l'enorme ingombro.

Lunga: le armi lunghe danno vantaggi simili a grandi, ma altre situazioni – in spazi stretti e lunghi, nel formare muri di difesa o nel fronteggiare una carica – e inoltre possono colpire a distanza breve invece che a contatto.

Esotica: le armi esotiche sono di solito unite alla pratica di qualche arte marziale. Esse hanno come prerequisito la conoscenza di un'appropriata arte marziale o stile di combattimento.

Impropria: un'arma di questo tipo può essere improvvisata o raccolta artigianalmente in breve tempo: un cartello stradale può diventare una spranga, una catena un flagello e via dicendo.

Rinculo: un'arma con un rinculo abbastanza potente dà ▼ ad qualsiasi azione di combattimento se il turno precedente ha sparato in modo automatico.

Cecchino: l'arma non ha alcuna penalità nell'effettuare un'azione di Colpo Mirato.

Inaffidabile: l'arma si inceppa o si blocca con un Critico, che sia successo o fallimento. Normalmente può essere disinceppata o riparata nel giro di una Scena, se si sa come fare. Lo speciale "*si surriscalda*" è identico, ma con un fallimento critico l'arma esplose.

Regolabile: l'arma infligge una quantità fissa di danni, ma l'utilizzatore può scegliere liberamente il tipo di danni inflitti, da ☉ a ☒ a ☿.

ARMI AUTOMATICHE

Le armi automatiche si distinguono perché sotto la Cadenza hanno indicata una **A** (che sta per Auto) a cui è aggiunto un moltiplicatore (se non è indicato è pari a x1).

Queste armi possono sparare raffiche più o meno lunghe, che oltre ad essere di estrema utilità tattica in molte situazioni possono diventare devastanti.

Un'arma che automatica che spara può sparare a diverse potenze, che sono quantificate dal numero indicato sulla **Cad** (es: Auto 2 ha 2). Il moltiplicatore rappresenta il rapporto tra l'area di fuoco e la densità della raffica.

Il fuoco a raffica riempie una corrispondente area in metri (es: con 2 i colpi stanno in una zona di 2 metri), e chi viene colpito subisce altrettanti colpi (es: due colpi, coi Danni risolti separatamente).

Il personaggio quando attacca con un'arma automatica effettua una prova di Massa su tutti quelli nell'area bersaglio (che possono usare in risposta diverse abilità, da *Armi Automatiche* a *Tuffarsi al Riparo* a *Muoversi in Copertura*). Non si applicano, nella situazione base, Modificatori.

Poiché il moltiplicatore è un rapporto, è possibile alterare l'area colpita se le proporzioni restano costanti: nell'esempio di **2**, posso ridurre la

densità aumentando l'ampiezza (es: 1 colpo solo a bersaglio, ma l'area diventa 3 metri), oppure aumentarla (es: 1 metro di area, ma 3 colpi inflitti). Nota che aumentare o ridurre il numero di colpi ha effetto su tutti i bersagli, non su uno per volta.

È possibile ottenere uno o più modificatori di Oggetto alterando il rapporto tra densità ed area di fuoco. Si ottengono ▲ se si rinuncia ad area o densità, mentre si prendono dei ▼ nell'aumentare. Nell'esempio sopra, riducendo l'area da 2 ad 1 metro tenendo fissi 2 colpi a bersaglio si ottiene ▲; mentre se volessi colpire 3 volte ogni bersaglio mantenendo un'area di 2 metri prendo un ▼.

Indipendentemente dalla forma e dal numero di bersagli, si consumano (se applicabile) il quadrato della Cad in colpi.

Il fuoco in automatico, infine, è una mossa rischiosa: anche le migliori armi se sparano troppo a lungo si surriscaldano, ed è necessaria una minuziosa manutenzione per tenerle efficienti.

Se il **dy** mostra "1" quando si spara con un'arma automatica, questa si inceppa dopo aver sparato (anche se la prova è superata). Se la prova dà un Fallimento Critico, l'arma si inceppa prima di aver fatto fuoco (e può, occasionalmente, esplodere). Sul capitolo dedicato alla Tecnologia sono indicate regole per valutare la manutenzione e l'efficienza di queste armi.

ARMI AD AREA

Le armi ad area sono piuttosto comuni e molto utili. Di solito sono esplosivi o altre armi che causano danni massicci, shotgun, raggi e lanciafiamme. Il funzionamento di un'arma ad area è semplice: tutti i bersagli all'interno dell'area di effetto che falliscono il tiro di combattimento (che in questi casi una prova di Massa) sono colpiti.

Esistono aree di forme diverse. La più comune è **Area X**, dove X è un numero. Questa è una propagazione circolare che riempie un'area corrispondente in metri (attenzione: il numero indicato è il diametro, non il raggio del cerchio).

Altro tipo di area è la **Rosa**, tipica degli shotgun, di armi a spruzzo e simili. Si considera l'ampiezza del colpo a seconda della distanza a cui si trovano i nemici: va sottratta una categoria alla distanza. Se ad esempio uno shotgun spara a Contatto (da bruciapelo a pochi metri), colpisce un solo bersaglio. Se spara a distanza Breve, l'ampiezza del colpo è a raggio di Contatto, sufficiente a colpire un paio di nemici affiancati. Nessuna di queste armi è generalmente efficace a distanza Media.

L'ultimo tipo di area comune è la **Fiamma**, che è approssimativamente una linea retta che inizia dal personaggio che fa fuoco – è proprio il caso di dirlo – e si allunga del numero di metri indicato. La fiamma all'estremità più lontana è larga 1/3 della lunghezza.

ARMI PESANTI

Le armi pesanti sono gli esplosivi e, in generale, tutte le armi che causano Danni Massicci (determinati da un dado piuttosto che in numero fisso). Le armi che fanno danni Massicci usano il dado indicato come tipo di danni *in aggiunta* al tiro per la CD, anche se le armaure se funzionano sottraggono un punteggio al tiro di dado pari alla Protezione. Sì, è molto difficile resistere ad un colpo diretto di arma pesante.

Esplosivi: per le armi pesanti che hanno anche un raggio di esplosione, è possibile usare degli effetti alternativi a quelli indicati sul fallimento del CD. In particolare, usando le armi pesanti ad area, si possono valutare anche i risultati parziali dei risultati del tiro di Controllo Danni:

Illeso: il personaggio supera il tiro di CD nonostante il dado extra. Resta Illeso.

Colpo di Striscio: il personaggio fallisce il tiro di CD, ma solo per la presenza del dado extra dei danni massicci. Il personaggio non è al centro dell'esplosione, e va a Stordito.

Colpo Diretto: il personaggio fallisce il lancio, ma avrebbe sbagliato anche senza il dado extra. È proprio vicino al centro del botto. Va a Morente.

OGGETTI, O ARMI IMPROVVISATE

Tutti gli oggetti possono essere usati come armi improvvisate, di solito per colpire in corpo a corpo, come rudimentali armi da lancio o per parare un colpo. Con questa notazione si indicano degli oggetti non costruiti per essere usati come armi, ad esempio delle sedie o dei tavoli (una catena o una spranga non sono armi improvvisate, ma armi improprie).

Ogni arma improvvisata causa ☼ oppure ☒, la cui quantità varia a seconda delle dimensioni (un gigantesco tavolo di legno ☼☼☼☼). Tutte le armi improvvisate si rompono con un Critico (sia fallimento che successo). Le armi improvvisate sono quindi abbastanza inaffidabili, ma almeno fanno più male delle mani nude.

COMBATTERE A MANI NUDE

Combattere senza armi non è così facile. Dopotutto, gran parte delle principali invenzioni dell'umanità sono servite, prima o poi, a fare del male al prossimo.

Combattere a mani nude quindi non è facile. In primo luogo, si subisce un ▼ alla prova contro ogni avversario armato; si può attaccare un solo nemico a turno a contatto (ci si può muovere effettuando una carica entro una distanza Breve) e si infligge ☼. Ovviamente, personaggi che conoscano abilità specifiche di combattimento a mani nude possono infliggere danni maggiori (di solito ☒ o ☼☼) ed hanno a disposizione più possibilità, come attacchi multipli, combinazioni, leve, chiavi articolari, prese, sbilanciamenti che i personaggi inesperti non possono utilizzare.

4.6 – ARMI DEL MULTIVERSO

L'abito non fa il monaco.

PROVERBIO

ANTICHE

ASCIA: un'arma pesante, difficile da usare per via del poco bilanciamento ma estrapamente efficace nello sfondamento e nei colpi di potenza. TAGLIO - ☒☒ - 1 -

PUGNALE: un'arma quasi universale, troppo corta per fare grandi danni ma sempre pericolosa, e facilmente maneggiabile. LAMA - ☒ - 1½ - PICCOLA

PUGNALE DA LANCIO: da fuori è uguale ad un normale pugnale, ma è perfettamente bilanciato per essere lanciato. Ha gittata breve. LAMA/LANCIO - ☒ - 2 - PICCOLA

SPADA: bilanciata, tagliente di lama e di punta, estrapamente versatile ed sufficientemente lunga, non stupisce che la spada sia sempre stata l'arma bianca più usata. LAMA - ☒☒ - 1 -

DAGA: in pratica una spada corta, è un'arma veloce e rapida, molto efficace considerate le dimensioni. LAMA - ☒ - 2 -

GLADIO: l'arma corta dei legionari romani, era costruito di ottimo acciaio ed affilato come un raso. TAGLIO - ☒☒ - 1½ -

BASTONE: un lungo bastone da passeggio può essere usato con una certa efficacia come arma contundente. BOTTA - ☛☛ - 1 - GRANDE

RANDELLO: corto bastone usato soprattutto per stordire di sorpresa. BOTTA - ☛ - 1½ -

FRUSTA: fatta per infliggere dolore, più che ferite, può essere utile per afferrare cose o avversari. Inoltre, permette di colpire come un'arma lunga (a distanza breve). TAGLIO - ☛☛☛ - 1 - LUNGA

LANCIA CORTA: questa piccola lancia è poco diffusa, in quanto non può essere usata per tenere a distanza il nemico. È un'arma rapidissima, anche se non molto efficace. PUNTA - ☒ - 2 -

LANCIA: usata comunemente da ampi blocchi di fanteria per impedire al nemico di avvicinarsi, ha una lunghezza di un paio di metri e colpisce a distanza breve. PUNTA - ☒☒ - 1 - LUNGA

ARCO CORTO: un'arco con gittata ridotta ma poco ingombrante ed adatto a molte situazioni. Ha una distanza di tiro media. ARCO - ☒☒ - 1 -

ARCO: usato da tutte le civiltà del pianeta. Un'arma semplice e potente, che ha gittata lunga. ARCO - ☒☒ - 1 -

GIAVELLOTTO: un'arma da usare in corsa, molto più precisa di quel che sembra ed estremamente facile da usare. Ha raggio medio usato in corsa, altrimenti breve. LANCIO - ☒ - 1 - IN CORSA

PROPULSORE: un legno appositamente scolpito per potenziare il lancio di un giavelotto, aumentandone gittata e potenza. Il propulsore va usato

sempre correndo ed arriva a distanza lunga. LANCIO - ☒☒ - ½ - IN CORSA

FIONDA: la fionda è un'arma semplice ma efficace. Può scagliare pietre a distanza media e fare ferite di una certa serietà. LANCIO - ☒ - 1

MEDIEVALI

SPADA BASTARDA: detta anche spada ad una mano e mezza, è un'arma molto pesante di dimensioni intermedie tra una spada ed uno spadone. Può essere usata con una o due mani. LAMA - ☛☒☒ - 1 - MARZIALE

SPADONE: questa gigantesca arma si usa solitamente in rotazione (anche se sono possibili potenti affondi), e richiede molto spazio. Può infliggere danni molto gravi, tranciando arti e fracassando le armature. LAMA - ☒☒ - ½ - GRANDE

ASCIA BIPENNE: un'ascia leggermente più grossa di una normale, dotata di lama ampia con due affilature ai lati. TAGLIO - ☛☒☒ - 1 - MARZIALE

ASCIA A DUE MANI: questa ascia è enorme, e sono necessarie due mani per usarla. Possiede una lama singola ed infligge colpi estremamente potenti. TAGLIO - ☛☒ - ½ - GRANDE

ASCIA DA GUERRA: un'ascia abbastanza elaborata, estremamente versatile in combattimento. È più grande (non di molto) di un'ascia bipenne, si usa con due mani e dispone di una baionetta per effettuare affondi. TAGLIO/PUNTA - ☛☛☒☒ - 1 - MARZIALE

LANCIA DA TORNEO: una lunga lancia da cavaliere, spesso colorata, costruita in legno leggero e priva della punta, da usare durante i tornei e le giostre. Si chiama anche *a la plaisance*. BOTTA - ☛☛ - ½ - LUNGA

LANCIA DA CAVALIERE: asta lunga da due a tre metri e mezzo, dotata di una acuminata punta in grado di trafiggere ogni bersaglio. Se non viene usata in carica, infligge solo danni leggeri. PUNTA - ☒ - ½ - LUNGA

MARTELLO DA GUERRA: un grosso martello installato sopra un'impugnatura adatta, è un'arma estremamente efficace nel colpire, anche se molto sbilanciata. BOTTA - ☛☒☒ - 1 - MARZIALE

MAZZA FERRATA: una palla con spuntoni posta in cima ad un corto bastone. Ideata per scassare le maglie di ferro, funziona egregiamente contro ogni tipo di bersaglio. BOTTA/PUNTA - ☛☒☒ - 1 - MARZIALE

MAZZAFRUSTO: composto da un manico e catene o da palle incatenate, è un'arma molto difficile da usare, ma perfetta per colpire nemici in armatura e gettare a terra. BOTTA - ☛☛☒☒ - ½ - MARZIALE

MARTELLO A DUE MANI: usato molto di rado, questo tipo di arma è pesantissimo e quasi impossibile da

usare, ma con un solo colpo può gettare a terra un cavallo bardato con tanto di cavaliere. BOTTA - ☛☛☒ - ½ - GRANDE

MAZZA CHIODATA: spesso costruita in modo primitivo (un albero con conficcati dei chiodi) quest'arma è la versione più grossa e meno raffinata di una mazza ferrata. Fa molto male. BOTTA/PUNTA - ☒☒ - ½ - GRANDE

FLAGELLO: la versione più grande, a due mani, di un mazzafrusto, in grado di gettare a terra un uomo con un singolo colpo, anche se molto lento. BOTTA - ☛☛☒☒ - ½ - GRANDE

ASCIA DA LANCIO: un'arma estremamente leggera (spesso se ne portano fino ad una dozzina), rapida da tirare e comoda in combattimenti medio-ravvicinati. Ha raggio breve. TAGLIO/LANCIO - ☛☒ - 1½ - PICCOLA

ARCO LUNGO: sviluppato in origine dagli arcieri inglesi, quest'arco è molto più grande, tanto che può solo essere usato in piedi, ma ha una potenza ed una gittata estrema. ARCO - ☒☒☒ - 1 - GRANDE

BALESTRA A MANO: una balestra più piccola del normale, molto meno potente ma assai veloce da ricaricare a mano. BALESTRA - ☒ - 1½

BALESTRA: la più terrificante arma a distanza concepita dall'uomo prima dei fucili, è in grado di trapassare gran parte delle armature, facile da usare e con una gittata estrema. Ha un solo svantaggio: è lenta da usare. BALESTRA - ☒ - ¼ - GRANDE

MODERNE

COLTELLACCIO: in pratica una spada corta, è un'arma veloce e rapida, molto efficace considerate le dimensioni. LAMA - ☒ - 2

FIORETTO: un'arma molto rapida, che può espletare svariati fendenti in un attimo. Il fioretto sembra un'arma che fa pochi danni, ma le sue ferite sono nette e sanguinanti, cosa che può rallentare anche il più forte dei guerrieri. TAGLIO - ☛☛☛ - 2 - MARZIALE

SPADINO: simile ad un fioretto, è più grande e robusto, e può colpire di punta ed infilzare. Tipico degli spadaccini settecenteschi. LAMA - ☛☒ - 1½ - MARZIALE

PICCA: una versione ancora più grande della lancia, viene usata praticamente solo dagli eserciti o da soldati di professione, perché la sua estrema lunghezza la rende abbastanza inutile usata singolarmente. Arriva a colpire entro breve distanza. PUNTA - ☒☒ - ½ - LUNGA+

ALABARDA: questa arma è molto difficile da usare, ma estremamente efficace. Essendo abbastanza sbilanciata in punta, non è facile da maneggiare, ma unisce i benefici di una lancia con quelli di un'ampia ascia

a due mani. Tremendamente efficace se usata da un reggimento addestrato. TAGLIO/PUNTA - ☹ - 1 - GRANDE, LUNGA

BALESTRA DA POLSO: un'arma molto rara, usata solo in situazioni speciali, è una balestra di piccole dimensioni messa sull'avambraccio. Nonostante le piccole dimensioni, l'arco è molto potente ed il quadrello estremamente spesso e corto. Ha gittata breve e va ricaricata a manovella (si considera monouso, ci vuole una Scena intera per ricaricarla). **BALESTRA** - ☹☹ - M - PICCOLA

ARCHIBUGIO: i primi fucili non sparavano ancora proiettili sgruzzati, ma pallini o tutto quanto riuscissero a contenere. I colpi non arrivavano oltre una distanza media. **FUCILE** - ☹☹☹☹ - M - ROSA

FUCILE: i primi modelli di fucili sono ad avancarica ed a colpo singolo, ma sparano un proiettile pesantissimo non oltre una distanza media a velocità molto bassa, che crea squarci orrendi. **FUCILI** - ☹☹☹ - M -

PISTOLA: il proiettile di una pistola antica è molto più pesante di quello di una moderna. Più che trapassare il bersaglio, lo fracassa. Spara solo a raggio breve. **PISTOLA** - ☹☹☹ - M -

ORIENTALI

ARCO COMPOSITO: di forma ricurva invece che semplice, permette di mantenere piccole dimensioni ma aumentare la potenza del colpo, anche se la distanza a cui arriva è media. **ARCO** - ☹☹☹ - 1 - MARZIALE

WAKIZASHI: la spada corta portata dai samurai, a parte le dimensioni è uguale ad una katana. Anch'essa si usa solo di taglio e non può colpire di punta. **TAGLIO** - ☹☹ - 1 - MARZIALE

KATANA: l'anima di un samurai, la sua spada era un miracolo di abilità artigiane e tecnica. Una katana ha un filo pari a quello di un rasoio, e se ben utilizzata può tagliare qualunque cosa. **TAGLIO** - ☹☹☹☹ - 1 - MARZIALE

NINJATO: una spada diritta, e non ricurva come quelle dei samurai, usata dai ninja. È abbastanza veloce, molto affilata e può essere lanciata (per questo non è ricurva). **LAMA** - ☹☹ - 1 ½ - ESOTICA

TAMBO: dei corti manganelli o bastoni di legno, solitamente usati in coppia, molto comodi per parare i colpi. Nonostante le piccole dimensioni, un esperto armato di due tonfa può essere un avversario terribile. **BOTTA** - ☹☹ - 2 - ESOTICA

TONFA: reso universalmente famoso dalla sua adozione dalle forze di polizia di tutto il mondo con il nome "manganello", quest'arma viene usata in molte arti marziali ed è di una versatilità quasi spaventosa. **TAGLIO** - ☹☹ - 2 - ESOTICA

BALESTRA QI: una forma di arma da assedio leggera, questa immensa balestra viene trasportata ed appoggiata per terra, e viene usata da un solo uomo tendendo l'arco con i piedi. Non brilla certo per precisione,

ma solo una dozzina di queste armi possono colpire nemici a distanza estesa con dardi spessi quanto pali. **BALESTRA** - ☹☹☹ - ¼ - FISSA

DAIKYU: un tipo di arco ricurvo più grosso del normale e con l'impugnatura spostata sul basso per essere usato anche da cavallo. Ha gittata lunga come un arco normale, ma è leggermente più potente. **ARCO** - ☹☹☹ - 1 - GRANDE

SHURIKEN: altra arma resa famosa dai ninja, si tratta di piccole stelle di metallo usate per attaccare a breve distanza i nemici. Nonostante quel che si pensi comunemente, uno shuriken può uccidere un uomo solo con un colpo estremamente preciso e piazzato di sorpresa; altrimenti servono a poco più che disturbare il nemico. **LANCIO** - ☹☹ - 2 - ESOTICA

CONTEMPORANEE

TIRAPUGNI: usato da dopo il periodo medievale ma bene diffuso solo nel 19° e 20° secolo il tirapugni è un'arma semplicissima ma che fa dannatamente male. **BOTTA** - ☹☹ - 2 - PICCOLA

SPRANGA: una spranga può essere ricavata da qualunque sbarra di ferro. Non sarà il massimo dell'estetica, ma è facile da usare e può spaccare le teste. **BOTTA** - ☹ - 1 - IMPROPRIA

MAZZA DA BASEBALL: simile a qualunque altra arma da botta ma ben bilanciata e con una presa ergonomica, una mazza da baseball può essere usata per tirare colpi molto potenti, se si dà il giusto *swing*. **BOTTA** - ☹☹☹ - 1 -

CATENA: un'altra arma impropria che può essere raffazzonata in poco tempo, è decisamente lenta e non molto comoda da usare, ma infligge colpi decisamente pesanti ed è molto difficile da parare o schivare. **BOTTA** - ☹☹☹ - ½ - IMPROPRIA

SPRAY ANTIAGGRESSIONE: uno dei ritrovati della tecnica moderna, sono micro-bombolette di spray con diversi effetti: stordente, al peperoncino e via dicendo per lasciare immobile l'aggressore. Non fanno veri e propri danni, ma richiedono di superare un tiro di stordimento - senza malus - per non passare direttamente ad *incosciente*. **SPRAY - SPEC** - 1 ½ - AREA 1, STORDENTE

STORDITORE: si basa su due piccole punte di metallo che trasmettono una scarica di migliaia di volt a basso amperaggio, che non fa danni permanenti ma causa uno shock istantaneo. **CONTATTO** - ☹☹☹☹[✓] - ½ -

DINAMITE: il più classico degli esplosivi, inventato da Nobel stabilizzando la nitroglicerina con la cellulosa. Il profilo qui indicato è per una quantità pari ad 1 candelotto. **ESPLOSIVO** - ☹☹☹☹ - M - AREA 10

GRANATA: utilizzata per attaccare mezzi pesanti o uccidere nemici dentro le trincee, bisogna togliere la spoletta e lanciarla. **LANCIO** - ☹☹☹ - ½ - AREA 4

MINA ANTIUOMO: va piazzata con cura (anche se ne esistono molte versioni che vengono semplicemente

disperse su una intera zona o regione). Non sono fatte tanto per uccidere direttamente, quanto per mutilare il nemico. Hanno diversi tipi di attivazione, di solito pressione, filo o prossimità. **MINA** - ☹☹☹☹☹ - M - AREA 6

AUTOMATICA: la tipica grossa pistola automatica, ad esempio la Desert Eagle. Ha gittata media. **PISTOLA** - ☹☹☹ - 2 [12] -

REVOLVER: tipico revolver vecchio stile, ha colpi mediamente più potenti di una automatica ma ovviamente meno cadenza di fuoco. Anche lui ha gittata media. **PISTOLA** - ☹☹☹☹ - 1 [8] -

UZI: il più celeberrimo mitra portatile di tutti i tempo. Poco più grosso di una pistola, di calibro ridotto ma con una cadenza di fuoco impressionante. Spara però solo entro breve distanza, per via della canna molto corta. **MITRA** - ☹☹☹ - AUTO 4 [32] -

MP-5: un mitra tattico o da assalto usato dalle forze speciali di tutto il mondo. Porta un lanciagranate ed ha buona cadenza di fuoco, gittata media ed una serie quasi infinita di modifiche ed adattamenti per tutte le condizioni ambientali o le missioni più disparate. **MITRA** - ☹☹☹☹ - AUTO 3 [45] -

LANCIAGRANATE
SPAS: fucile a pompa grosso e cattivo, fabbricato in varie versioni. Come gli altri shotgun ha una gittata breve. **SHOTGUN** - ☹☹☹☹☹ - ½ -

THOMPSON: reso famoso dai ganster degli anni '20 e dai soldati della Seconda Guerra Mondiale, il Thompson è stato il primo mitra ad avere una diffusione capillare. **MITRA** - ☹☹☹ - AUTO 2 [40] - RINCULO, INAFFIDABILE

MAVERICK: un potente shotgun automatico, usato raramente visto che più che colpire i bersagli tende a disintegrarli. Ha una gittata breve. **SHOTGUN** - ☹☹☹☹☹ - AUTO 2 - RINCULO

M40-A3: ricavato dall'affusto di un M40, questo fucile da cecchino ha rappresentato per lungo tempo lo standard. Spara proiettili da 7.62, è dotato di ottime ottiche e rappresenta una scelta comune tra i professionisti. **FUCILE** - ☹☹☹☹ - ½ [12] - CECCHINO

RPG: abbreviazione per *rocket propelled grenade* quest'arma è il classico lanciarazzi portatile usato dalle milizie e dai combattenti clandestini di tutto il mondo, soprattutto come grezza contraerea. Facile da portare e molto potente, trova dei bersagli ostici solo nei mezzi ben blindati. Ha gittata lunga. **PESANTE** - ☹☹☹☹☹ - M - AREA 4, GRANDE

FUTURIBILI

ARMA AD ENERGIA: sviluppata utilizzando avanzate tecnologie energetiche, un'arma ad energia può prendere la forma di una comune arma dotata di un generatore di campo energetico oppure di una lama di pura luce. Quando l'arma colpisce, il campo di energia che la circonda colpisce il bersaglio, infliggendogli innocui danni da stordimento oppure squartandolo. **LAMA** - [3X] - 1 - REGOLABILE

MAGLIO AD ENERGIA: la versione più grossa di un'arma ad energia, è in pratica un generatore di campo a foggia di enorme guanto. Il campo energetico che lo circonda è decisamente più potente di quello di una spada, ma l'arma è enorme e pesantissima. BOTTA - [4X] - ½ - REGOLABILE, GRANDE+

LASER: una delle armi più comuni, facile da costruire e da riparare, usa un raggio laser focalizzato che brucia e carbonizza la zona dove arriva a contatto. Ha gittata lunga. FUCILE - ☒☒ - 1½ [150] -

REQUIEM: uno dei nuovi standard per le armi portatili, questo grosso fucile spara colpi auto-propellenti (in pratica mini-razzi) da 25mm che esplodono all'impatto. Ne esistono diverse ogive, per infliggere danni particolari (incendiarie, ad alta penetrazione, ad acido, a biotossine). Ha gittata lunga, ed è ancora poco diffuso per via del peso e del costo eccessivi. FUCILE - ☉☉☉☉ - 1 [16] - GRANDE

CANNONE A SCHEGGE: le schegge ionizzate proiettate da quest'arma sono capaci di infliggere ustioni di 2° e 3° grado e di cauterizzare la ferita all'istante. Ci sono due modalità di fuoco: diretta, in cui le schegge sono sparate in rosa frontale con un'esplosione del proiettile ionizzante nel fusto dell'arma; oppure indiretta, il colpo proietta la carica esplosiva che esplode all'impatto come una mina a frammentazione. La differenza tra le due modalità è che una ha la regola speciale "Rosata" e gittata breve, l'altra ha "Area 5" e gittata media. SHOTGUN - ☉☉☉☉☉ - ½ [8] - 2 MODALITÀ

FULMINATORE: un fucile ad alto voltaggio in grado di colpire anche il bersaglio coperto dall'armatura più spessa. Dotato di un sistema di tracciamento, una volta che è stato acquisito il bersaglio, si preme il grilletto. Il fucile spara una "traccia" di protoni sul bersaglio: un millisecondo dopo emette un arco elettrico ad alto voltaggio, che segue la differenza di potenziale causata dai protoni ed annienta il bersaglio. Come tutte le armi da cecchino ha una gittata estrema. FUCILE - ☉☉☉☉☉[☒] - ½ [11] - CECCHINO

SCUDO PLASMA: questa specie di corto fucile proietta una cupola di plasma a bassa intensità capace di bloccare e riflettere i proiettili ed i raggi di energia in arrivo. In attacco può proiettare il plasma a breve distanza, infliggendo danni massicci, spezzando ossa e tessuti, polverizzando gli organi e causando pericolose embolie. Ha raggio estremamente corto, e può essere usata solo a Contatto. SHOTGUN - ☉☉☉☉☉ OPPURE 4|☉☉ - ½ O AA - 2 MODALITÀ

POSAMINE: basato sulla tecnologia per micro-spie militari, il posamine combina esplosivo da taglio ad alto potenziale, IA e robotica. Rilascia droni carichi di termite e schegge di Duranio, immobili finché un bersaglio non entra nel raggio. Poi si muovono e detonano. PESANTE - ☉D12 - 1 [6] - AREA 5, MINE DROIDI

FIAMMATORE: una invenzione di un folle genio criminale, quest'arma è composta da una piastra gravitazionale rotante ricurva ed una fiamma ossidrica. Il fuoco entra nella camera dove viene compresso dalle onde gravitazionali per poi essere sparato all'esterno. Il colpo risultante è una forma grezza di sub-plasma carico di energia cinetica, dalla forza impressionante: con un fallimento critico esplode in mano all'utilizzatore. PESANTE - ☉☉☉☉☉ - ¼ - SI SURRISCALDA

BIOFUCILE: un'arma accurata, in grado di fornire rapidamente copertura in un ampio raggio col fuoco primario, e un colpo singolo di potenza variabile col colpo secondario. Spara globi di agenti batteriologici in grado di far morire orrendamente il bersaglio in breve tempo. Può essere pericolosa anche per l'utilizzatore. FUCILE - ☉☉☉☉☉ - 1 [25] - AREA 2, INAFFIDABILE

LINK: un fucile intelligente che spara cariche di plasma. Può usare il plasma per sferrare brevi raffiche che esplodono al contatto, carbonizzando il bersaglio. Dispone anche di una modalità secondaria, che allinea il plasma per creare un fascio diritto di particelle che taglia letteralmente tutto quello attraverso cui passa. FUCILE - ☉☉☉☉☉☉ - 1 O AA - SI SURRISCALDA

4.7 – ARMATURE E RIPARI

Così come esistono molti diversi oggetti con cui fare del male al proprio prossimo, esistono altrettante cose con cui cercare di evitare che il prossimo ci faccia del male, o ce ne faccia il meno possibile. Nota che le armature ed i ripari riducono i Danni prima di effettuare il tiro di CD.

INGOMBRO

L'ingombro è quanto l'armatura intralcia il personaggio. Non ci sono regole precise per determinare il peso che i personaggi possono trasportare, perché la cosa sta al Narratore. La maggior parte delle armature, soprattutto quelle moderne, non ingombrano tanto, così che la cosa può essere tranquillamente ignorata in molte situazioni. Alcune armature antiche o molto spesse, però, possono rappresentare un peso ed un intralcio notevole.

Se il Narratore lo ritiene necessario, può applicare uno o più ▼ di *Oggetto* a tutte le azioni COR del personaggio che indossa un'armatura. Questo vale in particolare per azioni come scalare o arrampicarsi. Opzionalmente, i malus possono considerarsi anche su azioni FUR.

PROTEZIONE E ROTTURA

Le armature hanno due valori, la **Protezione** e la **Rottura**. Ogni armatura quando viene colpita protegge il personaggio sottraendo uno o più Danni tra quelli subiti – partendo dai più gravi. Tutte le armature però hanno un limite: questo è rappresentato dalla Rottura, espressa con un Tipo di danni. Se l'armatura subisce un colpo che infligge tale Tipo di danni non ha effetto e potrebbe danneggiarsi.

Questo può richiedere dei tiri di STR (vedi "Oggetti" al capitolo 5) per non andare in pezzi o, in modo più semplice, riduce la Protezione di 1.

Esempio #32: un Trooper Imperiale indossa un'armatura pressofusa (2|☉) e viene colpito da un colpo di laser (☒☒). L'armatura blocca i danni, lasciando il Trooper illeso.

Esempio #33: lo stesso Trooper viene colpito da una spada laser settata su Letale (☒☒☒). Stavolta l'armatura non serve a ridurre i danni, ed il trooper effettua il tiro di CD con -3. Lo fallisce con un fallimento critico (!), andando a Morente: il narratore decide che il colpo ha diviso a metà lo sfortunato soldato Imperiale.

Contro i Danni Speciali (elettrici, biologici etc.) le armature sono inefficaci, è necessario possedere una protezione specifica: tute ignifughe contro il fuoco, respiratori contro i gas velenosi, occhiali polarizzanti per le granate accecanti e così via.

Le armature proteggono solo le locazioni dove sono indossate, se si usano le regole per le locazioni. La tabella sottostante indica i valori medi

di protezione e rottura per le armature composte di differenti materiali.

4.D ARMATURE E RIPARI		
MATERIALE	PROTEZIONE	ROTTURA
Pelliccia	1	☒
Pelle/Cuoio	2	☒
Cuoio Trattato	3	☒
Legno	1	☒
Metallo (maglia)	1	☒
Metallo (lastre)	2	☒
Piastre + Maglia	2	☒
Kevlar Balistico*	1+1*	☒
Cemento	3	☒
Cemento Armato	3	☒
Vetro Antiproiettile	3	☒
Metallo Pieno	4	☒
Kevlar Solido	3	☒
Armatura Pressofusa	2	☒
Armatura Potenziata	3	☒
Esoscheletro Terminator	4	NA
Plastacciaio	3	NA
Adamantio	5	☒
Campo Deviante	∞	☒
Campo di Forza	∞	☒

* = Armature Balistiche: questo tipo di armature proteggono di +1 extra contro i colpi di arma da fuoco a proiettili solidi.

RIPARI

I ripari sono tutte quelle cose dietro cui ci si butta per evitare di essere colpiti da proiettili, esplosioni o quant'altro. Un riparo serve a due cose, ovvero a rallentare o bloccare i colpi e impedire una visuale libera. In pratica, se non tutti gli oggetti possono fare da riparo vero e proprio, anche quelli molto leggeri o fragili, se abbastanza larghi, possono avere la loro utilità... ..nonostante un colpo gli passi attraverso senza neanche rallentare.

I ripari possono quindi essere **Visivi** o **Solidi**. I primi funzionano in modo molto semplice: se il personaggio dichiara di nascondersi dietro ottiene un bonus a scapito della possibilità di attaccare (l'azione dà ▲▲ alla prova di combattimento, ma niente attacchi).

I ripari Solidi funzionano esattamente come quelli Visivi, ma in aggiunta, anche se il personaggio non si nasconde interamente dietro, forniscono la propria Protezione (vedi nella tabella sopra a seconda del materiale) alle parti del personaggio dietro il riparo.

Per applicare questa regola in tranquillità il modo migliore è usare le Locazioni ed un po' di buonsenso: un personaggio ben nascosto fa sporgere di solito solo il braccio – o le braccia – dell'arma e la testa, mentre un poliziotto dietro il cofano della sua macchina è protetto dalle cosce in giù.

4.8 - ARTI MARZIALI

In sostanza, esistono due categorie di esseri umani. Chi conosce l'Arte, e chi deve ancora impararla.
BOADHIDARMA

Le Arti Marziali non sono abilità simili alle altre, ma piuttosto hanno qualche attinenza con i Trattati. Non a caso, le Arti Marziali usano i diversi punteggi nei Modi come bonus/malus ed offrono ▲ a molte azioni. Ma procediamo con ordine, vedendo in primo luogo come determinare se un'abilità è un'arte marziale o un'abilità "semplice".

In modo immediato, si può consultare più avanti l'elenco delle arti marziali. Qualunque abilità che non sia indicata lì, non è un'Arte Marziale. Questo però non è di nessuna utilità per decidere riguardo ad arti marziali create dai Giocatori o dal Narratore. Considerate quindi che il tratto distintivo di un'arte marziale è che essa non si limita al combattimento, ma lo trascende.

Questa semplice definizione già ha un effetto importante: quasi tutti i tipi di sport da combattimento "puri" (ovvero nati per la pratica agonistica) sono esclusi! La Boxe o la Kick Boxing non sono "arti marziali" come vengono intese nel gioco, ma solo abilità di combattimento molto specialistiche (a differenza del Vale Tudo, che per quanto brutale è un'arte marziale). Il motivo è semplice: queste abilità non hanno applicazioni al di fuori del campo Bellico.

Viceversa, anche un'arte marziale basilare e molto votata al combattimento come il Karate promuove, in primo luogo, una crescita dell'autocontrollo e delle proprie sensazioni, il cui obiettivo non è vessare l'avversario, ma migliorare il praticante.

REGOLE PRINCIPALI

Le arti marziali non sono trattate come le abilità normali, ma hanno un funzionamento particolare (simile a quello dei Trattati). Qui sotto vi è l'indicazione di tutte le regole necessarie e la spiegazione di come le arti marziali sono spiegate.

MODI: le arti marziali vengono comunemente elencate sotto BEL (su molte schede, comunque, vi è uno spazio a parte). Esse però non appartengono a nessun Modo particolare, ed usano di volta in volta **sia** il tipo di dado **che** il punteggio associato al Modo. Le Arti Marziali, quindi, non hanno un punteggio: sono equivalenti a dei modificatori come i Trattati, che forniscono bonus di Abilità nel compiere determinate azioni, a qualunque Modo appartengano.

Per questo motivo l'aumentare di *bonus* in un'arte marziale è possibile solo incrementando i Modi (vedi sul capitolo riguardo all'esperienza): spendere punti esperienza in un'arte marziale

serve a apprendere sempre più mosse, avendo maggiore versatilità (al costo di 20 PE per ogni Mossa).

SPECIALIZZAZIONE E VERSATILITÀ: visto che non hanno un punteggio, le arti marziali influiscono sul risultato del tiro solo tramite i modificatori di Specializzazione. Ogni arte marziale, infatti, ha correate una serie di Mosse: ogni tipo di azione che rientra nella descrizione della Mossa ottiene il modificatore come abilità specialistica al massimo.

Quindi, un karateka che usi un *kata* appropriato contro *Armi Bianche* ottiene un ▲. Viceversa, un karateka contro un kickboxer (arte marziale contro abilità specialistica) i due contendenti saranno in pareggio (a livello di modificatori di spec.) finché il karateka userà le proprie Mosse, mentre se tentasse un colpo non elencato tra le mosse di karate userà BEL e avrà ▼, poiché *Kickboxing* è specialistica.

In pratica, il vantaggio delle arti marziali dipende da quanto l'azione del personaggio rientri nella descrizione appropriata.

LISTA DELLE MOSSE: ogni arte marziale possiede delle Mosse peculiari. Le mosse sono composte solo da descrizioni, a seconda delle quali si hanno diverse possibilità d'utilizzo, anche fuori dal combattimento. Il caso più semplice di uso delle arti marziali fuori dal combattimento è nelle azioni atletiche (come salti, capriole etc.).

Ogni tipo d'Arte Marziale possiede della Mossa Chiave (↔) e delle Mosse Avanzate. Non c'è alcuna differenza tra queste nell'uso, ma nell'apprendimento: tutte le Mosse Chiave devono essere imparate prima di acquisirne anche una sola Avanzata.

La padronanza di più o meno Mosse quantifica il livello raggiunto dal praticante nel sistema di classificazione dell'arte marziale: spesso a diversi livelli corrispondono anche prerequisiti ulteriori, indicati caso per caso. Anche se ogni arte marziale ha gradi e livelli particolari, esistono alcuni stadi con corrispondenti in tutte le arti marziali: *Studente*, *Praticante*, *Esperto* e *Maestro*. Questi sono usati per regolare l'accesso o meno a stili e varianti, a seconda dell'esperienza.

DANNI: gli esperti d'arti marziali infliggono, a mani nude, 1 danno di tipo ☼ o ☒ (all'utilizzatore la scelta). Alcune arti marziali possiedono Mosse peculiari per aggiungere danni (+☒), fare ☹ o addirittura ☹☹. Questo è indicato caso per caso.

SCUOLE E VARIANTI

Ogni arte marziale ha una storia più o meno lunga (per quasi tutte è secolare, per molte millenaria). Ovviamente, molti maestri diversi si sono susseguiti nella pratica ed hanno sfruttato in modo differente le stesse peculiarità di un'arte. I Gran Maestri sono per l'appunto coloro che riuniscono la conoscenza di tutte le varianti indicate di uno stile.

Per distinguere gli stili uno dall'altro le tabelle delle mosse sono divise in zone corrispondenti ai diversi stili, e prima di ogni mossa queste sono precedute dal nome appropriato (es: [ubriaco] per l'ubriaco del kung-fu, [bushido] per gli esercizi di spada nell'aikido e così via). I diversi stili fanno tutti parte della stessa arte marziale, ma vengono imparati separatamente.

Le regole per usare gli stili sono le stesse delle arti marziali base, ma i requisiti per accedervi sono, oltre a quelli indicati, un certo livello di conoscenza dell'arte marziale, determinato dalla classificazione. Gli *Studenti* ancora non possiedono tutte le Mosse Chiave, quindi non possono apprendere varianti. I *Praticanti*, invece, stanno iniziando a studiare le Mosse Avanzate, e possono prendere stili e varianti che dispongano di mosse base, iniziando da queste. Un *Esperto*, che padroneggia più di 1/2 delle Mosse Avanzate, può imparare anche le varianti collegate che consistono solo di Mosse Avanzate, mentre un *Maestro*, che conosce perfettamente uno stile, ovviamente può allargare come preferisce i suoi studi. A questi si aggiungono i *Gran Maestri* che conoscono tutte le mosse non di uno stile, ma di un'intera arte marziale. Un Gran Maestro del kung fu della Tigre, ad esempio, conosce tutte le mosse indicate sulla tabella della Tigre (che comprende 4 varianti diverse), mentre un Maestro della Tigre Interna conosce tutte le mosse di una sola delle varianti. I *Gran Maestri* possono non solo studiare gli stili esistenti simili alla loro scuola, ma anche crearne di nuovi.

Nota che per motivi pratici e/o storici alcuni stili (es: gli stili avanzati del kung fu) hanno requisiti differenti. Questo è indicato caso per caso.

La presenza di tante scuole e stili diversi rende possibile creare varianti delle arti marziali o nuove scuole "miste": questo è molto semplice in termini di regolamento, ma solo Gran Maestri possono farlo. Semplicemente, fai la descrizione dell'arte marziale e la Lista delle Mosse appropriata, sostituendo una o più Mosse con altre, prese da un'altra arte marziale o inventate di sana pianta.

Questo modo, ovviamente, richiede il consenso del Narratore. Le mosse Chiave ed Avanzate, anche se variano nel numero preciso, oscillano tra 2-4 per le prime e 3-5 per le seconde.

ELENCO DELLE ARTI MARZIALI

L'elenco qui sotto probabilmente non è completo, e forse non è nemmeno totalmente affidabile a livello storico. Rappresenta comunque un lavoro immane, soprattutto perché deve affiancare molte arti marziale realmente esistenti (karate, kung fu, ninjiutsu etc.) con quelle leggendarie e/o scomparse nel passato (shinanju) con altre meno conosciute (wing-chun), oltre che aggiungerne di nuove tratte da letteratura, romanzi ed un gran numero di film (kata delle pistole). Per inciso, nonostante sia un praticante di arti marziali, non sono certamente praticante di *tutte* le arti marziali, quindi è probabile che se vi intendete di qualche stile troverete imprecisioni o approssimazioni.

Le descrizioni, generiche fin dove possibile, sono anche legate ad eventi del metaplot: questo significa che per usarle in altre ambientazioni è spesso richiesto qualche aggiustamento (ed i "Riferimenti" dopo la tabella delle mosse servono proprio a questo).

Nella tabella riassuntiva sono anche indicate, prima del nome, due lettere che identificano lo stile come interno (F Y), esterno (S H) o una via di mezzo (W M). La distinzione tra stili interni ed esterni è classica nello studio delle arti marziali, ma l'unica differenza in termini di regolamento è che gli stili interni hanno solitamente maggiori mosse attuabili anche in contesti VIT, TEO e COR rispetto al puro BEL.

Normalmente, sotto il nome dell'arte, viene indicato quello del fondatore della scuola, il primo ad insegnare lo stile. Più raramente, il fondatore ha inventato il proprio stile di combattimento. Questo accade assai di rado nelle arti marziali cinesi.

L'ordine d'esposizione (relativo, visto la complessità dell'argomento) è prima gli stili cinesi, poi quelli giapponesi ed infine gli altri di derivazione più recente. Gli stili esterni sono indicati prima di quelli interni.

KUNG FU IMITATIVO

Una delle arti marziali più diffuse, derivata in modo quasi immediato dallo shaolin, basa il proprio stile sulla lotta degli animali. Per questo, diversamente dalle altre arti marziali è possibile studiare tipi di kung-fu molto diversi nello stesso dojo.

La versione che viene tramandata in modo classico è detta "delle 5 Forme", perché possiede cinque diversi stili ispirati da altrettanti animali. Oltre a queste forme, ne esistono altre in base all'area geografica ed al tempo di provenienza: studi intertemporali recenti hanno contato più di 220 forme, tutte in costante rapporto ed ibridazione tra di loro. Tutte quante, però, rientrano alla fin fine nel kung-fu, e ne condividono i principi base.

Normalmente ogni studente inizia con lo studiare almeno un paio dei 4 stili fondamentali (Gru, Serpente, Tigre e Mantide). Dopo questo, il personaggio sceglie volta per volta quale stile studiare e migliorare, ed ognuno di essi viene trattato come abilità separata.

Tutti gli stili avanzati hanno come requisito l'essere Praticanti di Kung Fu, ovvero conoscere tutti i quattro stili fondamentali, almeno nelle mosse chiave. In ogni caso, diversamente dalle quattro forme base, gli stili imitativi avanzati sono tanto complessi che devono essere studiati a parte, per questo non è possibile acquistare mosse extra come per il Kung Fu normale (per dettagli vedi su future espansioni).

Lo stile dell'Artiglio dell'Aquila, o più semplicemente lo stile dell'Aquila, è tradizionalmente imitativo: i movimenti e le cui posizioni sono caratteristici dell'aquila. E' una mistura degli stili della famiglia Yue e del Fanzi Quan, e per questo è anche chiamato Yingzhao Fanzi Quan, "stile delle movenze veloci dell'artiglio dell'aquila". E' stato così chiamato per via della posizione che assumono le mani durante l'esecuzione, che ricordano gli artigli di un'aquila. La caratteristica dell'Aquila sono i movimenti semplici ma potenti: quando si muove il praticante attacca inesorabile, mentre quando sta fermo scruta come un'aquila che attende l'attimo per avventarsi sulla preda.

Ne esistono due varianti, del Nord e del Sud. Lo stile del nord ha posizioni comode e tecniche semplici che sono esteticamente piacevoli; mentre lo stile del sud è più elegante con esecuzioni acrobatiche spettacolari. Ci sono molte diramazioni dello stile dell'Aquila, le cui caratteristiche prevalenti sono portare i colpi di mano ad artiglio, afferrare con entrambi gli artigli, muovere le braccia come le ali durante il volo. Lo stile è spettacolare, in quanto viene eseguito con una serie di salti acrobatici e camminando in posizione bassa come un'aquila che si lancia per cacciare; a volte il praticante corre; mentre altre volte assume posizioni imitative più statiche.

Lo stile dello **Scimpanzè** è una variazione maggiormente potente di quello della Scimmia. I colpi sono effettuati con foga, usando tutto il corpo. I movimenti sono rapidi, ondivaghi, e si privilegiano schiavate rapide e tempestive seguite da raffiche di attacchi devastanti.

Lo stile del **Ragno**, estremamente raro, vede un uso pressochè indipendente della parte superiore ed inferiore del corpo. Si basa su movimenti corti e continui, spesso in rotazione. La sua arma vincente, però, è la grande efficacia nell'utilizzo di armi a corda e di tecniche inusuali.

Classificazione (tutti gli stili): *Studente* [PRATICANTE DI KUNG FU]; *Praticante* [BEL+0], *Esperto* [BEL+1]; *Maestro* [PRA+0] *Gran Maestro* [TEO+1].



KUNG FU - MOSSE

↔-[**Aquila**] **Artiglio d'Acquila**: il classico attacco coi pugni di questo stile, è portato con le dita estese, posizionata come gli artigli di un'acquila. È un modo di colpire più potente di quel che sembra, inadatto a portare colpi da sbilanciamento ma perfetto per afferrare o ferire parti vitali (occhi, gola etc.).

↔-[**Aquila**] **Volo Planato**: scrutare osservare il campo attorno a sé nella totale immobilità fa parte di questo stile. Adottando una posizione su una gamba simile a quella della gru, l'utilizzatore può mantenere una difesa statica ma molto reattiva, ed aspettare il momento giusto per attaccare.

[**Aquila**] **Colpo d'Ala**: l'attacco coi calci dello stile. Ne esistono sia di bassi che di alti, ma tutti sono portati a semicerchio, caricandoli con un movimento lineare piuttosto che a spazzata.

[**Aquila**] **Picchiata**: la picchiata è l'attacco più comune di questo stile, portato in linea retta, con il baricentro spostato in avanti. Le gambe forniscono la spinta per il colpo, e dopo

l'impatto sono fatte scorrere in avanti per portare il peso all'indietro ed arretrare rapidamente o sbilanciare il nemico in contatto.

[**Aquila del Nord**] **Pesca nel Mare**: è un attacco sferrato partendo da posizione abbassata ed arretrata, che va a colpire con entrambe le mani contemporaneamente al torso o al ventre. È un attacco estremamente rapido, ma dalla traiettoria molto lineare.

[**Aquila del Sud**] **Agguato Aereo**: tipico dell'aquila del sud, è un attacco coi pugni effettuato in salto acrobatico sopra il nemico. Permette di colpirlo dall'alto, di evitare eventuali attacchi e di trovarsi alle sue spalle. Può anche essere usato con colpi o prese al collo o alla testa.

↔-[**Scimpanzè**] **Saltellare**: il praticante dello scimpanzè può spostarsi usando praticamente solo dei brevi saltelli. Questo lo aiuta incredibilmente negli spostamenti su terreno insidioso, e per poter schivare e spostarsi rapidamente dalla traiettoria degli attacchi, soprattutto quelli potenti e diretti. È possibile saltellare da praticamente ogni posizione, anche per rialzarsi dopo essere stati atterrati.

↔-[**Scimpanzè**] **Pugni a Raffica**: attaccando coi pugni come uno scimpanzè, il praticante privilegia la forza e l'uso del principio della bilancia per sferrare un gran numero di attacchi decisamente potenti. Il personaggio può usare *combinazioni*.

[**Scimpanzè**] **Danza dei Quattro Arti**: l'altra tecnica tipica dello scimpanzè sono attacchi multipli effettuati da ogni posizione, a terra o in salto. La danza dei quattro arti permette di effettuare un quadruplo attacco contro un singolo bersaglio in un turno di combattimento.

[**Scimpanzè**] **Colpo che Frantuma**: questa è una mossa molto difficile da compiere, che utilizza le mani ed i piedi per bloccare il bersaglio e poi colpirlo usando tutta la leva del proprio corpo. Sono necessari due turni e due tiri per colpire consecutivi, prima una presa e poi una leva, per mettere in pratica questa mossa, ma essa infligge la mostruosa quantità di 6d6.

↔-[**Ragno**] **Tessere la Tela**: imitando i movimenti del ragno, il praticante di quest'arte marziale sposta le braccia su una linea di guardia alta che si allarga all'esterno. Questo gli permette di parare e contrattaccare efficacemente su tutti i tipi di attacchi alti, e di tentare, dopo una parata effettuata con successo, di *concatenare* una singola leva articolare. In più, è possibile usare armi a corda allo stesso modo (armi che sono particolarmente adatte a questo stile).

↔-[**Ragno**] **Calcio Rovesciato**: un calcio che segue il principio dello stile, basato sugli attacchi alti. È un colpo molto difficile da vedere, che quindi non può essere schivato, ma soltanto parato (in altri termini, se il nemico non dichiara esplicitamente di parare viene colpito anche se vince la prova di combattimento in questo round, cioè sono colpiti entrambi i contendenti).

[**Ragno**] **Ragnatela**: usando un'arma a corda o a catena (o un qualunque oggetto simile) il praticante è in grado di attaccare per sbilanciare, atterrare, avvolgere o bloccare. Può usare le armi a corda *combinando* gli attacchi di queste con le mosse dello stile, e viceversa.

[**Ragno**] **Agguato del Ragno**: le gambe nello stile del ragno sono usate abbastanza nel combattimento vero e proprio, ma devono essere estremamente allenate e pronte nei movimenti. Questa mossa viene effettuata a partire da posizione rovesciata, coi piedi e le gambe che tengono bloccati o ancorati in qualche modo sul soffitto (ad esempio attorno ad una trave). Il personaggio può mollare la presa quando vuole ed effettuare un attacco *rapido* contro chiunque si trovi sotto di lui. Questa mossa permette anche di combattere senza malus in molte situazioni altrimenti pericolose (ad esempio sopra un tronco sdruciolevole messa a ponte sopra un burrone).

KUNG FU DELL'UBRIACO

Lo Stile dell'Ubriaco o Zui Quan è caratteristico per l'andatura barcollante e le innumerevoli cadute. La principale caratteristica dell'Ubriaco sono i colpi nascosti nelle movenze: l'andatura vacillante aveva lo scopo di confondere l'avversario: il segreto di questo stile è la capacità di mantenere la mente lucida dietro movenze apparentemente appannate.

L'esecuzione dello stile dell'Ubrico richiede estrema flessibilità nelle giunture, destrezza, esplosività e coordinazione che vanno sviluppati con una lunga pratica. I praticanti si muovono in maniera scomposta, ma il corpo flessibile combina potenza ed eleganza; la loro principale tattica è simulare una difesa mentre portano l'attacco, puntare in una direzione ma attaccare in un'altra.

Classificazione (tutti gli stili): *Studente* [PRATICANTE DI KUNG FU]; *Praticante* [COR+1], *Esperto* [COR+2]; *Maestro* [COR+3].

K.F.	KUNG FU - MOSSE
↔	[Ubrico] Ubrichezza Molesta: l'uso di alcolici prima o durante lo stile non è obbligatorio, ma consigliato. Il suo utilizzatore può farsi passare per ubriaco o dissimulare tutti i suoi attacchi in modo appropriato così che sia molto difficile capire le sue reali intenzioni o la sua abilità effettiva. Questo, considerato che l'ubriaco è soprattutto un'arte che punta a confondere, è fondamentale.
↔	[Ubrico] Equilibrio Instabile: il fondamento dello stile dell'ubriaco è l'equilibrio, mantenuto normalmente nel retro della posizione di combattimento, in posizioni insolite e perennemente in movimento. Questo permette non solo di mantenere l'equilibrio anche in condizioni estreme e schivare i colpi in modo imprevedibile, ma anche di attaccare inaspettatamente e senza preavviso.
↔	[Ubrico] Colpo Caricato: l'altra tecnica base dello stile dell'ubriaco è la capacità di sfruttare tutto il movimento del corpo per sferrare attacchi dotati di grande forza. Il maestro dello stile dell'ubriaco può effettuare attacchi in grado di sbilanciare, stordire o abbattere l'avversario con estrema efficacia.
	[Ubrico] Buttarsi a Terra: il fatto di potersi muovere rapidamente permette al maestro dell'ubriaco, anche quando viene colpito, di minimizzare i danni che subisce assecondando ed assorbendo la forza del colpo con il proprio movimento. Se viene colpito, il praticante può riuscire a sfuggire da gran parte dei danni con una capriola o una caduta controllata. Questo lo aiuta anche quando subisce danni da caduta o da impatto.
	[Ubrico] Attacco rovesciato: l'ubriaco prevede molti tipi di attacchi sferrati in posizioni apparentemente ridicole, come attacchi da terra, dalle spalle, su un fianco con il braccio opposto e così via. Grazie a tali tecniche, un maestro dello stile dell'ubriaco può attaccare in ogni direzione, in qualsiasi posizione si trovi. Nonostante questo, legami e costrizioni lo bloccano normalmente..

WING CHUN

Inventato, secondo la leggenda, da Ng Mui, una monaca fuggita dal monastero di Shaolin durante la sua distruzione ad opera dei Qing, questo stile fonde i principi della gru e del serpente.

Si tratta di un'arte che non sfrutta la forza, ma la struttura articolare del corpo, per sbilanciare e controllare il nemico impedendogli di usare la propria forza bruta.

Diversamente da quel che si può pensare, però, è uno stile all'apparenza brutale e violento. I colpi sono rapidissimi e ripetuti, mirati ai punti vitali. Le parate sono strisciate, non atte a respingere l'avversario ma solo a portarlo fuori traiettoria e mantenerlo vicino a sé per sfruttare il contatto.

Gli altri stili combattono, il wing chun uccide.
PROVERBIO CANTONESE

Il suo primo insegnante a livello pubblico è stato Yip Man, discendente di quarta generazione della prima

allieva di Ng Mui. Il fatto di essere stato un'arte marziale fondata da donne ha spesso attirato lo schermo dei praticanti di altre arti marziali, schermo che è rapidamente rientrato dopo la diffusione più ampia di questo stile.

Classificazione: *Studente* [BEL+0]; *Praticante* [BEL+1]; *Esperto* [BEL+2]; *Sifu* [BEL+3].

W.C.	WING CHUN - MOSSE
↔	Posizione a Cuneo: la gestione delle distanze è mantenuta sul principio fondamentale del minimo movimento. Questo significa che il praticante evita i colpi che gli vengono portati e schiva compiendo il minimo movimento indispensabile. Questo gli permette di schivare anche colpi imparabili senza, in pratica, spostarsi dal luogo dove si trova. Utilissimo in spazi angusti.
↔	Intercettare: una delle basi fondamentali dello stile, permette di evitare i colpi spostando la propria linea sagittale e di contraccare immediatamente.
↔	Cercare il Ponte: tecniche di contatto. Comprendono pugni, ginocchia e gomiti. Quando un maestro di wing chun riesce a procurarsi un contatto con il corpo dell'avversario (solitamente alle braccia), non lo lascia più ed inizia a colpire. Questo stile è talmente efficace nelle corte distanze il nemico non può allontanarsi se prima non vince un tiro. Finché si vince si può mantenere il contatto.
↔	Choi: questo pugno è tipico dello stile. È un diretto portato lungo una linea, rapido, preciso e velocissimo, in grado di infliggere seri danni anche se privo di potenza bruta. È considerato un <i>attacco rapido</i> .
	Concatenare: un esperto di wing chun può concatenare in modo incredibile. Per questo può concatenare qualunque mossa con qualunque altra. Se concatena diversi choi, per via della mostruosa velocità, ogni 3 choi contano come 1 attacco per calcolare la durata in turni della combinazione (quindi un praticante di wing chun può fare fino a 9 choi in un turno!).
	Attacco Doppio (Triplo): il wing chun permette di attaccare non solo alternando le due braccia, ma anche usandole in contemporanea o addirittura assieme ad un calcio. Questo in pratica permette di fare attacchi multipli (<u>non</u> combinazioni), diretti verso un unico bersaglio ingaggiato.
	Calcio Ripetuto: lo stile ha pochi calci base combinabili in molti modi diversi, e fa un grande uso di calci sferrati in zone diverse con la medesima gamba. Pur non avendo grande potenza, sono sempre mirati ad articolazioni o punti deboli, ed estremamente efficaci per sbilanciare l'avversario o fargli perdere stabilità.

PA KUA

Come molti altri stili di kung fu, il Pa Kua ha molti nomi e pronunce differenti: Pa Kua, Pa Kua Chuan, Pa Kua Chang, Ba Gua, Ba Gua Zhang, Ba Gua Quan. Alla fine, è sempre lo stesso Pa Kua. Anche questa arte marziale, come ogni altra, ha molte influenze che dipendono dal maestro e dal contesto: come in ogni altra arte interna l'importante è scegliere uno stile e seguirlo fino ad interiorizzarne i suoi concetti al punto che essi divengono indipendenti dallo stile vero e proprio.

Il Pa Kua è stato fondato da Dong Hai Chuan (1798 - 1879) nel nord della Cina, anche se la sua genesi non è certa. Come altri stili interni di arti marziali (ad esempio il Tai Chi o lo Hsing Yi) il Pa Kua ha tre componenti fondamentali: marziale, vitale e pratica. Il Pa Kua è una delle più recenti arti interne derivate dal kung fu ed è spesso considerata un sistema complementare a quello del kung-fu stesso.

Il Pa Kua, infatti, nonostante sia un'arte marziale a sé stante, è tradizionalmente insegnato come sistema avanzato, ovvero solo dopo aver appreso i fondamenti del kung fu. Oggigiorno, in ogni caso, viene insegnato

indipendentemente dal kung fu, integrando le sue parti base nello stile. Diversamente da molte altre arti, il Pa Kua originariamente non possiede armi, anche se in tempi recenti molti maestri hanno aggiunto lo studio delle armi alle loro tecniche.

La caratteristica fondamentale del Pa Kua è l'uso di movimenti circolari e colpi o con la mano aperta (ovvero coi palmi) oppure con le nocche in rotazione: quest'arte è, a livello di potenza sprigionata, pura e semplice, superiore ad ogni altra.

Con il nome di Bagua Zhang o palmo degli otto diagrammi è uno degli stili più diffusi in Cina. Alcuni ritengono sia nato tra le sette sovversive che tentavano di rovesciare i Qing. I migliori combattenti di Bagua Zhang si trovarono nella provincia dell'Hebei. Il palmo degli otto diagrammi è basato sulla vecchia filosofia cinese delle otto combinazioni delle tre linee intere e delle tre linee spezzate. Durante la pratica, l'allievo si muove in accordo con gli otto diagrammi: vi sono otto tecniche fondamentali con il palmo per un totale di 64 combinazioni; oltre alla pratica singola, vi sono diverse pratiche in coppia, combattimento e tecniche con le armi di introduzione più recente.

Durante la pratica del Bagua i praticanti si muovono in senso circolare, come se il praticante camminasse in un terreno fangoso o nell'acqua bassa. Le rotazioni si susseguono sovrapponendosi una all'altra, il corpo gira sollevando e abbassando i palmi che cambiano posizione insieme al cambiamento del senso di rotazione.

Classificazione: *Studente* [VIT+0]; *Praticante* [VIT+1]; *Esperto* [VIT+2]; *Maestro* [VIT+3].

PR	PA KUA - MOSSE
↔	Tondo Cammino: il caratteristico movimento circolare dello stile con la postura bassa e stabile serve ad imprimere potenza ai colpi, e permette di schivare e parare i colpi degli avversari smorzandoli sfruttando gli impatti diagonali.
↔	Cerchio degli 8 Palmi: la combinazione base di spostamento del pa kua, che permette di colpire con i palmi caricati col peso del corpo in ognuna delle 8 direzioni indistintamente. Non diventa quindi un problema nemmeno affrontare avversari che stiamo circondando.
↔	Colpo Caricato: chi usa questo stile può usare i movimenti preparatori del colpo per dargli maggiore potenza. È possibile prendere modificatori negativi (come per gli attacchi extra) per sferrare un singolo colpo che infligge tanti danni in più quanti sono i modificatori presi (es: un colpo da ▼▼ infligge ☒+☒☒).
	Palmo Pieno: un colpo in rotazione caricato con tutto il peso del corpo, causa altrettanti ☒ extra quanti sono i ☒ inflitti col colpo. Può essere cumulato con un colpo caricato.
	Palmo Vuoto: questo colpo è differente dal precedente perché sferrato in posizione estremamente radicata. Il colpo infligge ☒, ma non può essere usato in combinazione con un'altra tecnica di pugni.
	Ruota Continua: il praticante di Pa-Kua diventa in grado di usare <i>combinazioni</i> con uno qualsiasi dei propri attacchi di pugni.

QIGONG

Molte arti marziali si focalizzano sullo studio del fluire dell'energia più che nell'allenamento e nella preparazione fisica vera e propria. Il Qigong (o Qi Gong), tra queste, è quella più estremizzata e fondamentale. Il Qi Gong è una forma primitiva di praticamente tutte le arti interne cinesi: il Pa Kua, lo Hsing Yi, il Tai Chi ed ogni altra trovano i loro fondamenti nelle antiche

tecniche Taoiste volte alla longevità apprese e tramandate dal maestro Li Ching Yuen.

Attraverso esercizi soprattutto di meditazione e pochi, lenti gesti fisici il suo praticante impara, in primo luogo, ad essere sempre calmo e rilassato, pronto a reagire all'occorrenza, ed usare tutta la concentrazione e la forza possibili al proprio corpo, in ogni momento e situazione. Oltre a questo, la pratica del Qi Gong comprende una buona conoscenza del corpo umano e di come e dove scorrono le energie vitali, rendendola in grado di funzionare come arte curativa o di offesa.

Il Qigong storicamente si considera nato in forme diverse: il Qigong medico e religioso, la cui finalità è il benessere del corpo e l'elevazione dello spirito; il Qigong letterato (con Confucio), il cui fine è la necessità di trovare la giusta collocazione nella vita per poter vivere in armonia con essa. La nascita del Qigong marziale è stata invece dettata da regole di sopravvivenza, con la scoperta che i colpi portati in battaglia sono più efficaci se supportati dall'energia interiore. In realtà, però questi diversi approcci non rappresentano veri e propri stili, quanto applicazioni diverse delle medesime abilità.

È interessante verificare come lo stato migliore per la pratica del Qigong sia lo stato semi-ipnotico o di presonno, quello in cui il cervello si trova nella fase delle onde alfa, corrispondente al passaggio di operatività dal sistema nervoso centrale simpatico, maggiormente operativo in fase di attività, a quello parasimpatico, maggiormente operativo in fase di relax. I cinesi definiscono lo stato semi-ipnotico o meditativo con il nome *wujing*.

Per spiegare più chiaramente lo stile, però, data l'insufficienza del linguaggio, la storia del Maestro Li Ching Yuen, il fondatore della scuola, deve essere raccontata per poterne comprendere appieno lo spirito.

Li Ching Yuen nasce nel 1678, durante il diciassettesimo anno del regno di Kang Shi's; Imperatore della dinastia Manchu,. Lasciò la casa natale e si unì ad un gruppo di commercianti di erbe, viaggiando nel sud della Cina ed apprendendo i segreti dell'erboristeria. In seguito, ebbe la fortuna di incontrare molti esperti maestri Taoisti, che gli insegnarono l'arte dell'alchimia interna, (si dice) una forma primitiva di qi gong e la dieta e le erbe adatte alla longevità. Il Maestro Li si sposò 14 volte nel corso della sua vita, fino alla data della sua morte, nel 1930 (a 250 anni!); quando contava circa 200 discendenti nell'arco di 11 generazioni nella sua famiglia allargata.

Tre anni prima della sua morte, un ufficiale giapponese incontrò il Maestro Li e descrisse il suo aspetto: aveva buona vista e voce chiara, era alto sette piedi e aveva lunghe unghie. Molte dei suoi discepoli erano ultracentenari. Alla domanda su quale fosse il segreto della sua longevità, questi rispose che quando aveva 130 anni incontrò un uomo molto vecchio nelle montagne, che disse di avere più di 500 anni. Questi attribuiva la propria longevità ad un gruppo di esercizi che includevano suoni specifici, tecniche di respirazione, dieta e consigli erboristici (alcuni affermano che si tratti di esercizi di Pa Kua).

"La mia longevità" diceva spesso il Maestro Li "è dovuta al fatto che ho praticato esercizi quotidianamente, correttamente e sinceramente per 120 anni". Notava che il miglior momento per esercitarsi era tra le undici di sera e le undici di mattina, quando ripeteva ogni esercizio di respirazione da due a sei volte.

Qigong Proibito: il Qigong si divide, a livello di pratica, due stili. Il primo, fondamentale anche per l'altro, è detto Interno, nel quale la mente è più importante del corpo. Il secondo, il Qi Gong esterno, viene anche definito Proibito perché il suo studio è illegale. Questa variante ha la stessa attenzione allo scorrere dell'energia dello stile Interno, ma spostata sullo studio del corpo dell'avversario. Per questo servono molti studi anatomici e incredibili esercizi di concentrazione, focalizzazione e interiorizzazione. Il suo praticante diventa incredibilmente esperto nell'uso e nella conoscenza del corpo umano, cosa che gli permette di uccidere gli avversari con la pressione di un singolo dito. Poche mosse di questa variante non sono letali

Classificazione: *Studente* [VIT+0]; *Praticante* [VIT+1]; *Esperto* [VIT+2]; *Maestro* [TEO+2]; *Gran Maestro* [TEO+3 E VIT+3].



QI GONG - MOSSE

➔ **Silenzio dell'Anima:** il primo stadio di controllo interiore che è necessario superare è quello che riguarda la nostra mente ed i nostri pensieri, che spesso ci soffocano impedendoci di usare pienamente le nostre facoltà. Attraverso appropriati esercizi di meditazione, un praticante di Qigong riesce ad ignorare ogni tipo di stimolo o di distrazione mentre compie qualsiasi attività, garantendogli la massima concentrazione possibile. Questa tecnica serve solo per azioni che richiedono concentrazione e lavoro mentale.

➔ **Silenzio del Corpo:** il praticante di Qigong allena tanto il proprio corpo da controllare le sue reazioni e superare i limiti che esso si auto-impone. Il personaggio, riuscendo in una prova per concentrarsi effettuata nel Modo appropriato, può considerare la durata di una Scena un proprio Tratto come se fosse un Tratto Superiore (se già possiede un Tratto Superiore, conta come Supereroico). La concentrazione necessaria a superare i propri limiti richiede qualche minuto, quindi questo Mossa deve essere preparata prima se si vogliono usare i bonus in una situazione concitata.

➔ **Silenzio del Cuore:** giunti allo stadio ottimale per praticare questa arte, il praticante riesce a vivere con sereno distacco tutto ciò gli accade, riuscendo sempre a valutare con serenità ciò che sta accadendo. Il personaggio può resistere a privazioni o alla tortura, ed ignora le penalità per agire date dalle ferite (se però va ad *incoscienza* non può fare nulla).

Bloccare Flusso di Energia: grazie a questa tecnica il possessore diventa in grado di rallentare notevolmente il proprio metabolismo, ottenendo diverse possibilità. Può farsi passare pre morto, simulare un attacco cardiaco, aumentare la durata di un'apnea, ridurre i danni provocati da veleni o droghe in circolo o effetti equivalenti. Il personaggio può agire normalmente ma appena combatte o fa qualche azione faticosa l'effetto di questa tecnica finisce immediatamente.

Liberare Energia: usando in senso opposto le tecniche per bloccare il flusso di energia, un praticante di Qigong può fare in modo di avere a disposizione uno scatto in più quando questo gli serve. Se il praticante effettua una *azione rapida* (di qualunque tipo, anche non contemplata nell'arte marziale) esso risolve la propria azione sempre per primo, invece che usando i punteggi decrescenti nel Modo come al solito.

➔ **[Proibito] Colpo Qi:** il colpo caratteristico di questo stile è sferrato con solo l'indice, mentre le altre dita sono parzialmente piegate ed appoggiate sul palmo. Questo deve essere sferrato trasmettendo una grande energia: il praticante può, con solo il dito indice, sferrare colpi che hanno la stessa potenza di un pugno, ma precisione incredibilmente più alta, tale da poter colpire punti del corpo dell'avversario grandi come una moneta.

➔ **[Proibito] Punti Vitali:** la conoscenza dell'anatomia umana permette al praticante di quest'arte proibita di conoscere permettamente il flusso vitale, come colpirlo e come alterarlo. Tramite questa conoscenza, l'esperto di Qi Gong può ottenere effetti temporanei di incoscienza o paralisi (parziali o totali) semplicemente riuscendo a colpire. Se il colpo va a segno,

applica l'effetto desiderato senza considerare altre (senza che il nemico possa fare tiri per resistere agli effetti). Sta al Narratore determinare cosa accade nel caso di colpi di striscio.

[Proibito] Punti Mortali: questo tipo di conoscenza integra e migliora quella appresa precedentemente. Il maestro non solo è in grado di uccidere un uomo con il tocco, ma perfino di farlo con pressioni leggere o quasi inavvertibili (e possibile colpire qualcuno in maniera letale senza che questo senta alcun contatto diverso dal normale) ed in modi comunemente ignoti (ad esempio si possono provocare danni interni o arresti cardiaci spostati molto in là nel tempo, fino ad una settimana dopo l'attacco).

[Proibito] Controllo Vitale: come la conoscenza dei punti mortali permette di avere il più totale controllo sui colpi letali, allo stesso modo un praticante esterno di Qi Gong può sviluppare le sue abilità per i colpi incapacitanti: può, invece che far svenire o bloccare le persone, impedirgli i movimenti dal collo in giù lasciandole libere di parlare, piuttosto che riuscire ad ammutolirle lasciandogli la sensibilità agli arti. Può forzarle a camminare o impedirglielo del tutto, toglierli un senso a sua scelta, ed in generale operare in modo pressochè totale sulle facoltà dell'avversario per bloccarlo o farlo svenire. Come per i punti mortali, questi attacchi possono anche essere portati in modo quasi impercettibile per il bersaglio.

SHINANJU

Questa tecnica leggendaria, sul cui fondamento storico e l'effettiva esistenza ci si è interrogati a lungo (quest'arte marziale è scomparsa nel XVII secolo), fu riscoperta solo con l'apertura del Portale Orientale.

Il shinanju è una forma estremamente raffinata dell'antico kung fu, che per certi versi è simile e precede il qi gong. Consiste nel controllo totale del proprio corpo, soprattutto per quel che riguarda i suoi movimenti involontari, e rende in grado di compiere imprese straordinarie. Il suo praticante diventa in grado di annullare le proprie paure e le proprie reazioni istintive, guadagnando completo controllo dell'equilibrio anche ad altezze vertiginose o su superfici incredibilmente instabili; correndo per brevi tratti senza quasi scaricare il proprio peso a terra, evitando attacchi o pericoli interiorizzando percezioni e segnali di pericolo.

Coreano: uno degli ultimi maestri di Shinanju diffuse la voce che in realtà questo stile fosse nato in Corea, e che sempre dalla Corea il Boahidarma partì alla volta della Cina. Queste voci non sono ancora state verificate, ma esiste uno stile di Shinanju tipicamente coreano che prevede, oltre alla capacità più classiche dello stile, anche alcune pratiche di condizionamento corporeo, colpi con le dita ed alcune pratiche di punti di pressione.

Classificazione: *Studente* [BEL+2]; *Praticante* [FUR+2]; *Esperto* [BEL+3]; *Maestro* [FUR+3]; *Gran Maestro* [BEL+4 E FUR +4].



SHINANJU - MOSSE

➔ **Passo Leggero:** camminare in equilibrio dovunque e su terreni molli/soffici senza lasciare impronte e senza fare alcun rumore. Si può correre in questo modo per una intera Scena. Questa tecnica è solitamente utile nel modo Furtivo.

➔ **Quiete Interiore:** per poter controllare pienamente il proprio corpo, è necessario prima zittire la mente. Il praticante di shinanju ragiona sempre a mente fredda: non si fa prendere dal panico durante un combattimento su una fune a duecento metri dal suolo come in qualunque altra situazione. Questo permette di evitare eventuali distrazioni.

➔ **Ascoltare il Corpo:** il corpo umano è una macchina meravigliosa, che può essere compresa a fondo. Grazie al suo addestramento un praticante di shinanju è in grado di capire cosa stanno per fare i suoi nemici solo dalle loro reazioni

corporee involontarie. Questa capacità può arrivare a far compiere azioni apparentemente impossibili, come schivare colpi di proiettile. In termini di gioco il personaggio può sempre anticipare l'avversario se vince la prova contrapposta appropriata, persino se l'avversario tenta una *azione rapida*.

Tocco Gentile: essere in grado di sfruttare rigidità e morbidezza del corpo per non scaricare il proprio peso in maniera goffa e sgraziata ha anche una grande utilità nel combattimento vero e proprio. Il praticante di shinanju può effettuare leve, proiezioni e bloccaggi con grande efficacia.

Passo Vuoto: il punto più alto di questo stile, il praticante ha ammassato il proprio corpo tanto che può camminare senza scaricare il peso a terra, cioè appoggiandosi su qualunque cosa che, in condizioni normali, non potrebbe sostenere il peso di un uomo. Per continuare a muoversi in questo modo si deve superare una prova ogni turno, ma si può correre sull'acqua, sulle fronde dei rami, persino sugli uccelli in volo.

[Coreano] Tecniche di Dita: sfruttando il condizionamento delle dita della mano, un esperto di shinanju può farle diventare della consistenza dell'acciaio. Questo gli serve sia per arrampicarsi che per tenere un appiglio fermo in ogni situazione, che per colpire con precisione millimetrica ignorando, con ogni suo attacco dello stile, la Protezione del bersaglio.

[Coreano] Tocco in Pressione: il praticante conosce i punti di pressione vitali del corpo umano. Può infliggere, se riesce a colpire, fino a 2 Danni di qualunque gravità, a sua scelta. Ovviamente sono esclusi i Danni Massicci.

[Coreano] Stilettata Sottile: con un'appropriato movimento del corpo è possibile incanalare la medesima energia di un pugno lungo una linea esattamente retta, riuscendo a colpire anche oggetti o bersagli non a contatto. Il praticante di shinanju può attaccare con i suoi normali attacchi di pugni a raggio Breve invece che solo a Contatto.

JEET KUNE DO

La sua origine è stata dal famoso attore ed artista marziale Bruce Lee: spesso le sua fama ha subito sorti alterne, dalla sua morte, ma ciò non ha modificato i fondamenti sul quale si basa.

Il Jeet Kune Do pone in primo piano l'aspetto mentale e pratico del combattimento: il combattimento è una situazione nel quale due forze cercano di sovrastarsi, quindi non esiste limite all'uso della forza che posso finalizzare per il mio obiettivo: l'importante è raggiungerlo.

Per questo motivo il Jeet Kune Do ha uno stile molto particolare, assolutamente ibrido, che mischia in qualsiasi modo pugni ed attacchi tipici di altri stili: è abbastanza difficile riuscire a padroneggiare bene questa tecnica, proprio perché di Una tecnica non si può parlare: sono molte tecniche, magari dalle impostazioni molto diverse, che possono e devono essere usate per vincere.

Per questi motivi, il Jeet Kune Do ha conosciuto una diffusione piuttosto elevata negli ultimi tempi, anche se a questo spesso non ha corrisposto un'adeguata fama: a volte questa viene spacciata come nient'altro che un'arte marziale da picchiatori.

Classificazione: il Jeet Kune Do è privo di classificazioni rigide come molte altre arti marziali. Le progressioni non esistono, quindi si possono acquisire mosse liberamente senza riscontrare requisiti.

JEET KUNE DO - MOSSE

Il Jeet Kune Do non possiede delle mosse peculiari: ogni diverso praticante ha il proprio stile personale, basato sulle sue caratteristiche fisiche, mentali e marziali. Qualunque praticante di Jeet Kune Do sceglie 2 mosse Chiave (indicate con la ↗) e

fino a 6 mosse Avanzate che devono essere acquisite come al solito con l'esperienza.

Il praticante può scegliere liberamente tra le mosse dei seguenti stili: aikido, karate, kung-fu (i 4 stili base), wing chun, muay-thai, judo, tae kwon do, jujitsu, ninjutsu ed un qualsiasi jutsu d'arma.

KARATE

Una delle arti marziali più antiche, e forse la più celeberrima per via della sua diffusione in occidente prima di ogni altra, è stata originariamente sviluppata dagli abitanti cinesi dell'isola di Okinawa ai tempi dell'invasione giapponese dell'isola. Essendo proibito agli abitanti di portare armi ed armature come facevano i samurai, questi svilupparono uno stile di lotta a mani nude basato su colpi potenti e lineari, in grado di spezzare, infrangere o rendere inutili le armature. Lo stile comprendeva anche l'uso di armi derivate direttamente da attrezzi agricoli (il famoso nunchaku, ad esempio, è un attrezzo per mietere il grano).

Nonostante l'efficacia di quest'arte marziale rese difficile l'occupazione del territorio (ad oggi Okinawa fa parte del Giappone, ma ad esempio non vi si trovano katane, poiché sono viste come segno dell'odiata invasione), essa si diffuse in Giappone e diventò ben presto parte degli allenamenti dei samurai. Si svilupparono molti stili familiari, tramandati di primogenito in primogenito, fino al 20° secolo.

Agli albori del nuovo millennio l'opera divulgativa di alcuni dei migliori maestri pose le basi per la diffusione sportiva di quest'arte marziale, che purtroppo molto spesso ne ha sacrificato lo spirito marziale in favore di quello sportivo. Nonostante questi aspetti, è stata proprio la sua divulgazione che l'ha resa "l'arte" marziale per eccellenza agli occhi degli occidentali.

È uno stile diretto e lineare, senza troppi fronzoli, che sfrutta la rigidità del corpo e le superfici d'impatto per massimizzare la potenza del colpo. L'uso intensivo di kata, mosse ritualizzate per permetterle l'insegnamento nei tempi antichi, rende i suoi praticanti rapidi nella corta distanza e nella concatenazione dei colpi. I suoi detrattori sottolineano come invece sia uno stile piuttosto rozzo e privo di principi fondamentali ben più raffinati come, ad esempio, quelli delle arti marziali cinesi.

Lo stile **Tradizionale**, ancora appreso ed insegnato in alcuni dojo – una sparuta minoranza – è assai più fedele agli insegnamenti originali del karate di Okinawa: prevede l'uso di armi ed una parte di condizionamento fisico ben più importante e la sua efficacia, notevolmente maggiore rispetto allo stile base, è testimoniata da numerosi maestri.

Classificazione: *Studente* [COR+0]; *Praticante* [BEL+1]; *Esperto* [COR+1]; *Maestro* [COR+2]; *Gran Maestro* [BEL+2 E COR+3].

KARATE - MOSSE

↗ **Kata dei Pugni:** una kata è una *combinazione*, eseguita rapidamente, che può essere usata contro un avversario singolo o anche contro nemici multipli, purché siano sufficientemente vicini gli uni agli altri.

↗ **Kata dei Calci:** questo kata è esattamente come quello di pugni, ma permette di attaccare con *combinazioni* di calci volti anche a sbilanciare o atterrare.

↗ **Kata dei Bloccaggi:** ai blocchi del karate sono simili ad una qualsiasi parata, ma invece che deviare semplicemente il colpo del nemico lo fermano totalmente, mantenendo il contatto. Questo può essere estremamente utile per ingaggiare in una lotta o per usare qualche mossa particolare dal round dopo.

Kata Combinato: le serie di kata ed esercizi avanzati rendono così fluida ed indipendente l'esecuzione delle tecniche che il praticante diventa in grado di *combinare* liberamente tra loro gli attacchi chiave dello stile. Può ad esempio combinare un blocco, un calcio a sbilanciare, uno frontale ed un pugno.

Tecniche di Rottura: tipiche dello stile, servono a sviluppare la rigidità corporea necessaria ad effettuare attacchi devastanti. Chi conosca tecniche di rottura può tentare di rompere un qualsiasi oggetto che colpisce, tentando una prova contrapposta tra il proprio punteggio di COR e quello STR dell'oggetto. Inoltre, una tecnica di rottura può essere usata contro un nemico: si sferra un singolo colpo (che non può essere combinato come un kata) che infligge ☹☹☹ invece dei normali danni.

Assalto: ad un buon livello tecnico, un karateka può spostarsi ed attaccare incalzando ed assaltando i nemici. Chi conosca questa mossa può *caricare* ed usare contemporaneamente una qualsiasi altra mossa o kata.

[Tradizionale] Mani come Spade: recentemente cadute un po' in disuso, le tecniche di condizionamento per le mani sono di estrema importanza nelle forme più arcaiche e meno sportive di karate. Le mani del praticante si irrobustiscono a tal punto che il personaggio non può subire danni alle mani (fratture o danni alle articolazioni) in alcun modo, nemmeno se fa un fallimento critico in una prova. Inoltre, ottiene l'equivalente di un ▲ a tutte le prove di rottura su oggetti e, quando effettua un attacco di rottura su di un avversario, questo non può essere parato.

[Tradizionale] Kobudo: lo studio del karate prevede l'utilizzo di armi particolari, in gran parte che discendono da attrezzi agricoli. Il jutsu tradizionale del Kobudo (vedi più avanti) può essere appreso da un praticante di karate tradizionale.

[Tradizionale] Passo a Piedi Nudi: la pratica a piedi nudi del karate, anche se comunemente viene spiegata con necessità formali e mentali, ha un'utilità pratica, nel consentire sempre l'appoggio ideale per le mosse e per esplorare negli spostamenti il terreno senza dover staccare gli occhi dall'avversario.

NINJUTSU

Un'arte marziale che ha conosciuto un periodo di fortissima notorietà in occidente durante il XX secolo, il ninjitsu probabilmente non è mai stato praticato con tanta assiduità come da parte delle spie della Corporazione. Potendo accedere a dimensioni antiche (Tx1° in primis) si sono recuperati parti di quest'arte marziale dimenticati coi secoli.

Il ninjitsu spesso viene definito un'arte marziale "senza onore". Questo è in parte vero, poiché un vero ninja deve riuscire a battere ed uccidere il suo avversario in ogni situazione, quasi sempre facendo in modo di trovarsi in vantaggio.

Questo però è abbastanza riduttivo: un vero ninja punta a raggiungere il vuoto assoluto, un perfetto stato meditativo, ricercato per inciso anche dai samurai, che consente di agire con la massima efficacia. Non avere alcuna emozione e mantenere sempre il controllo, però, è immensamente difficile, e la pratica meditativa, teorica e, in un certo senso, anche filosofica di questo stile di arti marziali lo rendono, forse, lo stile più completo in assoluto, anche se in combattimento a mani nude puro e semplice può apparire, almeno per certe scuole, meno efficace. È importante sottolineare che, per un vero ninja, non esiste un confine tra l'arte marziale e tutto il resto. Ogni aspetto della sua vita, dall'orientarsi nel bosco al cacciare, è un aspetto del proprio allenamento.

Ninja, knows no fear!
SHADOW WARRIOR

Come con le regole consuete, un ninja deve diventare Esperto nello stile della Ciotola di Giada

(considerato quello "base"), dopo il quale gli sarà possibile acquistare liberamente mosse di ogni altra scuola. Inoltre un ninja può, *fin da quando è solo uno Studente della Ciotola di Giada*, apprendere nuovi jutsu a qualsiasi livello (pagandoli normalmente). Questo perché l'apprendimento delle arti dell'arma è contemporaneo allo studio del ninjutsu.

Ciotola di Giada [gyokko]: le specialità di questa scuola sono il Kosshijutsu (attacchi ai muscoli), il Shitojutsu (utilizzo del pollice e delle dita), poderose parate, lunghe distanze in combattimento, tecniche con molto movimento ed uso di proiezioni e lussazioni che combinano un micidiale metodo di combattimento. Questa scuola contiene i principi base del budo tajutsu, il sistema di movimento del ninjutsu. Padroneggiare questo sistema è fondamentale per carpire i segreti delle altre scuole. Per questo motivo, essa è considerata lo stile "base" (anche se nel caso del ninjutsu questo nome è un po' fuorviante).

Porta Nascosta [togakure]: i segreti di questa scuola sono i Seban Shuriken (stelle a 4 punte esclusive di questo ryu), gli Shuko (artigli in ferro collocati in mani e piedi per scalare ed a volte per contrastare attacchi di spada) e lo Shindake (tubo in bambù utilizzato per respirare sotto l'acqua e come carbottana).

Nove Demoni [kukinshinden]: il nome correttamente tradotto sarebbe "Scuola delle Tradizioni dei Nove Dèi Demoni". Poiché i guerrieri samurai, bersaglio frequente dei ninja, erano protetti da armature che potevano rendere inefficaci gran parte degli attacchi; i colpi di questa scuola sono mirati a punti scoperti dalle armature

Cuore Invariabile [shinden fudo]: il fondatore studiò Kempo cinese, infatti la forma difensiva interna e esterna sono predominanti in questo Ryu.

Verità, Lealtà e Giustizia [gy kan]: speciali calci ed utilizzo delle gambe combinano un combattimento ricco di proiezioni e di colpi.

Alto Albero con Radici Profonde nel Cuore [takagi yoshin]: proiezioni, lussazioni e strangolamenti in corta distanza di combattimento evitando che l'avversario potesse ruotare e scappare.

Tigre Caduta [koto]: le distanze corte, la rapidità negli attacchi e lo sguardo all'avversario lasciando il bianco degli occhi per non far percepire le intenzioni erano i punti salienti di questo Ryu. Gli spostamenti incrociando le gambe ed i colpi con le dita in forma energetica erano le referenze principali.

Nascosta nelle Nuvole [kumogakure]: il Taijutsu è molto simile a quello praticato dai guerrieri della Porta Nascosta. Le armi caratteristiche di questo Ryu sono il Ippon sugi noburi e il Kamayari. I loro guerrieri utilizzavano una maschera di demone ed in combattimento saltavano spesso e portavano sia attacchi che parate doppie. Usavano delle protezioni nelle braccia per questo colpivano e si proteggevano spesso con gli avambracci.

Cuore Immutabile [gyokushin]: le proiezioni erano le predilette anche se l'aspetto fondamentale erano gli aspetti strategici e tattici del Ninpo. Facevano speciale utilizzo dei Nagewasa.

Classificazione: Apprendista [1 JUTSU+1 E BEL+1]; **Ninja** [1 JUTSU+2 E FUR+1]; **Esperto** [2 JUTSU+2 E BEL+2]; **Maestro** [2 JUTSU+3 E FUR+2]; **Gran Maestro** [3 JUTSU+3 E BEL+3 E FUR+3].

 NINJUTSU - MOSSE	
<p>➔-[Ciotola di Giada] Passo Lieve: il ninja è in grado di muoversi senza fare alcun rumore e mantenendo sempre una stabilità eccellente su ogni tipo di terreno. Questo tipo di movimento, leggero ma ben radicato sul terreno, è necessario per dare la giusta energia ai colpi.</p> <p>➔-[Ciotola di Giada] Misura Giudiziosa: il ninja è in grado di mantenere sempre la distanza giusta dal nemico, riuscendo a parare i colpi che arrivano; anche eventualmente <i>rapidi</i>.</p> <p>➔-[Ciotola di Giada] Colpo Muscolare: tramite parziali studi di anatomia un ninja impara dove colpire con le dita per fare più male possibile e spezzare la determinazione del nemico. Se questi attacchi non sono molto dannosi, è perché indeboliscono l'avversario per poi finirlo. I colpi ai muscoli causano ☹☹.</p> <p>➔-[Ciotola di Giada] Riflusso di Marea: il ninja diventa esperto nello sfruttare i movimenti a corta distanza del nemico per effettuare proiezioni e lanci spettacolari. Chi subisce una proiezione ed è privo di abilità appropriate deve superare un tiro ci Corporeo o restare Stordito.</p>	
<p>[Porta Nascosta] Artigli di Ferro: questi piccoli ganci su mani e piedi possono essere utilizzati per arrampicarsi o trattenere efficacemente qualunque cosa. Un ninja con questi arnesi può camminare su muri lisci e sui soffitti come una mosca.</p> <p>[Porta Nascosta] Shindake Sui Ren: un folto gruppo di tecniche acquatiche (come nuoto, combattimento in acqua, mimetizzazione) e l'uso di un tubo di bambù da usare sia per respirare sott'acqua che come cerbottana rendono il ninja tanto a suo agio nell'ambiente acquatico che può utilizzare qualunque tecnica conosca in acqua senza penalità. Solitamente, gli altri usufruttori di arti marziali non sono abituati al combattimento in acqua.</p>	
<p>[Nove Demoni] Punto Debole: la tecnica fondamentale per riuscire ad acquisire sufficiente precisione e potenza per poter colpire i punti deboli di una armatura. Grazie a questa tecnica un ninja può sferrare attacchi – solitamente pugni, ma anche calci – in punti dove l'armatura del bersaglio non protegge.</p> <p>[Nove Demoni] Colpo Articolare: un altro modo per superare le difese passive del bersaglio è quello di sfruttare le sue stesse articolazioni. Se il ninja riesce a colpire il nemico questi deve superare un un tiro COR o va a <i>spezzato</i>. Questa mossa purtroppo si può usare solo contro nemici in armatura, poiché è il peso della stessa a rendere possibile infliggere gravi danni.</p>	
<p>[Cuore Invariabile] Guardia Interiore: raggiungere questo stadio è estremamente difficile. Il ninja ha completo controllo sulla propria mente, che gli evita ogni effetto psicologico indesiderato e lo rende in grado di agire sempre con calma e concentrazione. Inoltre, ogni tipo di azione difensiva intrapresa dal personaggio (anche se non si tratta di una mossa di ninjitsu) è considerata <i>rapida</i>.</p> <p>[Cuore Invariabile] Colpi a Catena: usando il momento della difesa per sviluppare l'azione d'attacco, è possibile <i>concatenare</i> dei normali attacchi dopo essere riusciti a parare.</p>	
<p>[Lealtà, Verità e Giustizia] Calcio Volante: il ninja è in grado di effettuare salti di lunghezza considerevole, ed ha raggiunto una tale coordinazione che può attaccare mentre è in volo senza alcuna penalità, ottenendo anzi un +☹☹ ai Danni inflitti per la maggiore forza d'impatto.</p> <p>[Lealtà, Verità e Giustizia] Combattimento Acrobatico: il ninja riesce a combattere usando ogni tipo di movimento per confondere il proprio avversario e sfruttare ogni vantaggio. L'uso preciso del combattimento acrobatico sta al giocatore, ma con i dovuti appoggi è possibile effettuare quasi ogni tipo di acrobazia pensabile.</p>	
<p>[Albero con Radici] Presa Sporca: è una presa effettuata con due dita, solitamente al volto (occhi o gola o guance) per bloccare il nemico in un punto estremamente doloroso. Se riesce a venire eseguita il nemico ha ▼ per cercare di liberarsi, considerato che è effettuata su punti insoliti, e se mantenuta infligge ☹☹☹ per il grande dolore.</p> <p>[Albero con Radici] Lottare a Terra: il ninja che vuole seguire questo ryu deve sviluppare ed affinare le sue tecniche di lotta a terra. Chi lo pratica diventa in grado di lottare e combattere anche sul terreno ed una volta ingaggiato con l'avversario. Molti movimenti di questo ryu da terra sono simili a quelli del jujitsu.</p>	

<p>[Albero con Radici] Spezzare Arti: il ninja ha tale conoscenza della struttura scheletrica del corpo umano che se riesce ad effettuare con successo una presa può, nel round dopo, tentare una nuova prova contrapposta. Se vince, il nemico va a <i>spezzato</i> senza effettuare il tiro di CD!</p>
<p>[Tigre Caduta] Morso della Tigre: uno spostamento con le gambe incrociate, permette di voltarsi e ruotare il proprio asse in modo tanto veloce che il ninja può affrontare un qualunque numero di nemici contemporaneamente senza che nessuno possa colpirlo alle spalle in un punto indifeso. Questo annulla eventuali modificatori per l'attacco alle spalle.</p> <p>[Tigre Caduta] Colpi con le Dita: i colpi energetici con le dita sono estremamente potenti, in grado di azzerare la forza di un avversario. Se il ninja colpisce il nemico effettua una prova di CD usando COR, senza alcuna penalità. Se la fallisce, è <i>incosciente</i>.</p>
<p>[Nascosta nelle Nuvole] Terrorizzare: grazie alla propria maschera da demone e un atteggiamento studiato per incutere paura, il ninja è in grado di effettuare un tiro di SOC o di VIT (a sua scelta) per spaventare il nemico (gli effetti sono lasciati a discrezione del Narratore, normalmente si ha ▼).</p> <p>[Nascosta nelle Nuvole] Doppio Attacco: un attacco doppio effettuato contemporaneamente, permette sia di colpire un singolo bersaglio con due colpi che di attaccare due bersagli adiacenti con un colpo ad ognuno (vedi "Attacco Multiplo").</p> <p>[Nascosta nelle Nuvole] Maniche di Ferro: permette di poter portare sempre, dissimulandoli e nascondendoli con efficacia, le maniche di ferro. Queste sono sbarre di ferro legate agli avambracci, che possono essere usate per attaccare (infliggendo ☹☹ invece che ☹), o per parare colpi di armi da taglio normalmente impossibili da bloccare.</p>
<p>[Cuore Immutabile] Sbilanciare: ogni volta che viene attaccato da un nemico il ninja può decidere di non rispondere immediatamente all'aggressione ma di ritorcere la forza ed il movimento dell'avversario contro sé stesso. Se il ninja vince il confronto di combattimento non infligge danni ma il nemico è sbilanciato (e subisce ▼ alle sue azioni nel prossimo turno).</p> <p>[Cuore Immutabile] Tattiche di Combattimento: il ninja raggiunge un grado di conoscenza e di studio sufficienti a intuire quale sarà l'andamento più probabile di ogni tipo di scontro in cui due forze tentino di sverchiarsi. Questa non è una vera e propria abilità specifica, ma piuttosto la conoscenza di una serie di principi (come quelli contenuti nel libro "L'arte della Guerra").</p>

VALE TUDO

Il Vale Tudo (letteralmente, Vale Tutto) è una forma di lotta che si è sviluppata anche come sport, e che ha visto un notevole progresso con l'invenzione del Brazilian Jujitsu, un'applicazione del Jujitsu standard.

I'll break your face!
CRAIG MARDUK

Poiché gli incontri di Vale Tudo prevedono solo il knock-out o il tap-in, cioè lo svenimento o la resa, quest'arte è particolarmente portata agli attacchi di forza ed all'uso di leve articolari. Gran parte degli incontri di Vale Tudo si svolgono come lotta a terra, dove entrambi i contendenti cercano di ottenere la posizione più vantaggiosa per fare una leva di chiusura definitiva (ad esempio uno strangolamento al collo). Una mossa tipica dello stile è quella di mettersi a cavalcioni sul petto dell'avversario per martellarlo di pugni in faccia, se messo frontalmente, o operare uno strangolamento, se di schiena. Naturalmente, non è questo l'unico modo possibile per vincere un incontro: se i due avversari non sono all'incirca di pari livello e stazza la cosa finisce quasi sempre a pugni o colpi diretti, e molto più in fretta.

Tutti i praticanti di vale tudo, indiscriminatamente, sono parecchio grossi e con un'ottima forma fisica: il peso normale di un buon lottatore è sempre sopra il

centinaio di chili, ed è inutile dire che il vale tudo è relativamente più semplice da apprendere ed efficace in molto meno tempo di molte altre arti marziali.

Brasilian Jujitsu: questa variante consiste nell'adattamento del jujitsu originale. Una volta presa la mossa basa (Applicazioni), è possibile acquisire liberamente mosse dalla lista del jujitsu.

Classificazione: *Rissaiolo* [BEL+1 E COR+1]; *Praticante* [BEL+2]; *Lottatore* [COR+2]; *Campione* [COR+3]; *Gran Maestro* [BEL+3].

V.T	VALE TUDO - MOSSE
↔	Presa Pronta: può effettuare prese in risposta a qualunque attacco disarmato ed effettuarle in modo <i>rapido</i> . La presa, inoltre, infligge danni già dal turno in cui viene effettuata.
↔	Morsa: se all'inizio del round il personaggio è già in presa su un nemico può mantenerla, trasformarla in una proiezione, adottare una rottura o cambiarla con un'altra presa (anche ad un'altra parte del corpo). Si effettua il tiro come al solito e si usano le regole normali. Una rottura può causare danni di diverso tipo (a scelta del praticante).
↔	Colpo Duro: un colpo portato con una zona dura del corpo. Di solito testa, ginocchio, gomiti, nocche, talloni. Sono tutti attacchi molto violenti, anche se sferrati in spazi brevi.
	Schiacciare: tutti gli attacchi del praticante, volendo, diventano in grado di gettare a terra il nemico, sempre che colpiscano.
	Lotta a Terra: un praticante di Vale Tudo diventa esperto di combattimento sul tappeto e di lotta a terra. Ottiene i normali bonus di specializzazione in tutte queste situazioni.
	Afferrare: il personaggio può, dopo un colpo andato a segno, introdurre una <i>singola</i> combinazione di presa. Questo significa che all'inizio del round fa un attacco qualsiasi e poi può tentare, con le regole delle combinazioni, una presa extra.
↔	[Brasilian Jujitsu] Applicazioni: il personaggio diventa in grado di utilizzare qualunque mossa di vale tudo assieme a qualunque altra (quindi usare 2 mosse in un'unico attacco). Inoltre può liberamente acquisire mosse dalla lista del Jujitsu (che da questo punto di vista si conterà far parte dello stile).

MUAY THAI

Arte marziale tipica della Thailandia, praticata da ben prima della nascita di Cristo, nel suo studio ha una parte estremamente importante (qualcuno direbbe preponderante) il condizionamento e la preparazione atletica. I suoi praticanti si allenano fino allo sfinimento per migliorare al massimo la forma e la durezza di muscoli ed arti. Non viene solo considerata un'arte marziale: è anche uno sport estremamente popolare ed una forma di lotta tradizione a cui i thailandesi sono molto legati da rituali scaramantici ed aspetti religiosi.

È un'arte marziale votata al combattimento su corta distanza, che quindi fa un uso abbondante di colpi con gomiti e ginocchia. Altrettanto tipiche sono le parate dure, con le ossa lunghe del corpo appositamente condizionate (tibiae ed avambracci, o anche la cassa toracica). La guardia dello stile è inconfondibile, e lascia apparentemente sguarnita la parte bassa del corpo. Sono particolarmente efficaci ed utilizzate le ginocchiate o le gomitate in salto, caricate con il peso del corpo, ed i colpi dal basso verso l'alto.

Classificazione: *Studente* [COR+0]; *Praticante* [COR+1]; *Combattente* [COR+2]; *Campione* [COR+3].

M.T	MUAY THAI - MOSSE
↔	Condizionamento: la prima parte di un lottatore di muay thai è il suo fisico. Tutta la struttura muscolare ed ossea deve essere rinforzata per permettere sia le tipiche parate con le ossa lunghe che la giusta potenza ai colpi tramite la muscolatura centrale (tipicamente addominale). Oltre a dare ▲ in diversi tiri COR, un lottatore di muay thai può parare a mani nude armi che infliggano ☹.
↔	Parata Dura: molte parate sono effettuate con tibie o torace, usando in modo appropriato il corpo. Contro avversari a mani nude un praticante di muay thai può parare ogni colpo (anche quelli indicati come imparabili), ed effettuare contrattacchi.
↔	Ginocchiata: Un potente colpo con il ginocchio, segue le normali regole degli attacchi ma non può essere <i>parato</i> visto che viene effettuato con la guardia a contatto.
	Gomitata: una gomitata è, molto semplicemente, sempre un <i>attacco rapido</i> . Ha raggio molto più corto, però dei pugni. Solitamente viene utilizzata mentre il nemico tenta un afferramento o quando si è sulla distanza estremamente corta.
	Kao Loi: questo colpo, di solito col ginocchio, viene effettuato dopo un salto, ed in rotazione. Permette di superare e scavalcare ostacoli prima di colpire, e può essere usato anche partendo da posizione molto ravvicinata per sollevare e scagliare via il nemico.
	Kao Tone: il potenziamento della muscolatura addominale e toracica permette di sviluppare al massimo la forza del corpo nel compiere praticamente ogni azione. Il praticante di Muay Thai che arriva a questo livello di addestramento ottiene il modificatore della Mossa ad <i>ogni</i> azione COR che richieda il suo agire attivo (un salto sì, il resistere ai danni no).

KATA DELLE PISTOLE

Mediante l'analisi della registrazione di migliaia di scontri a fuoco, l'IA ha stabilito che la distribuzione geometrica degli antagonisti è un elemento statisticamente prevedibile. Il kata della pistola tratta la pistola come un'arma completa in cui ogni nuova posizione rappresenta una zona di massimo risultato, che infligge il danno maggiore al maggior numero di avversari, mentre mantiene il difensore al di fuori delle traiettorie statisticamente tradizionali del fuoco di risposta. Dalla padronanza di questa arte, la vostra efficacia nel fare fuoco aumenterà non meno del +120%. La differenza del +63% di colpi letali fa del maestro di kata della pistola un avversario da non prendere alla leggera.

EQUILIBRIUM

Un'arte marziale sviluppatasi solo grazie all'influsso dei portali ed alla contaminazione tra epoche differenti; il Kata delle Pistole (si pronuncia kàta) sembra essere una delle vie future del combattimento tra esseri umani.

Quest'arte marziale, infatti, ha una base puramente matematica e slegata dall'esperienza personale, come invece accade in molte altre arti marziali, legati ad interpretazioni particolari o alla discendenza da una determinata scuola. Il kata delle pistole è in pratica fondato sulle ricorrenze di determinati eventi nel combattimento: analizzando uno spettro vastissimo di situazioni con un numero incredibile di armi (la maggior parte da fuoco, il che tradisce l'impostazione "moderna" di quest'arte marziale) è possibile ricostruire degli schemi generici di previsione per determinare dove si sposteranno i nemici e cosa punteranno. Ovviamente, questo non significa che il kata della pistola non abbia anche un limitato repertorio di mosse da compiere a mani nude o con armi bianche. La sua fondazione si deve a studi avanzati dei settori segreti di ricerca della Corporazione, i cui risultati sono stati poi consegnati anche alla Tempolizia.

Il kata delle pistole, a livello pratico, comprende una serie vastissima di movimenti ed atti già codificati, tra i quali l'esperto deve scegliere. Ad esempio un maestro del Kata delle Pistole che venga circondato da, mettiamo, 6 avversari non deve capire dove si trova ognuno di loro e guardarsi da tutti, ma solo a seconda di come i nemici si posizionano e dalle armi che portano sa già da prima dove spareranno, e quindi si muove evitando le zone dove è più probabile che arrivi un colpo.

Tra quelli che praticano arti marziali, spesso gli esperti del Kata sono visti con disprezzo (e soprannominati "Piede di Serpe" [snakefoot] dal caratteristico modo di muoversi di quest'arte): questa accade sia perché quest'arte sta soppiantando ogni altra (in virtù della sua brutale efficacia e letalità in combattimento), sia perché si discosta sia nella filosofia di fondo che nell'impostazione dallo schema "classico" delle arti di combattimento. Per questo motivo, di solito viene insegnata solo a chi già conosca qualche arte marziale ad un livello sufficiente a dimostrare buon autocontrollo e freddezza.

Classificazione: *Studente* [BEL+0]; *Cleric* [BEL+1]; *Grammaton* [BEL+2]; *Maestro* [BEL+3].

K.P. KATA DELLE PISTOLE - MOSSE

➔ **Kata di Mischia:** questo è un fondamento del kata delle pistole, anche se poi non viene usato molto spesso. L'esperto può combattere in mischia ravvicinata contro avversari singoli o multipli usando bastoni, il calcio delle proprie pistole, spade, mazze o coltelli. Questo non comprende il combattimento a mani nude.

➔ **Kata del Fuoco in Mischia:** grazie a questa serie di kata e con le proprie due pistole chi padroneggi quest'arte marziale può fare fuoco in mischia fino a mezza dozzina di volte, mentre para e devia i colpi degli avversari, attaccando in ogni direzione e anche contro bersagli multipli allo stesso tempo, purché tutti siano ingaggiati con lui.

➔ **Movimento erratico:** l'esperto di kata delle pistole impara come e dove muoversi in ogni situazione statisticamente predeterminata, rendendolo capace di muoversi durante una sparatoria o un qualunque conflitto a fuoco mantenendo i bonus per l'uso dell'arte marziale.

Kata del Fuoco Multiplo: usando le sue due pistole un esperto diventa in grado di effettuare Combinazioni con le armi da fuoco che utilizza nello stile. Non si possono comunque effettuare più attacchi di quanto non consenta la Cad dell'arma.

Disarmare: una delle cose più difficili in combattimento, è affrontare scontri impari. Grazie a questa tecnica il maestro del Kata delle pistole è in grado di disarmare (o, se preferisce, impadronirsi) delle armi dei nemici attorno a lui, da mischia o da fuoco. Non conta la posizione dei nemici, e nemmeno cosa stiano facendo, visto che l'esperto ha sicuramente un kata appropriato alla situazione. L'unica condizione è che i nemici siano sufficientemente vicini, un paio di passi al massimo (se vi stanno puntando 2 fucili d'assalto alla testa, quindi, lo sono!).

Kata dell'Automatica: il praticante del Kata delle Pistole diventa in grado di usare qualunque arma automatica, ad una o due mani (mitragliette o fucili automatici, ad esempio) per ogni Mossa che conosce dello stile.

Kata di Ricarica: integrando nei propri movimenti fin dall'inizio la posizione, il momento ed il luogo dove ricaricare, un adepto del kata delle pistole può ricaricare senza perdere neanche un attimo. In termini di gioco, può ricaricare automaticamente ed istantaneamente ogni arma da fuoco che usi con l'arte marziale.

Analisi: ad un certo livello l'esperto del kata delle pistole affina la sua sensibilità verso l'ambiente circostante. Questo gli permette di sfruttare le sue abilità meno meccanicamente che con i normali kata e di usare a suo vantaggio l'ambiente circostante (ad esempio rompendo una luce, facendo saltare una tubatura... i casi sono illimitati). Normalmente, infatti,

queste azioni non sono possibili perché l'arte marziale è rigidamente e matematicamente determinata.

Kata delle Granate: ampliando il proprio armamento, un esperto del kata delle pistola riesce ad usare efficacemente granate e bombe a mano. Questo gli consente, di solito, di calcolare alla perfezione i ritardi d'esplosione per creare il massimo danno, e contemporaneamente riuscire ad uscire sempre dall'area di scoppio.

I JUTSU

Quasi tutte le arti marziali, soprattutto giapponesi, possiedono dei jutsu. Questi sono allenamenti specifici, spesso considerati un gradino sotto l'arte marziale vera e propria, che sono in tutte e per tutto uguali ad una abilità (di combattimento, furtiva e via dicendo).

I Jutsu possono essere imparati da chiunque desideri, e richiedono solo un buon addestramento. Molto spesso sono prerequisiti di certe arti marziali per accedere a dei livelli successivi. I Jutsu sono, a tutti gli altri effetti, esattamente come delle abilità, e vengono indicati qui, nella sezione delle Arti Marziali, solo perché servono nella stragrande maggioranza dei casi solo ad esperti di arti marziali, in quanto sono abilità tipiche.

TIPI DI JUTSU

[BEL] **Ken jutsu:** combattimento con spada singola, sia lunga che corta.

[BEL] **Tanto jutsu:** combattimento con pugnali, coltelli e armi da taglio generiche corte.

[BEL] **Bo jutsu:** combattimento con bastoni (bo/lungo, jo/da passeggio, hanbo/manganello, bastoncino).

[BEL] **Shuriken jutsu:** lancio di lame in generale (shuriken, coltelli, spade e quant'altro)

[BEL] **Yari jutsu:** combattimento con la picca (o lancia)

[BEL] **Naginata jutsu:** combattimento con alabarde e tutte le armi in asta.

[BEL] **Kusarigama jutsu:** combattimento con falci, catene, reti, corde.

[PRA] **Kayaku jutsu:** equivale ad una abilità specifica in chimica sugli esplosivi.

[SOC] **Henso jutsu:** travestimento e studio delle lingue.

[FUR] **Shinobi iri jutsu:** abilità generica che comprende tutti gli aspetti dello spionaggio.

[COR] **Ba jutsu:** tecniche di equitazione.

[BEL] **Kobudo:** comprende tutti i jutsu dei sai, tonfa, nunchaku, catena a 9 sezioni, nunchaku a tre sezioni, e non mi ricordo piu'.

Trovate indicato tra parentesi quadre quali sono i Modi ai quali le diverse abilità appartengono.

ABILITÀ EQUIVALENTI

Qui di seguito ci sono indicate una serie di abilità di lotta (quindi appartenenti al modo BEL) che sono equivalenti a stili di arti marziali per quel che riguarda la specializzazione. Le abilità indicate per perime sono quelle più generiche, che quindi si trovano in pareggio con un esperto di arti marziali che non compia mosse particolari. Le abilità indicate di seguito, invece, sono specializzazioni di

uguale efficacia (ma spesso minore versatilità) delle Mosse di arti marziali.

Funzionano come abilità normali, quindi ognuna di esse va presa come al solito ed ha un proprio punteggio da sommare al tiro di dado.

Wrestling (Presca, Concatenare Prese, Cadere, Recitare o Intimidire [abilità SOC], Divincolarsi, Acrobazia).

Pugilato (Reattivo [abilità rapida], Schivare, Montante o Gancio [infligge ☠☠], Diretto).

Lotta Greco-Romana (Afferrare, Divincolarsi, Lottare a Terra, Chiavi e Leve Articolari).

Sumo (Caricare, Sbilanciare, Sollevare, Colpo di Palmo).



Tecnologia

Dalle colline sopra Salisburgo, guardavano giù verso un anacronismo che era impazzito.

Soldati locali in paciotto e ghettoni giacevano a mucchi sanguinolenti presso i cancelli della raffineria. Un altro battaglione si avvicinava marciando in formazione, con i moschetti pronti. Un gruppetto di Unni e Mongoli, schierati ai cancelli, li facevano a pezzi col fuoco arancione di un traccianti e guardavano i sopravvissuti disperdersi.

Jebe Noyon rideva forte. << È come l'assedio di Cambaluc! Solo non tagliamo più le teste e nemmeno le orecchie. Ora siamo civilizzati, giusto? Forse dopo chiamiamo... dei macellai dal Vietnam. Riempiamo di napalm quei figli di puttana, grande! >>.

<< Non puoi farlo, Jebe >> disse Rice, rigido << quei poveri stronzi non hanno nessuna possibilità. Non c'è motivo per sterminarli >>.

Jebe alzò le spalle. << Me lo dimentico a volte, giusto? Sempre a pensare di conquistare il mondo >>. Dette gas alla moto e aggrottò le ciglia. Rice si afferrò alla puzzolente giacchetta del Mongolo mentre correvano giù dalla collina. Jebe sfogò il suo malumore sul nemico, scorrazzando per le strade a tutto gas, correndo deliberatamente contro un gruppo di granatieri di Brunswick. Solo la forza della disperazione evitò a Rice di cadere, mentre braccia e toraci venivano colpiti e schiacciati dalle ruote.

Jebe si fermò con una sgommata, dentro i cancelli del complesso. Un'orda farfugliante di Mongoli li circondò in un attimo. Rice si fece strada tra loro, le reni doloranti.

La radiazione ionizzante macchiava il cielo serale intorno al Castello di Hohensalzburg. Stavano spingendo il portale al massimo, facendo entrare macchine piene di Carte Grigie e mandando le stesse macchine indietro colme fino al soffitto di oggetti artistici e gioielleria.

Sopra il suono degli spari Rice poteva udire il lamento dei jet VTOL che portavano gli evacuati dagli USA e dall'Africa. Centurioni romani, con indosso giubbotti antiproiettile e che trasportavano bazooka, conducevano il personale del Temporeale nei tunnel, dirigendolo verso il portale.

Mozart era tra la folla e agitava freneticamente la mano verso Rice. << Ci stiamo ritirando! Fantastico, no? Torniamo nel Temporeale! >>.

Rice guardò le cataste di pompe, contenitori refrigeranti e unità catalitiche. << È una dannata sfortuna >> disse, << tutto quel lavoro buttato via >>.

<< Stiamo perdendo troppa gente. Lascia perdere. Ci sono un sacco di diciottesimi secoli >>.

"MOZART IN MIRRORSHADES", DI B. STERLING E L. SHINER ©

La tecnologia, a ragione, viene considerata il tratto distintivo di civiltà e tempi differenti. È grazie ad una tecnologia estreamente avanzata che il Temporeale stesso può esistere. In questo capitolo trovate tutte le regole appropriate a gestire ogni tipo di tecnologia o di tecnica: dalle costruzioni edili alla manutenzione delle armi alle invenzioni più stravaganti alle tecnologie informatiche alla pratica medica e biologica alla genetica ed alla cibernetica. In generale, comunque, si intende la tecnologia come branca pratica della scienza, e per questo motivo in particolare tutta questa sezione fa quasi esclusivamente riferimento al modo Pratico.

5. ■ - OGGETTI

Normalmente una tecnologia trova le sue applicazioni pratiche nell'invenzione di nuovi oggetti, di strumenti e di cose che servono a qualcosa.

Qualunque oggetto, che sia un modem, un fucile o un acceleratore di particelle, ha delle caratteristiche precise di struttura e di funzionamento. Per tenerne conto, si utilizza un sistema simmetrico a quello dei personaggi, con *Modi* ed *Attributi*. I Modi servono a definire quanto un oggetto può funzionare senza manutenzione o subire dei danni, mentre gli Attributi servono a descrivere a cosa serve un oggetto, nella pratica.

Le descrizioni degli oggetti sono molto semplici: ogni oggetto possiede almeno 1 modo, ovvero Strutturale (STR). Questo quantifica la bontà di costruzione, del progetto e la resistenza finale dell'oggetto. Questo modo viene usato per

determinare se un oggetto si rompe quando subisce dei danni.

Cose collegate ad una fonte energetica o in grado di agire o muoversi o fare qualcosa autonomamente possiedono Energetico (ENE), il modo che ne quantifica l'efficienza e la possibilità di malfunzionamenti o inutilizzabilità.

Congegni ulteriormente avanzati, come dispositivi di guida automatica, androidi, intelligenze artificiali e via dicendo possiedono sempre più Modi, fino a diventare (a livello di IA) come dei PNG. Vedi anche su "Informatica" e su "Bestiario" per ulteriori dettagli su congegni tanto particolari.

ATTRIBUIRE PUNTEGGI

I punteggi nei Modi degli oggetti vanno attribuiti secondo questa generalissima regola:

Il +0 rappresenta un oggetto di medie dimensioni e media robustezza rispetto ad un essere umano del tempo.

Esempi di oggetti "medi" per quel che riguarda il modo STR possono essere un tavolo o un mobile equivalente, un grosso televisore, un amplificatore per chitarra, una grossa cassa, una parete di cartongesso. Oggetti più fragili avranno -1, come una sedia o un grosso vaso; mentre quelli compatti e solidi, come un'arma, hanno attorno al +2. Gli oggetti tanto robusti da avere +3 sono ad esempio idranti o paracarri o muri portanti. Solo cose costruite e progettate apposta per essere semi-indistruttibili arrivano a +4, come un'auto blu blindata o un muro rinforzato.

I punteggi del modo ENE sono assegnati secondo la stessa scala, ma questo punteggio rappresenta l'efficienza dell'oggetto, e non la sua robustezza. Un televisore, ad esempio, ha ENE +2, in quanto è relativamente difficile che si rompa con l'uso. Un computer, viceversa, ha +0 (i portatili -1).

Potrebbe sorgere il dubbio di come rappresentare oggetti o armi strutturalmente più resistenti di quelli indicati con +4, come un carroarmato o un esoscheletro. Questi oggetti hanno punteggi più bassi (un carroarmato medio ha tra +1 e +3), ma possiedono un Attributo particolare, ovvero *Da Guerra*, che li rende più efficienti in ogni situazione bellica e superiori ai mezzi "civili".

Nel caso di oggetti immensamente grandi, ovviamente, entrano in gioco anche i modificatori di Scala. È importante notare che questi ultimi vanno utilizzati solo per cose davvero grosse: un carro trainato da mammoth adattato per trasportare un Gigante è un buon esempio di oggetto "normale" - un carro - a cui applicare modificatore per le grosse dimensioni.

Ad un carroarmato, ad esempio, non si applicano di base modificatori di Scala poiché questo è progettato per essere usato da e contro esseri umani (il cannone di una corazzata, invece, ha tale modificatore perché costruito per affondare le navi).

USARE STRUMENTI O COSE

Gli oggetti utili come strumenti (la stragrande maggioranza) forniscono sempre uno (o raramente più) modificatori di Oggetto ad ogni azione per cui siano progettati. Per decidere *quando* applicare i modificatori, si usano gli **Attributi**. Gli Attributi non sono altro che i "Tratti" applicati agli oggetti invece che ai personaggi.

Datemi una leva ed un punto d'appoggio, e vi sollevò il mondo.

ARCHIMEDE

Se ad esempio sto usando un kit B&E per un lavoro tecnico, vedo che l'Attributo del kit B&E è "*Meccanico-Elettrico*". Questo significa che posso avere il modificatore solo quando tento di operare

su un appropriato aspetto meccanico o elettrico di un oggetto (ad esempio isolare un sistema d'allarme, ma *non* scassinare una serratura).

Per tornare all'esempio di sopra, un carroarmato ha "*Da Guerra*" come Attributo. Questo significa che in tutti i tiri Bellici ottiene un Modificatore, compresi quelli di CD. Ecco perché un carro armato ha STR variabile tra +1 e +3: l'attributo indica che è un'arma da guerra, quindi il punteggio "medio" di riferimento è quello di un mezzo blindato militare.

SCHEDA DI OGGETTO

Nelle pagine seguenti **non** ci sono elenchi di oggetti. Questi sono rimandati ad eventuali progetti futuri, divisi in diversi periodi. L'idea di fare un elenco, anche sommario, di tutti gli oggetti in uso dalla preistoria ad oggi è evidentemente irrealizzabile.

Normalmente, ad esempio sulla scheda del personaggio, gli oggetti sono elencati tramite tre parametri come questi.

Oggetto	Modi	Attributi	Costo

Il *Costo* può o meno essere indicato. Dove è presente viene considerato nella valuta di riferimento (normalmente, in Crediti del Temporeale).

RIPARARE E COSTRUIRE

Oltre ad usare i due Modi degli oggetti per determinarne l'integrità e l'efficienza, è sempre possibile che un personaggio voglia riparare un oggetto danneggiato, modificarne qualcuno o costruirlo da zero.

Per **riparare** oggetti, le cose sono piuttosto semplici. Usa i punteggi di ENE e STR dell'oggetto come *malus* per un lancio Pratico, usando l'eventuale abilità appropriata. Valuta i Modificatori in base alla difficoltà della riparazione (usando eventualmente la differenza di scala, come spiegato qui sotto per le invenzioni).

La **costruzione** di un oggetto significa ricreare da zero qualcosa di cui si già si conosce meccanica e funzionamento. Per questo motivo il tiro si calcola sulla falsariga di quello di prima, applicando come al solito i modificatori, soprattutto di Contesto (ed eventualmente di Scala), a seconda dell'equipaggiamento e del luogo a disposizione per la costruzione.

Ulteriori linee-guida per la difficoltà di riparazioni e costruzioni, sono indicate nel paragrafo successivo, dove si spiega in dettaglio come inventare qualunque cosa e come passare dalla tecnologia di un tempo a quella di un altro.

Tenete conto, rispetto alla descrizione dettagliata di cui sotto, che una riparazione richiede componenti più facili da reperire ed un luogo di lavoro meno raffinato che una costruzione, la quale a sua volta ha bisogno di meno risorse di una nuova invenzione.

INVENZIONI

L'invenzione di nuove cose è un aspetto che potrebbe capitare nelle vostre campagne, in particolare se qualche personaggio si prende un'appropriate abilità tecnica o un tratto come "Colpo di Genio".

La creazione di nuovi oggetti procede in modo molto generale, da un lato, seguendo delle ampie fasi comuni a tutti quanti i procedimenti tecnici. Dall'altro lato, nei dettagli di costruzione, nei procedimenti richiesti e, soprattutto, nei risultati finali, le cose cambiano da personaggio a personaggio, a seconda dell'abilità usata.

Qui ci sono esempi e linee-guida utili in generale, a cui ogni Narratore può applicare modifiche a seconda dei giocatori con i quali ha a che fare.

Vediamo prima le questioni generali: ogni nuova invenzione si basa sull'assemblaggio creativo o sulla modifica di uno o più "oggetti", chiamati "Componenti". Ovviamente questi possono non essere oggetti veri e propri, ma batteri, DNA, creature viventi... qualunque cosa su cui sia possibile fare una ricerca scientifica o inventare qualcosa di nuovo.

È quindi necessario che l'inventore si procuri i componenti adatti, gli strumenti appropriati ed il luogo necessario al lavoro.

Ovviamente l'influenza di ognuno di questi fattori varia da caso a caso: componenti ed attrezzi dipendono dall'abilità a disposizione del personaggio.

Esempio #51: *McGyver, grazie all'abilità "Assemblare Ogni Cosa in Ogni Modo +4" è in grado di costruire un puntatore laser con una candela, dei rami di pesco ed un paio di occhiali da presbite. Oltre ovviamente al suo inseparabile coltellino!*

Al contrario dell'esempio sopra, per usare "Biotecnologia +3" un personaggio dovrà avere un laboratorio raffinato anche per le manipolazioni più semplici, anche se ci sono rare eccezioni, come estrarre la penicillina dalla muffa, che possono essere compiute quasi direttamente dalla natura.

Per questo, è importante non confondere il livello tecnologico necessario per qualcosa con quello messo a disposizione dall'ambientazione.

Esempio #52: *gli antibiotici. Nell'impero romano erano sconosciuti, ma questo non significa che sia impossibile per qualcuno del futuro poterne inventare uno se si trova nel 30 A.C: la penicillina è contenuta nella muffa. Sapendolo, si possono ricavare grezzi*

antibiotici anche senza avere alcun tipo di "laboratorio" come lo intendiamo noi.

Ottenute le condizioni ideali, si effettua la Prova. Come al solito, si controlla il successo ed il fallimento, ed il Narratore descrive nel dettaglio il risultato dell'azione coerentemente con il resto.

5.2 - TECNICA AVANZATA

Tutte le regole per la riparazione e costruzione ed invenzione di oggetti, nel caso di alta tecnologia o grosse dimensioni come cyberdeck, palazzi, motori ad fissione e cose del genere si usano i modificatori di Scala. In questi casi i modificatori si considerano facendo la differenza tra le risorse necessarie e quelle disponibili.

Esempio #53: *una squadra di operai può costruire una casa in un mese. Per costruire la stessa casa in metà del tempo, con gli stessi uomini, si deve superare il tiro con un ▼. Se il tempo fosse sempre quello di un mese, ma la costruzione grande il doppio, si applica allo stesso modo ▼.*

La scala delle grandezze fa fede anche per valutare la differenza tra la tecnologia di periodi diverse. Se negli esempi sopra la squadra di operai disponesse di tecnologie superiori alla media, ad esempio di corpi da lavoro tramite tecnologia di X-Change (vedi cap. 7), otterrebbe un ▲; quindi per costruire con questi corpi un edificio grande il doppio del normale in un mese non ci sono modificatori alla prova.

La combinazione di questi due parametri permette una notevole libertà: ogni modifica alla dimensione ed alla tecnologia si combina con le altre, permettendo di risolvere situazioni apparentemente paradossali come cyborg che aiutano gli schiavi egizi nella costruzione delle piramidi, alchimisti medievali impegnati nello sviluppo di armi chimiche di distruzione di massa o Leonardo da Vinci che progetta un'arcologia di 10.000 appartamenti nel Cretaceo.

L'unico accorgimento da tenere presente è che in questi casi la scala delle grandezze non è univoca: in quasi tutti i casi, più una cosa è grossa più si alza la difficoltà sulla Scala, e viceversa.

Nel caso della tecnologia, invece, questo dipende dall'oggetto. Un telefono cellulare grande quanto una capocchia di spillo è difficile da costruire, anche se piccolo. In questo caso si parla di "difficoltà di miniaturizzazione". Un cannone a ioni grande 8 volte il normale è difficile da costruire tanto quanto una mini-arma a ioni grande 1/8 dell'originale.

Anche qui, facendo riferimento alla composizione con i modificatori di scala, possiamo vedere che, in sostanza, c'è un equilibrio tra le

difficoltà di oggetti semplici di enormi dimensioni, come le piramidi; di oggetto normali molto avanzati, come un computer quantistico e di oggetti tecnologici miniaturizzati, come un mini-kit B&E.

Se la vostra ambientazione di riferimento non è stabile – ovvero nella vostra campagna i PG possono fare viaggi dimensionali – considerate che il punteggio di “0” si riferisce all’ambientazione nel quale l’oggetto è stato creato.

Esempio #54: *un soldato della Tempolizia che deve disinceppare il suo fucile con gli arnesi adatti non ha modificatori, neanche se si trova nel 1000 a.C. Lo stesso soldato, senza strumenti adatti (e senza possibilità di recuperarli), avrebbe ▼. Un indigeno del passato venuto in possesso del fucile – e che sappia a grandi linee come usarlo – ha ▼▼ nel cercare di disincepparlo: un modificatore per la mancanza di strumenti ed uno per la complessità dell’arma rispetto al tempo.*

TECNOLOGIA BELLICA

Visto che alcune armi sono Inaffidabili o si Surriscaldano, può essere utile dedicare uno spazio a determinare i punteggi dei Modi di un’arma.

Ogni arma ha un punteggio di STR pari al numero di danni che infligge (senza considerare il Tipo), ed un punteggio di ENE – se applicabile – pari alla Cad. Una Cad inferiore ad 1 equivale al reciproco di quanto indicato (es $\frac{1}{2}$ dà -2; $\frac{1}{4}$ dà -4).

Un’arma che si inceppi (*inaffidabile*) deve superare un tiro di ENE o si rompe, richiedendo riparazioni più complesse del semplice disinceppamento. Un’arma che esplode (si surriscalda) deve superare un tiro di STR o andare in mille pezzi (anche se lo supera, va riparata).

5.3 – INFORMATICA

Una branca molto peculiare della tecnologia, che ha affinità anche col modo Teorico piuttosto che solo con quello Pratico; l’Informatica, o la scienza dell’informazione ha segnato un punto importante nello sviluppo della storia umana.

L’informatica, come tutte le scienze, ha conosciuto diverse fasi. Dal finire del 20° secolo, l’informatica è entrata nella sua fase più avanzata. Dagli anni ’50 fino ai primi anni ’90, invece, le applicazioni pratiche di teoria dell’informazione non erano ancora sufficientemente sviluppate da offrire tutte le possibilità che sarebbero venute dopo.

Le teorie dell’informazione e della computazione sono una parte molto importante delle conoscenze che permettono l’apertura dei Portali, e non a caso sono tra le tecnologie che il Temporeale tenta di non condividere con le dimensioni di sfruttamento.

Per quel che riguarda il Modo al quale l’informatica appartiene, esso è sia Pratico che Teorico. In effetti, non c’è alcun motivo per il quale si dovrebbe considerare l’informatica in un modo piuttosto che nell’altro. La possibilità di compiere azioni nell’uno o altro campo dipende dal tipo di congegni collegati al sistema, e non da distinzioni a priori. Per inciso, le azioni nell’ambiente informatico usano **dx** e **dy** scelti in base ai programmi usati ed all’ambiente di lavoro.

In ogni caso, se si parla di un’informatica almeno pari a quella del tardo 20° secolo, tutte le abilità che le appartengono fanno parte del Modo TEORICO.

USARE I COMPUTER

L’informatica viene usata nel futuro per fare tutto quello che si faceva già nel 20° secolo. Certo, le connessioni sono più rapide, i sistemi di calcolo migliori, le periferiche di input-output più avanzate, ma la sostanza non cambia. Si usano i terminali essenzialmente per comunicare in qualsiasi forma, immagazzinare dati o dare comandi a congegni collegati.

Vi è nel Temporeale una diffusione maggiore di computer semi-autonomi che svolgono in maniera automatizzata un sacco di funzioni: il processore del frigorifero avvisa quando i cibi stanno per scadere, le luci variano automaticamente d’intensità quando qualcuno si sposta tra le stanze, la macchina provvede da sola a rabboccare il livello dell’olio o a gonfiare le gomme quando ci si ferma in una stazione – ovviamente automatizzata – di servizio.

L’unica cosa che vale la pena trattare, quindi, è la gestione della Memoria, visto che ad essa si fa riferimento più volte per trattare i congegni cibernetici o i programmi.

Per valutare lo spazio occupato si ragiona in termini astratti, parlando di Memoria. Una singola Memoria è pari al contenuto di un normale dispositivo portatile di immagazzinamento dati, o per dirla in maniera più brutale, di una chiave usb/dvd a strati multipli. Dispositivi non direttamente portatili (come un hard disk) possono contenere più Memorie, senza virtualmente alcun limite (ovviamente più Memorie si hanno più aumentano le dimensioni fisiche dell’oggetto).

Una singola Memoria è quindi il limite di dati considerati come “portatili”. Non viene quantificata in termini precisi perché solo pochi anni di differenza o il cambio da un’ambientazione all’altra modificano in modo esponenziale la quantità di Memoria comunemente disponibile.

INCURSIONI, PER ESPERTI

Per mantenere la discussione agile, evitiamo di descrivere nel dettaglio come funziona “davvero” un’incursione telematica. Daremo per assodati alcuni punti fondamentali: stiamo parlando di

ambientazioni che hanno raggiunto il livello contemporaneo di diffusione delle informazioni, in cui quasi tutti i dati rilevanti siano raggiungibili tramite connessioni, in cui ogni sistema può essere ingannato o costretto a compiere azioni non previste ed, infine, nel quale sia possibile compiere tali atti di pirateria informatica (ad esempio in un'ambientazione in cui gli accessi alla Rete sono rigorosamente monitorati, come in Cina ad oggi, l'hacking potrebbe essere molto più difficile).

In breve, le incursioni sono compiute di solito per trovare informazioni od operare sui dati, quindi includono delle fasi costanti: ci si collega alla rete telematica, si trova il sistema da bucare, si tenta di procurarsi una chiave d'accesso abilitata (*roots*) o sfruttare dei bug del sistema ed infine si compie l'operazione che si vuole fare. Ovviamente, non è tutto così facile, visto che i dati ed i sistemi sono protetti. Vediamo le cose nel dettaglio.

L'incursore deve connettersi ad un accesso (segnato sulla mappa del sistema), e spostarsi tra le varie sezioni del sistema, oltrepassando le Difese, fino ad arrivare al proprio obiettivo, che siano controlli o processori o memorie.

Un operatore può dare diversi comandi, che possono riuscire in automatico oppure no. Scollegarsi, usare un accesso legale, cercare utenti su elenchi pubblici sono esempi di azioni che riescono in automatico. Cercare un file da un accesso illegale, bucare una difesa o esplorare un sistema sono invece situazioni risolte con un tiro.

Ogni sistema possiede 2 valori, che vengono usati come **dy** da opporre ad ogni tiro telematico compiuto contro o all'interno del sistema. Questi valori sono **Sorveglianza** e **Frammentazione** (difficoltà nel reperire ed indicizzare i dati). Questi due valori non sono legati tra loro: il sistema di una università, ad esempio, è incredibilmente frammentato (d20) ma non molto difeso (d8). Il sistema della tempolizia, viceversa, è poco frammentato – almeno viste le sue dimensioni – (d12), ma pesantemente protetto (d16).

Un tiro di Frammentazione si rende necessario quando un incursore cerca di localizzare informazioni sul sistema, di qualunque tipo. Un tiro di Sorveglianza va effettuato ogni volta che un incursore dà dei comandi al sistema o attiva un programma, con un massimo di 1 tiro per turno.

Ogni incursore possiede uno o più Programmi, ognuno dei quali possiede delle caratteristiche precise. I programmi si dividono in **Crack**, che servono a far guadagnare un accesso illegale a dati o sistemi; **ICE**, utilizzati per mandare in corto o resettare gli altri programmi (e macchinari connessi); **Neri**, cioè che possono ferire fisicamente o psichicamente l'incursore, ed infine **Utility**, che servono a rintracciare dati e dare comandi una volta che si ha avuto l'accesso.

L'insieme di tutti questi programmi caricati per un'incursione si dice, in gergo, "portafoglio".

Ogni programma possiede un **dx**, uno spazio di Memoria e delle funzioni. L'uso dei programmi è semplice: si lancia il dx dato dal programma sommando il bonus appropriato all'abilità del 'runner (ad esempio: *Crittografia* +2), confrontandolo con il dy del sistema. Se la prova ha successo, il programma effettua le sue funzioni, altrimenti fallisce. Questa è una Prova come le altre, quindi si considerano tutti i soliti Modificatori.

La media dei programmi disponibili agli incursori del Temporeale oscilla tra d8 e d10, con occasionalmente d12 per quei programmi particolari estremamente specializzati o ben scritti che fanno quasi sempre la fortuna dei loro creatori. I sistemi, sfortunatamente, si possono permettere programmi indefinitamente più ingombranti in termini di Memoria e costosi.

NOTE AGGIUNTIVE

Intelligenze Artificiali: le IA sono dei sistemi tanto grossi che le loro capacità di memoria equivalgono o eccedono quelle di un cervello umano. Questi computer sono vere e proprie persone, dotate di carattere, obiettivi e peculiarità (a volte incomprensibili o alieni). Normalmente sono presenti nei sistemi molto difesi. Una IA non ha regole diverse dai sistemi, ma è senziente, e il Narratore deve tenerne conto. Un sistema normale si limita ad eseguire i compiti che gli vengono dati. Una IA è ugualmente obbligata ad eseguire task, ma può cercare di capire perché certi programmi vengono attivati. Ad esempio, il sistema potrebbe chiedere delle conferme ai suoi possessori, o dare l'allarme se si accorge che qualcosa non funziona.

Incursori senza Programmi: da quanto detto sopra sembrerebbe che senza dei programmi appropriati un incursore non possa fare molto. In effetti, le cose stanno così. È possibile riuscire con una tastiera a violare un sistema protetto, ma la cosa è *estremamente* difficile. Si usa come dx il d6 del modo TEO, e si subiscono ▼▼ di Contesto.

Suite: sono dei "blocchi" di programmi che contengono tools per tutte le diverse funzioni dei programmi (tranne i Neri) ed hanno un dx fisso. Ad esempio la *SuiteH* ha d10, quindi contiene dei crack, degli ice e utility con efficacia d10.

Memorie Disponibili: i sistemi usati dagli incursori hanno solitamente tra le 2 e le 4 memorie, anche se occasionalmente qualcuno è più potente. È importante notare che pochi incursori (e solo i migliori) operano con postazioni fisse: la maggior parte sfruttano accessi telefonici o luoghi pubblici (come biblioteche) per effettuare incursioni, in modo da poter scappare via se le cose vanno male e si teme di essere stati rintracciati.

Altri Programmi: eventuali programmi che non rientrano nelle specifiche sopra indicate vanno trattati ad hoc dal Narratore.

5.4 – MAPPE DI SISTEMA

Crystal mind and wired nerves of steel.
JHONNY SILVERHAND

Per vedere come si “muove” in operatore illegale all'interno di un sistema, si usano le Mappe di Sistema. Questi sono degli schemi che raffigurano bidimensionalmente come sono organizzate le informazioni e le diverse aree nel sistema.

Nell'architettura di sistema, ogni diverso punto di interesse è indicato separatamente. A grandi linee, i punti d'interesse sono i processori, le difese, gli accessi, le memorie ed i controlli.



I **Processori**, o CPU, sono il cuore del sistema. Controllano ogni processo svolto, anche se non contengono alcun dato, ma solo memoria di calcolo. Fungono da snodi per le connessioni a tutte le diverse parti di un'architettura di sistema. Ogni parte di un sistema **deve** avere un accesso, libero o criptato (cioè intervallato da Difese), ad un processore. Ogni processore ha 4 punti di accesso



le **Difese** sono ciò che impedisce a chiunque di scorrazzare e fare danni all'interno del sistema. Ogni difesa ha un livello variabile, che mostra quando è difficile da superare. Qui di fianco è raffigurata l'icona di Difese (L6).



l'**Accesso Pubblico** è la “facciata” di ogni sistema connesso alla Rete. Solo i sistemi autonomi, privi di connessioni, sono privi di questa “vetrina”, che consente al sistema di comunicare con l'esterno, ed ai malintenzionati di arrivare ad una connessione.



gli **Accessi** di un sistema possono essere in numero variabile. Sono le connessioni interne al sistema: permettono di collegarsi da località fisiche ben precise. Esempi ne sono sale con workstation, i computer di una banca, una porta wireless che circonda l'edificio, o un link privato a lunga distanza che unisce l'interno di un sistema con un altro (tipico di network multinazionali).



le **Memorie** sono le unità di archiviazione (i dischi fissi) del sistema. Nonostante fisicamente siano spesso situati in posti diversi, tutti i dati del sistema ad un certo livello di sicurezza hanno un accesso comune. Questo significa che, entrando in una Memoria, si ha accesso a tutti i dati che essa contiene, dovunque essi siano. Le Memorie sono quelle che contengono tutti i dati, e di solito proprio ad esse mira ogni hacker. I sistemi più grossi possiedono Memorie con accessi distinti, corrispondenti a diversi livelli di sicurezza.



i **Programmi** sono indicati in modo simile alle Memorie, perché questa

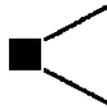
icona non rappresenta dove sono i programmi difensivi (che sono attivi nelle difese), ma i dischi fissi (di solito partizionati e criptati ad un livello superiore) in cui stanno le loro unità di programmazione. Accedendo alla memorie dei programmi, di solito, l'hacker può disattivare o modificare tutti i programmi di difesa. Molto spesso queste memorie di programma sono l'obiettivo principale di diverse incursioni, spesso attuate per garantirsi un accesso facile e sicuro al sistema in futuro.



le **Porte/Ascensori** sono il tipo più comune di controlli. Normalmente sono situati in posizioni protette del sistema. Se un hacker vi accede può aprire, chiudere e muovere tutte le porte collegate col sistema.



i controlli di **Input** comprendono solitamente allarme e telecamere, e sono obiettivi ambiti di tutti gli incursori che cercano di dare la possibilità per un ingresso fisico in un edificio. Normalmente, è possibile dare i normali comandi ai sistemi, ma grazie a software appropriati lanciati sui controlli sono possibili opzioni aggiuntive (ad esempio la proiezione nel sistema di telecamere di immagini fasulle).



i controlli degli **Output** comprendono tutti i dispositivi di comunicazione: schermi video o olografici, sistema di annunci, cartelloni pubblicitari e quant'altro.



i **Router** di mail di solito non sono particolarmente rilevanti, ma c'è più di una situazione nella quale è sufficiente accedere a questi dati per avere ciò che si vuole. Oltre alle e-mail, infatti, passano su queste estensioni tutte le transazioni del sistema, gli ordini e l'elenco delle banche-dati.

La costruzione di una Mappa è abbastanza semplice: si piazzano prima i Processori, in modo che ognuno di essi sia collegato ad un altro. Poi si mettono tutte le altre icone, disposte a piacimento. Alla fine, a metà di ogni connessione, è possibile aggiungere un livello di Difese a piacere.

Con questo sistema di mappatura, tra l'altro, è possibile per i Narratori/Giocatori con migliori conoscenze informatiche di aumentare il livello di dettaglio, aggiungendo tutte le partizioni o icone aggiuntive di interesse sulla mappa di sistema, ad esempio della RAM o della ROM o dei dispositivi di ingresso dati, oppure di dividere tra loro le memorie, cambiare le connessioni tra processori e via dicendo.

Le tecniche mediche variano sia durante il tempo, diventando sempre più efficaci, rapide ed indolore, sia attraverso le diverse dimensioni a seconda della cultura e della condizione. Se in certe dimensioni la medicina è poco più che superstizione, in altri luoghi si hanno tecniche avanzatissime in un campo (es. fisiologico) e magari totalmente assenti in un altro (genetica).

Per tutti questi motivi la medicina deve essere considerata esattamente come ogni altra tecnologia, valutando caso per caso i modificatori di Scala e tutto il resto.

I tiri medici si effettuano come ogni altra prova, e permettono di recuperare livelli di salute. Ogni tiro permette di recuperare *un singolo* livello di salute e può essere effettuato ogni periodo variabile di tempo, a seconda della gravità delle condizioni. Ovviamente durante il recupero il personaggio deve stare fermo o compiere comunque azioni limitate.

Nota bene: *i tempi di guarigione sono variabili. La durata precisa del periodo di convalescenza va stabilita dal Narratore, a seconda del tipo di ferita, del fallimento nel Controllo Danni e di altre condizioni.*

I normali tempi di convalescenza nel caso di cure adeguate con un'anamnesi (decorso) regolare sono: 1-6 GIORNI se *ferito*, 1-6 SETTIMANE da *spezzato*, 1-6 MESI se *morente*.

È possibile determinare casualmente un tempo di guarigione lanciando 1d6.

Le tecnologie mediche possono accelerare notevolmente il recupero. A discrezione del Narratore, ogni ▲ dovuto alla tecnologia medica avanzata può dimezzare i tempi di guarigione.

Questo significa che una tecnologia medica in grado di dare ▲▲▲ alla prova di Medicina permette di recuperare da una ferita in 1/6 del tempo, ad esempio dallo stadio *mortale* in un tempo compreso tra 5 giorni ed 1 mese.

BIOTECNOMEDICINA

Il termine biotecnica in origine indicava l'utilizzo di tecniche mediche in grado di alterare il funzionamento dei cicli genetici. Col tempo, vista la tendenza a sostituire a parti del corpo umano protesi costituite da altri materiali e per la difficoltà nel distinguere tra le innovazioni della tecnica (nuove connessioni neurali) e la biologia (impianto di organi geneticamente modificati) il termine si applica ad ogni applicazione medica avanzata, specialmente all'impianto di congegni atti a migliorare chi li porti.

Tali tipi di modifiche sono fatte tramite operazioni chirurgiche, di entità variabile, che

installano l'impianto vero e proprio. Gli impianti esistenti si possono dividere in 3 categorie.

Il **Bioware**, estremamente costoso, comprende tutti i tipi di impianti a base biologica. Può variare dalla sostituzione delle ghiandole sudorifere ad un contraccettivo biologico, da nuovi occhi costruiti in laboratorio a modifiche alla struttura delle ossa fino alle manipolazioni dirette del DNA del paziente, estremamente rare e costose. Per questo tipo particolare di impianto, gli Attributi sono estremamente simili all'essere dei Trattati naturali.

Il **Neuralware**, che riguarda l'interazione uomo-macchina. Originariamente viene sviluppato come sistema di interfaccia per i congegni cibernetici, ma poi si raffina fino ad modificare lo stesso funzionamento cerebrale. I chip di memoria o di riflessi, le connessioni neurali, gli amplificatori mnemonici o cinetici, i processori per armi o veicoli fanno tutti parte di questa categoria. Spesso, inoltre, in questi congegni sono presenti dispositivi di memoria: per le regole al riguardo, fai riferimento al paragrafo "Informatica".

Il **Cyberware**, infine, è costituita da materia inanimata, macchine o fibre muscolari di myomar, protesi, corazze dermali, cyberocchi, cyberarmi e via dicendo.

SCHEDA DEGLI IMPIANTI

Per tutti gli impianti è indicato un **Rischio**, ovvero gli sconvolgimenti e gli effetti collaterali che esso porta (vedi Alienazione, qui sotto); un valore **Chirurgico**, che quantifica la difficoltà dell'operazione; ed il costo dell'apparecchio (comprensivo di impianto).

Il Rischio viene trattato in dettaglio qui sotto. La Chirurgia necessaria è molto semplice: viene indicata con tre colori, corrispondenti a tre livelli di gravità. Il meno grave causa solo *stordimento* nel paziente. Il livello intermedio lo fa uscire *ferito* da sotto i ferri, mentre per gli impianti più complessi il decorso post operatorio è più lungo, visto che l'impianto lascia il paziente *spezzato*. Ci sono tre dimensioni di barre che possono essere usate sia come malus al tiro (se il tiro deve essere effettuato, ad esempio è un PG che opera) sia per decidere il tempo preciso di guarigione.

ALIENAZIONE

Gli impianti più avanzati, come quelli presente su FreeZone sono privi, in senso strettamente medico, d'effetti collaterali. I materiali sintetici usati, di per sé, non presentano il problema del rigetto. Il neuralware minimo contenuto nei congegni cyber è fatto in modo da rispondere agli stimoli in maniera più "naturale" possibile. Ma anche questa tecnologia avanzata ha un impatto devastante, molto più subdolo. Se arrivare al rigetto o alla demenza è raro, molte più persone cadono nel baratro della *cyberpsicosi*, chiamata così per via dei suoi effetti.

"Mi sto circuitando... mi sto CIRCUITANDO!!!"
JHONNY SILVERHAND

Iniziare è semplice: prima sei in grado di vedere di notte come se fosse giorno, poi puoi sollevare una tonnellata, dopo diventi immune ai proiettili, poi puoi agire come un felino e correre i 100 metri in 5 secondi... Ma mentre diventi un superuomo, perdi il contatto con la realtà. Dimentichi che cosa sei, cioè un semplice essere umano, ed inizi a non attribuire più alcuna importanza alle persone "normali", riconoscendo solo negli altri cyborg come te qualcuno degno di nota. Più sprofondi nella psicosi, più gli effetti sono palesi. Quando arrivi al punto di non ritorno, sei solo un pazzo alienato con in mano un potenziale distruttivo superumano. Questo effetto di **Alienazione** si vede chiaramente sulle linee psicologiche di Personale e Collettivo.

Per misurare l'Alienazione del personaggio, si deve effettuare un tiro di SOC ogni volta che fa un intervento per installare un Impianto. Alla prova si applica un *malus* pari a -1 per ogni ¼ di Rischio. Se il personaggio supera la prova, resiste all'impianto senza modificare la sua psiche. Se fallisce, *abbassa della frazione corrispondente il punteggio di Collettivo o alza altrettanto quello di Personale*. Gli impianti estremamente estesi, che hanno un rischio espresso con un numero intero, *modificano automaticamente* le linee della psiche di altrettanti interi: è poi necessario fare il tiro per eventuali frazioni rimanenti.

Nota che la prova va effettuata ad ogni *operazione chirurgica*, quindi se un personaggio si fa impiantare 3 diversi congegni, prima si cumula il rischio e poi, se necessario, si effettua la prova.

Il passaggio dalla chiarezza all'obnubilazione mentale quindi non è così diretto: i sintomi possono essere ben più difficili da rilevare. È il carattere stesso del personaggio che cambia: diventa sempre meno "umano" e capace di relazionare finché, quando raggiunge il minimo in Collettivo diventa prima completamente incontrollabile – e si trasforma solitamente in PNG – poi viene abbattuto da apposite squadre di sicurezza. La morte purtroppo è una conseguenza probabile, ben di recuperi del soggetto vivo e successivi trattamenti psicofisici per rimuovere il problema e gli impianti che lo causano.

La parte sulla Psicologia e sulle Malattie Mentali al cap.3 è di estremo aiuto per introdurre gradualmente incrinature nella mente del personaggio.

IMPIANTI DI SCARSA FATTURA

 onostante la tecnologia medica moderna sia molto sicuro, non in tutto il Multiverso le cose vanno così. In molti posti, dove pure ci sono gli impianti, questi sono estremamente rischiosi non tanto sotto il profilo mentale, quanto sotto quello prettamente fisico.

I rischi alternativi presentati sotto devono essere usati in sostituzione o come aggiunta dell'Alienazione, visto che i punteggi di Rischio vanno sempre sommati tra di loro, anche quelli appartenenti a tipi di impianti diversi.

È consigliabile a questo proposito introdurre delle linee non psicologiche su cui segnare gli effetti dei congegni, come "Rigetto" o "Sovraccarico Neurale".

Stai fermo, altrimenti come faccio a staccarlo dal cadavere?

TECNODOTTORE CLANDESTINO

Il primo tipo di evento spiacevole sono le alterazioni a livello metabolico e genetico. Generalmente causate dal Bioware, questi problemi sono detti **Rigetto** (sì, esattamente come per i trapianti). Questo si tratta come l'Alienazione, ma la Prova per ogni impianto è basata su COR. Se un personaggio fallisce il test sviluppa un rigetto, che si manifesta ogni volta che fallisce una prova di COR (qualunque ne sia la causa): il personaggio viene colto da dolori lancinanti ed è incapacitato ad agire finché non riceve assistenza medica o antidolorifici (un auto-iniettore può aiutare). Inoltre, finché è preda della crisi, agisce come se avesse COR-4 (!).

Usare macchinari connessi al cervello è veramente utile, ma spesso altrettanto dannoso. L'uso sfrenato di tecnologia, infatti, può provocare **Demenza** (il Neuralware è quello più portato a tali effetti). L'uso di congegni che modificano lo schema cerebrale a lungo termine causa effetti a catena, simili a quelli delle malattie degenerative (Alzheimer, Parkinson).

Un personaggio fa la prova basandosi su TEO. Quando la sua rete neurale degenera prima sviluppa disturbi mentali, poi ha attacchi temporanei di demenza che si manifestano quando il personaggio fallisce un tiro in TEO ha un attacco di demenza: questo riduce le sue capacità intellettive – TEO e PRA di norma – a -4 per l'intera durata della Scena. Il personaggio poi si riprende.

Per via delle diverse situazioni in cui la demenza può essere influente, a scelta del Narratore è possibile che un personaggio in crisi di demenza abbia -4 anche ad altri Modi, tipicamente SOC o FUR.

5.6 – ELENCO DEGLI IMPIANTI

'got Live metale inside me, razor under my skin

JHONNY SILVERHAND

GENOMICA/GENICA O BIOWARE

Ghiandole Feromoniche: queste ghiandole secernono feromoni. Funzionano sintetizzando i feromoni dal corpo del possessore, e possono essere riprogrammati con un'iniezione di appropriato materiale genico. La versione base in commercio produce feromoni traccianti. Sono disponibili anche feromoni a carica sessuale. L'impianto può contenere 1 solo tipo di feromoni per volta (sufficienti per diversi usi).

Interruttore Circadianico: una piccola aggiunta di materiale proteico e cellule staminali permette di alterare il funzionamento dei normali cicli circadianici – che regolano il tempo di tutte le funzioni dell'organismo – permettendo di piacere di dormire o stare svegli, di non sentire la fame, di resistere al jet-lag, di svegliarsi quasi istantaneamente a piena efficienza e via dicendo. Nota che, come per l'antidolorifico, l'impianto non protegge dagli effetti negativi, ma permette semplicemente di non avvertire stanchezza o fatica fino al crollo finale.

Preomaso: questo stomaco aggiuntivo si modifica dall'ultimo tratto dell'esofago. Permette di pre-assimilare i componenti organici rendendo il possessore in grado di mangiare cibi normalmente inadatti agli umani: erba, corteccia, peli, piume etc.

Muscoli Mimici: questo impianto annulla, a piacimento, tutti i micro-movimenti involontari del corpo. È possibile stare perfettamente immobili per un tempo indefinito. L'effetto del viso, anche se a prima vista trascurabile, permette di intimidire e mostrare enorme sangue freddo a chi osservi il personaggio a breve distanza. Gli svantaggi sono che il personaggio appare anche freddo ed alieno.

Chiave Genica: una chiave genica è un impianto invisibile installato sul palmo delle mani, che secerne molecole allineate con il DNA del possessore. Permette di mettere chiavi non falsificabili di qualunque oggetto, tramite una piastra palmare genica.

Melanocromo: questo impianto altera i livelli e la qualità delle sostanze schermanti presenti nella pelle, scurendone in maniera sensibile il colore. Questo permette di ottenere una grande resistenza non solo alle comuni scottature e insolazioni, ma anche all'esposizione da ultravioletti, radiazioni ed UVA tipici dello spazio privo di atmosfera.

Analizzatore Palatale: calcato sulla lingua dei serpenti, questa modifica altera la struttura del palato e della lingua permettendo di analizzare con grande precisione componenti e concentrazioni di praticamente ogni sostanza. Può essere usato per capire se un cibo è commestibile, o avvelenato; oppure per valutare il tipo e la quantità di taglio all'interno di una droga.

Ghiandole Velenifere: estremamente pericolose da installare e dai pesanti effetti collaterali, sono comunque estremamente utili. Secernono costantemente un veleno che può agire tramite saliva, contatto o sangue. Va scelto il tipo prima dell'impianto. Il veleno è equivalente a quello di uno qualunque di quelli indicati al capitolo 3. Nota che questo impianto **non** può essere disattivato!

Nanomacchine: microscopiche macchine inserite nel flusso sanguigno, aiutano il corpo ad affrontare stress e traumi. Sono programmate di base per velocizzare la guarigione e prevenire infezioni, ma ne sono disponibili versioni contro la guerra biologica,

contro condizioni ambientali estreme e contro le radiazioni.

Nanodroghe: sono simili, negli effetti, ad una qualunque altra droga. Nella loro composizione, però, più che su una molecola si basano su micromacchine in grado di replicare le caratteristiche desiderate. Questo consente di avere droghe dalla durata stabilita con precisione assoluta, e quasi prive di controindicazioni fisiche (i danni psicologici restano immutati). A parte questo ed il costo esorbitante, funzionano come la droga equivalente.

Muscoli Potenziali: sono fasci muscolari sintetici trapiantati sopra i muscoli naturali. Sono pensati per effetti sia estetici che pratici, consentono di sollevare pesi incredibili e di aumentare la propria massa e forza muscolare.

Bio-Ossa: ossa rinforzate con micrometalli, cristalli e materiali intelligenti. Sono estremamente più robuste delle ossa naturali, ed in grado di sopportare un carico maggiore. Possono anche essere modificate in modo da rappresentare variazioni estetiche (come creste, spuntoni, borchie e corna). Eventuali scudi ossei hanno armatura 2(♣).

Bio-Cuore: potenziato geneticamente, il cuore del possessore diventa più spesso, più forte e più resistente. Questo permette di ottenere sprint ed azioni rapide di fisico con grande efficacia, e garantisce una resistenza alla fatica di gran lunga superiore.

Organo di Larraman: questo piccolo organo secerne speciali piastrine nel sangue che sono in grado di minimizzare in maniera rapidissima le emorragie. Questo consente di evitare il peggioramento delle ferite, di ridurre al minimo la perdita di sangue e quindi di non peggiorare se *morente*.

Mano Fredda: questa modifica abbassa sensibilmente la temperatura del possessore, permettendo di rallentare gran parte degli effetti metabolici. Questo vale sia per quelli negativi, come veleni; che positivi, come antibiotici. Il corpo inoltre lascia una traccia calorica molto inferiore a quella di un comune essere umano.

Muscoli Morfofacciali: una serie di speciali nanomacchine vanno ad installarsi sotto i muscoli facciali del soggetto, permettendogli di alterarne consistenza e forma. Questo significa che il personaggio può alterare a proprio piacimento le proprie sembianze! La cosa è molto dolorosa, per questo è difficile imitare nei dettagli una persona reale: ciò richiede un tiro VIT superato.

Metabolismo aBI: la sigla sta ad indicare "Metabolismo a Bassa Impronta". Questa modifica genetica altera la struttura superficiale della pelle, la distribuzione e la profondità dei capillari e la forma della ghiandole sudorifere. Tutti questi vengono ridotti, permettendo al corpo del possessore di diminuire drasticamente la propria traccia termica ed olfattiva, tanto da ingannare quasi tutti i tipi di dispositivi di rilevazione non-ottici. Il possessore può muoversi nella maggior parte dei casi come se avesse una tuta a ridotte emissioni. Uno sforzo notevole o la condizione di ferito annullano questi vantaggi.

Camaleontina: questa sostanza sintetica è composta da un polimero solvente in cui sono immagazzinate nanomacchine speciali. Queste formano

una rete appena sotto la pelle del personaggio, e possono a piacere mimetizzarsi esattamente come un camaleonte. Questo dà al portatore una prodigiosa capacità di nascondersi – *Tratto Superiore* – e gli permette di tentare di mimetizzarsi anche dove un uomo non potrebbe, ad esempio su uno sfondo piatto.

Modifica Genetica: tramite una manipolazione del DNA stesso della persona, il personaggio può acquisire un Tratto a sua scelta di tipo Fisico, Mentale o Sociale, ovviamente appropriato rispetto agli effetti di una modifica del DNA. C'è un 25% di possibilità che l'impianto renda sterile il portatore, ed ovviamente ogni corrispondenza tra il proprio DNA prima e dopo l'impianto è impossibile. Non si può distinguere un DNA potenziato da uno "naturale".

Impianto a RNA Virale: un passo oltre la modifica genetica, questo impianto è simile a quello a feromoni, ma inietta frammenti di RNA appositamente programmati nel corpo. Permette di ottenere modifiche temporanee di media. Esempi sono la possibilità di sviluppare branchie, potenziamenti visivi o auditivi, vista cieca, indurimento di unghie e denti e via dicendo. Gli impianti più complessi ed enormi permettono trasformazioni più vaste, ma mai oltre la forma umanoide. L'impianto consente di manifestare per la durata di una Scena un *Tratto Superiore* tra quelli disponibili all'impianto (da determinare con il Narratore).

Eventuali sistemi avanzati sono in grado di manifestare più *Tratti* contemporaneamente, ma sono totalmente sconosciuti se non come esperimenti.

BIOWARE			
IMPIANTO	RISCHIO	CHIR.	COSTO
Ghiandole feromoniche	1/2		500x
+ Ricarica di Feromoni	-	N/A	150x
Interruttore Circadianico	1/2		450
Preomaso	3/4		1.250
Muscoli Mimici	1/2		950
Chiave Genica	1/4		500
Melanocromo	1/4		750
Analizzatore Palatale	1/4		2.250
Ghiandole Velenifere	1 1/2		1.750
Nanomacchine	3/4		4.000
Nanodroghe	1/4		1.000x
Muscoli Potenziati	3/4		2.800
Bio-Ossa	3/4		2.650
Bio-Cuore	1/2		2.250
Organo di Larraman	1/2		1.450
Mano Fredda	1/2		1.800
Muscoli Morfofacciali	1		2.500
Metabolismo aBI	3/4		4.500
Camaleontina	2		5.000
Modifica Genetica	1 1/2		50.000
Impianto a DNA Virale	3		45.000

NEURONICA O NEURALWARE

Processore Base: è il processore che contiene il programma di traduzione per gli impulsi neurali. È necessario per ogni altro congegno, e viene installato sul fondo della spina dorsale.

Acceleratore di Riflessi: è un congegno che velocizza l'alternarsi di impulsi neurali, e permette di agire a velocità incredibili. Ha effetto solo quando si compie un'azione rapida, ed aumenta del 50% la velocità (equivale a ▲▲). Può essere tarato ad una percentuale differente (25% o 75%), in questo caso rischio e costo variano in proporzione.

Coprocessore Audio/Video: permette di collegarsi direttamente a congegni di registrazione/riproduzione audio/video. I dati possono essere uploadati o scaricati attraverso qualsiasi dispositivo di memoria.

Coprocessore Cibernetico: permette l'interazione tra il neuralware ed il cyberware: con questo congegno si possono spostare dati, comandi e funzioni di uno all'altro, ad esempio visualizzando input video su cyberottica, o guidando un veicolo con la cybermano. Consente anche la connessione ai terminali per la Rete.

Coprocessore x Armi: un sistema che fa interagire l'arma con l'utente. Le armi modificate neuralmente, come standard, possiedono sistemi di controllo interattivi e output video. Se si dispone anche di un coprocessore cibernetico, si possono interfacciare con le cyberottiche.

Coprocessore x Congegni: permette di connettersi ad ogni altro tipo di macchinario non indicato. Di solito i macchinari modificati neuralmente contengono stringhe di comandi che possono essere lette da un coprocessore di questo tipo.

Coprocessore x Portali: permette la connessione con la strumentazione di un Portale. Normalmente ciò avviene con segnali laser a bassa frequenza (le onde elettromagnetiche vengono disturbate dai portali). Si può chiudere o parire il portale a piacimento, modificare le sue impostazioni o effettuare uno scan per rilevare altre singolarità spazio-temporali.

Coprocessore x Veicoli: permette di connettersi e pilotare qualsiasi veicolo dotato di guida neurale, accedendo ai dati di sistema.

Interfacce: sono due ingressi, posizionati in qualunque punto del corpo, innestati nel sistema neurale che permettono di connettersi via cavo. Possono anche contenere, in alternativa, un chip ognuno.

Interfaccia Wireless: è un'interfaccia senza uscite esterne (quindi invisibile) posizionata sulla spina dorsale. Permette di connettersi a congegni appropriati entro 50 metri. Non può contenere chip.

Spinotto: un vecchio tipo di interfaccia, oggi in disuso, composta da una singola spina di grosse dimensioni, installata alla base del collo. Qualche nostalgico in cerca del fascino del metallo lo preferisce a sistemi moderni. Con un adattatore, si può usare 1 chip.

Alveoli: si tratta di una presa multipla di piccole dimensioni installata solitamente vicino al collo. Permette di usare fino a 8 chip contemporaneamente.

Chip ATPR: sono chip di controllo ed aiuto motorio. Permettono di compiere determinate azioni che il possessore non saprebbe fare. La scelta è comunque limitata ad abilità poco specialistiche (*Giocare a Golf* è già un limite), dei modi COR, BEL, FUR, PRA e (raramente) SOC; che vengono acquisite a +1.

Chip MRAM: sono dei chip contenenti un database ed, eventualmente, qualche programma di ricerca. Funzionano esattamente come una qualsiasi abilità TEO (a +1), o in alternativa possono contenere fino a Memoria 1.

Chip Neri: questo nome si applica ai chip non reperibili in commercio, riservati a corporazioni e governi. Sono equivalenti a chip normali, ma offrono il doppio dei bonus.

Mnemonic: diffuso tra i corrieri di informazioni, i trafficanti ed i giornalisti, questo impianto include una memoria interna di Livello da 1 a 5 (a seconda del grado di compressione) installata in parte del cervello. Permette di immagazzinare una quantità di dati pari al proprio Livello (vedi su "Informatica" per dettagli sul calcolo della Memoria). Non si può accedere

direttamente ai dati compressi, eccetto che con un processore cibernetico ed adeguate periferiche.

Antidolorifico: questo sistema contrasta ed assorbe i recettori neurali che mandano i segnali di dolore, rendendo immuni agli effetti di stordimento delle ferite e della fatica. Questo può creare problemi nel valutare le proprie condizioni. Può essere acceso/spento a piacere.

Schermatura: un brutto inconveniente del neuralware è che permette a eventi che disturbano i congegni, come gli IE, di avere effetto sul sistema nervoso. Questo congegno è una specie di "salvavita" installato sul processore centrale, che tronca la comunicazione in caso di impulsi inusuali. Questo disattiva temporaneamente tutto il neuralware, ma evita ogni rischio al possessore.

Smorzatore di Stimoli: questo congegno calibra l'intensità dei segnali nervosi in arrivo al cervello evitando i sovraccarichi. Questo, in sostanza, permette di restare sempre calmi e ragionare a mente fredda, perfino nelle peggiori situazioni. Chi lo porta non può mai cadere in preda al panico, ma nemmeno commuoversi per un bel film. Per ovviare a questo problema, può essere acceso e spento a piacere. Utile per evitare gli effetti dello stress.

Virtual Room: un dispositivo che consente di accedere direttamente ad ogni tipo di dato, e di visualizzarlo internamente. Non richiede alcun supporto audio/video, tutto avviene tramite impulsi nervosi. Quando si usa una virtual room, si perde contatto col mondo esterno in modo totale.

Mind Sharing: un sistema abbastanza controverso, contiene schemi cerebrali ed analizzatori sofisticatissimi, che permettono di interfacciarsi con la mente di chiunque possieda un processore base. Questo permette di operare riprogrammazioni (dagli effetti simili all'ipnosi) o raccolte forzose di dati. Allo stesso modo il portatore può scaricare i propri tracciati cerebrali su di un dispositivo abbastanza capiente.

Sistema IA: questo sistema completo comprende un processore raffinatissimo, un acceleratore di riflessi, uno smorzatore di impulsi, una Memoria interna di livello 3, algoritmi di comando per connettersi ad ogni tipo di congegno (come ogni coprocessore) ed 3 interfacce (più un dispositivo wireless). È anche schermato. L'ideale per chi ha bisogno di un neuralware completo e versatile.

NEURALWARE			
IMPIANTO	RISCHIO	CHIR.	COSTO
☐ ☒ Processore Base	1/2	☐	1.600
Acceleratore di Riflessi*	1/2	☐	2.500
Copr. Audio/Video	1/4	☐	110
Copr. Cibernetico	1/4	☐	100
Copr. x Armi	1/4	☐	380
Copr. x Congegni	1/4	☐	250
Copr. x Portali	1/2	☐	1.500
Copr. x Veicoli	1/4	☐	320
Interfacce	1/4	☐	250x
Interfaccia Wireless	1/4	☐	550
Spinotto	1/4	☐	100x
Alveoli	-	☐	100
+ Chip ATPR	-	N/A	260x
+ Chip MRAM	-	N/A	180x
+ Chip Neri	-	N/A	5.000x
Mnemonic**	3/4	☐	1.000x
Antidolorifico	1/2	☐	750
Schermatura	3/4	☐	480
Smorzatore di Stimoli	1/2	☐	3.000

Virtual Room	1/2	☐	450
Mind Sharing	3/4	☐	2.500
Sistema IA***	2 1/2	☐	12.000

* = potenza 50%.

** = il costo va moltiplicato per il Livello di Memoria (1-5)

*** = non richiede il processore base.

BIONICA O CIBERNETICA O CYBERWARE

Fashionware: sono una serie di congegni a basso impatto installati per ragioni estetiche. Ci sono tatuaggi cromati o luminosi, tecnocapelli, sintepelle a reazione ormonale, led frontali o oculari, placchette metalliche e via dicendo. Il Rischio del fashionware non è cumulativo, e gli impianti sono spesso installati su misura in un unico intervento.

Protesi: una qualsiasi parte del corpo o organo perso può essere rimpiazzato da una protesi. Questo è un congegno sostitutivo che simula perfettamente le caratteristiche della controparte biologica, quindi non offre alcun bonus. Poiché è sintetico, però, eventuali danni che gli vengano inflitti non vanno al portatore.

Fisioscultura: la modifica del corpo con la chirurgia estetica del futuro. Trucchi permanenti, tatuaggi olografici, ogni tipo di modifica alla corporatura ed all'aspetto estetico può essere compiuta. Ci sono anche "pacchetti" personalizzati con un'intera gamma di interventi, o la possibilità di modificare il proprio aspetto per diventare perfetti sosia di qualcun altro.

Auto-Iniettore: un interessante optional per malati cronici, ipocondriaci o tossicomani. Si tratta di un piccolo impianto sotto-pelle, accessibile da uno sportello, che è collegato al flusso sanguigno. Quando le condizioni di chi lo porta si alterano come è stato programmato, l'iniettore rilascia una dose di un droga nel sangue. Può contenere fino a 5 dosi, anche una diversa dall'altra.

Cyberarma: un'arma automatizzata inserita nel corpo. Si solito si tratta di piccoli serpenti strangolatori o altri congegni tecnologici simili. Si estendono dal corpo del possessore attaccando a Contatto e infliggendo ☒☒.

Monounghie: sostituiti in monocarbonio all'apparenza uguali ad unghie normali, ma molto più pericolose. Colpiscono solo di taglio, ed infliggono ☒.

Zanne: denti sintetici trapiantati, con affilatura al monocarbonio. Possono essere dotati di iniettori di veleno, ed infliggono ☒ (anche se non sono molto utili in un combattimento in campo aperto).

Artigli: grosse lame installate in uno scomparto nell'avambraccio che possono essere estroflesse a piacimento. Infliggono ☒☒☒.

Cyberottica: una raffinata videocamera connessa neuralmente sostituisce uno o entrambi gli occhi (il profilo indicato è per 1 solo occhio). Gli occhi di base sono forniti di dispositivo di visualizzazione testo, polarizzazione come occhiali da sole e definitore di immagini (la vista è più nitida di un occhio normale).

Optional Cyberottici: ogni cyberocchio può avere dei congegni opzionali installati. Questi possono variare da miglioramenti alla vista (visione notturna, termografica, infrarosso, ultravioletto, raggi x) a veri e propri congegni aggiuntivi (dispositivo di visualizzazione video, mirino per cyberarma, antiaccecante, dardo oculare, scanner visivo, mimetizzazione della retina).

Cybermano: una mano completamente cibernetica, montata all'altezza del polso. Può avere dita opzionali oppure essere sostituita da una cybermano opzionale per cyberbraccio.

Dita Opzionali: per cyberarti. Sono solitamente quelle della mano, ma possono essere reperite per i

pie di. Ogni dito contiene un congegno nascosto, dal funzionamento normale. Si può scegliere tra: spinotto d'interfaccia, penna ottica, puntatore laser, fiamma ossidrica, passe-partout, accendino, torcia elettrica, torcia ad infrarossi, torcia ad ultravioletti, scanner grafico, segnalatore di posizione (va staccato), dito-bomba (come una bomba a mano, ma infligge 4d).

Cyberbraccio: una protesi implantata all'altezza della spalla. Va abbinato ad una mano (qualsiasi) e può avere fino a 2 optional per cyberarti.

Cybergamba: sostituisce una gamba. Viene installata sull'anca, deve essere abbinata ad un piede e può contenere fino a 3 optional per cyberarti.

Mani/Piedi Opzionali: sono estremità del corpo modificate per funzionare come oggetti extra: rampino, corda, arma monofilare, pinne, maglio o un optional per cyberarto o un equipaggiamento di cyberdita.

Cybercranio: un congegno estremamente avanzato, si tratta di un cranio metallico blindato e quasi indistruttibile fornito di una gran quantità di sensori e supporti vitali. È collegato col corpo, ma in caso di danneggiamento – o decapitazione – ha cartucce di zuccheri ed ossigeno per un'autonomia di 16 ore. Inoltre incorpora un Sistema IA (vedi *neuronica*), una doppia cyberottica full optional e può montare 1 optional per cyberarto. Ha un'armatura di 3, e può montare coperture – un'armatura extra è inutile – o verapelle. Molto spesso, è il primo passo verso un Full 'Borg.

Optional per Cyberarti: all'interno di un ciberarto possono essere montati un gran numero di optional, da armi o cyberarmi a dispositivi audio-video ad interfacce a controlli a computer o deck a sistemi di sorveglianza. Inoltre sono disponibili varie modifiche per modificare la struttura stessa del braccio: tessuti clonati, muscoli aggiuntivi, articolazioni a 360° e via dicendo. Possono però essere montati al massimo 2 dispositivi oltre alla mano (uno sull'avambraccio ed uno sopra il gomito). Il costo è quello normale del congegno aumentato di 750.

Coperture: ogni arto cibernetico può essere ricoperto per estetica o utilità. Le coperture disponibili, tutte con lo stesso costo, sono: Standard (plastica colorata), Cromata (l'arto è cromato), Stagna (isola completamente il braccio da polvere, aria etc.) Schermatura (blocca gli impulsi elettromagnetici) ed Armatura (dà protezione 2).

Verapelle: la Verapelle è un composto a base di keratonina in grado di assumere perfettamente le sembianze naturali dei tessuti umani. Qualunque congegno esterno, occhi inclusi, può essere mascherato da verapelle apparendo a tutti gli effetti naturale. La verapelle lascia accessibile ogni optional. Può essere applicata a tutti i congegni tranne che Coperture, Corazze Dermali ed Esoscheletri (sì, un Full 'Borg può avere una mascheratura completa a Verapelle!).

Cuore modificato: una protesi meccanica che sostituisce il cuore. Ce ne sono diversi tipi. Può essere potenziato (permettendo incrementi di forza e di velocità), decentralizzato (i ventricoli sono sparsi per il torace rendendo impossibile un colpo diretto al cuore) o blindato (ha una armatura di 1).

Esoscheletro (β - γ - δ): questi esoscheletri sono parziali, non ricoprono tutta la superficie del corpo, ma formano un telaio parallelo alle ossa e sono dotati di motori propri. Permettono di ottenere capacità di forza e di corsa incredibili, a seconda di quanto sono avanzati componenti, interfacce e sensori. Pesano diverse decine di kg – rendono ovviamente impossibile nuotare – e sono direttamente installati sul corpo (possono essere rimossi o montati in una Scena, ma non utilizzati da altri

personaggi. I tre livelli conferiscono un modificatore a tutte le azioni di forza pari a ▲, ▲▲ o ▲▲▲.

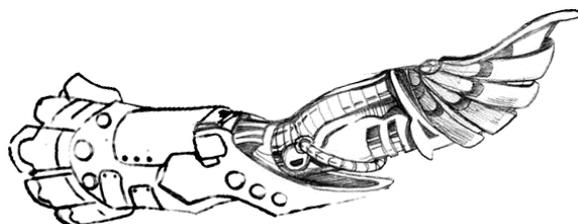
Corazze Dermali: queste sono spesse placche antiproiettile costituite di un composto di acciaio trattato con chitina. Hanno l'aspetto e la consistenza dell'esoscheletro di un insetto. Vengono direttamente impiantate sulla pelle, e sono provviste di recettori, pori e connessioni tattili. Sono disponibili per ogni parte del corpo, il costo indicato è per 1 locazione (es: testa). Danno una protezione di 3.

Full 'Borg: lo stadio ultimo della cibernetica, questa conversione è estremamente costosa ma molto rara. In pratica l'intero corpo, con l'eccezione del sistema nervoso centrale, viene rimpiazzato da congegni cibernetici. Questi comprendono un cybercranio, due cyberbraccia, due cybergambe ed un'unità centrale di mantenimento. Non si applica più alcun limite al numero di optional cibernetici che il personaggio può montare, ma perde l'uso del Bioware. L'intero corpo è blindato – 3 – e può essere ricoperto da Verapelle. Il personaggio perde i modi VIT e COR li sostituisce con STR ed ENE. I punteggi di partenza sono pari a quelli del personaggio – in gran parte dipendono dagli schemi neurali – ma questi possono essere incrementati solo *sia* spendendo *che* acquistando appropriate upgrade al costo indicato.

IMPIANTO	CYBERWARE		
	RISCHIO	CHIR.	COSTO
Fashionware	1/2	■	150x
Monitor	1/4	■	
Protesi	-	■	125x
Fisioscultura	1/4	■	
Auto-Iniettore	1/4	■	
Cyberarma	1 1/2	■	
Monounghie	3/4	■	
Zanne	1	■	
Artigli	1 1/2	■	
Cyberottica	3/4	■	3.000x
+ Optional Cyberottici	-	■	500x
Cybermano	3/4	■	1.500x
+ Dita Opzionali	-	N/A	250x
Cyberbraccio	1	■	3.500x
Cybergamba	1/2	■	2.500x
+ Mani/Piedi Opzionali	1/4	N/A	1.000x
Cybercranio	3 3/4	■	20.000
+ Optional x cyberarti	-	N/A	+750x
Copertura	-	N/A	90x
Verapelle	-	■	330x
Cuore modificato	3/4	■	1.500
Esoscheletro (β, γ o δ)*	1 3/4	■	7.500x
Corazza Dermale	1/2	■	340x
Full 'Borg*	5 1/2	■	50.000

* = ha tre livelli di forza. Il costo indicato è per solo per il primo.

** = modello base. Vedi descrizione per dettagli.



Soprannaturale

La prima concezione di soprannaturale concerne l'ignoranza: soprannaturale, o magico, è solo ciò che ci sembra inspiegabile, in base alle nostre conoscenze. Non è un mistero che conoscere il trucco di un prestigiatore, spesso è una delusione, per la magia spesso è un'arte sottile dell'inganno e di falsi indizi.

Mentre il soprannaturale, di pari passo con la crescita della scienza, vedeva ridursi il suo campo d'esistenza, la rivoluzione dei portali ne ha aperto possibilità infinite, dando anche un nuovo significato a questo parola.

La magia, infatti, anche se non in tutti gli universi, esiste veramente. Spesso è solo una specie di uso, non meglio spiegato e non compreso in termini scientifici, di particolari fenomeni quantistici o di salti interdimensionali che consentono azioni spettacolari. Altre volte, è una sorta di intuito o di capacità di direzione che sposta leggermente la curva di probabilità dell'universo di appartenenza verso una direzione piuttosto che un'altra. Altre volte ancora, è un magnetismo o una capacità innata, dovuta a caratteristiche naturali, feromoniche o mentali. Insomma, la magia è tutto quello che una spiegazione normale non riesce ad esaurire

A questo proposito è importante ricordare che la magia non viola mai le leggi di natura: esso lavora con esse, su di esse, o fuori dal loro campo d'azione, ma non si dà mai contrapposizione netta tra realtà e magia. La magia non è che un altro modo di concepire e spiegare la realtà, un modo che tra l'altro, grazie all'invenzione dei portali può venire ricondotto (ma mai ridotto) al sapere tecnico e pratico.

Per questi motivi, questa sezione presenta moltissimi spunti ma nessuna "regola" in senso stretto: nessuna delle cose qui scritte ha senso se non viene accettata ed integrata nell'ambientazione dal Narratore, quindi anche se nessuno dei paragrafi seguenti è indicato con il capolettera verde tipico delle regole opzionali, tutte quante sono da considerarsi tali

Questa, in effetti, è una vera e propria sezione opzionale in cui Narratore e Giocatori possono trovare decine di spunti su come trattare tutti gli aspetti soprannaturali, magici o sovraumani che volessero introdurre nel loro gioco.

Il modo Soprannaturale, poiché dipende dall'ambientazione, può essere indicato come *SOVRANNATURALE*, *MAGICO* o *MISTICO*. Per evitare confusione, comunque, si usa solitamente *SOP*.

6.1 – FORTUNA

Il primo tipo di influenza non pienamente spiegabile è qualcosa di molto mondano ed attuale. Se infatti poche persone (almeno ai giorni nostri) credono ciecamente nella magia, vi è una zona grigia molto più vasta di cose che non riusciamo a spiegare, di leggere superstizioni, scaramanzie e quant'altro.

La Fortuna è una di queste: non è forse questo stesso termine nient'altro che un nome per spiegare come a certe persone, apparentemente senza alcun merito, accadono determinate cose?

Per questo motivo, la Fortuna è una sorta di "potere soprannaturale minore", il suo uso può essere adeguato anche ad ambientazioni meno propense a derive soprannaturali (ad esempio nel Temporealeβ).

La Fortuna può essere usata in diversi modi nel sistema, nessuno dei quali di per sé è "giusto": sta al Narratore decidere il più appropriato per la sua ambientazione. Ci sono in sostanza 3 modi per ricreare un personaggio particolarmente fortunato. Per ognuno di essi, comunque, la cosa principale è che il giocatore in qualche modo delimiti il "campo d'applicazione" della sua fortuna: possono esserlo il gioco d'azzardo, le relazioni con l'altro sesso, il

riuscire a cavarsela quando è a rischio la propria vita oppure il portare sempre a termine i compiti assegnati. Una volta decisi questi dettagli, si può usare una delle soluzioni proposte qui sotto.

1. Usare i Trattati: segna *Fortunato* o qualcosa del genere sulla scheda. Quando il personaggio, in maniera consistente con la sua descrizione, è coinvolto in situazioni in cui la sua fortuna può fare la differenza, ottiene il modificatore appropriato.
2. Usare un'Abilità: in questo caso trasforma Fortuna in una abilità che si basa sul Modo *SOP*. Il personaggio può effettuare una prova di Fortuna (in situazioni appropriate) al posto di ogni altra, con i *d12|d12* e senza modificatori per la specializzazione.
3. Usare un Modo: la fortuna può essere considerata un uso inconscio/spontaneo di poteri soprannaturali. Per questo è possibile considerare *SOP* come un punteggio di *FOR* (Fortuna) legato al *d12*, da usare in sostituzione del normale *dx* una sola volta (scelta dal giocatore) ad ogni sessione.

Chiaramente, ognuno dei metodi sopra si adatta o meno ad un certo stile di gioco. Per intenderci, con la maggior parte delle cronache il

metodo 1 funziona bene; per un gioco dal respiro più epico il metodo 2 è il più appropriato mentre in ambientazioni rapide e dall'alta mortalità il metodo 3 consente di dare qualche chance in più ai giocatori.

6.2 – DIVINO

L'esistenza del divino è una questione molto spinosa, la classica domanda a cui non possiamo rispondere. Per questo, per dare qualche dettaglio utile a trattare tali elementi in una campagna, eviteremo di precisare come queste nozioni vadano intese: se come provenienti da un "oltremondo" o una entità divina, o se possibili grazie alla forza di volontà, l'impegno e la fede dei credenti.

Da questo punto di vista, non tratteremo di "incantesimi" o "poteri" divini di alcun tipo: questi sono estremamente rari nel multiverso, e possono essere facilmente riprodotti incrociando le indicazioni di questi paragrafi con la trattazione della magia.

Le concezioni religiose possono variare in migliaia di declinazioni diverse, ma è possibile da subito fare un'ampia distinzione in due categorie.

La prima è quella del *Monoteismo*, ovvero di tutte le religioni che credono in un singolo principio in grado di trascendere (e da cui far discendere) l'intero creato. A questa concezione appartengono anche tradizioni che potremmo definire "laiche", ovvero che non prevedono l'esistenza di alcun dio, ma non per questo rinunciano a cercare un singolo principio unitario dell'esistenza.

Le religioni monoteistiche di solito succedono a concezioni di tipo politeistico o idolatrico. Le loro caratteristiche sono una forte capacità di persuasione ed una notevole compattezza, grazie alla semplicità di fondo del proprio messaggio, al richiamo ad un "Dio" (che, come nel caso del buddhismo, si trasla in un "Io") più o meno personalizzato, ma unico.

Molto spesso le religioni monoteistiche preferiscono, a livello di cosmologia e miti, l'esistenza della Creazione ed una concezione lineare del tempo, secondo la quale la Storia ha un inizio, ed una fine.

Un aspetto importante delle religioni monoteistiche è che la venerazione ad unico Dio viene estesa a tutti gli ambiti della vita: pregando un unico Dio, in pratica, è possibile ottenere aiuto e conforto in ogni situazione, sempre che la situazione abbia importanza secondo i suoi precetti.

Le religioni *Politeistiche* sono, se possibile, ancora più frammentate e differenti tra loro di quelle monoteistiche. Basti pensare alle differenze tra tutti i pantheon antichi (greci, egizi, assiri, vichinghi) o moderni (induismo).

Nelle religioni politeistiche (in cui includiamo tutti i tipi di culti degli antenati, venerazione degli spiriti e via dicendo) diverse entità si spartiscono la regolazione o il possesso del mondo. La concezione più semplice prevede un pantheon abbastanza limitato di divinità maggiori (a cui possiamo far corrispondere uno o più Modi), ed eventualmente un numero molto più alto di divinità minori, spiriti, folletti o quant'altro con campi ancora più ristretti.

È questa, in sostanza, la differenza che ci interessa con i culti monoteisti: un politeista ha una precisa divinità a cui far riferimento per ogni evento della sua vita. Se la sua devozione più alta va ad una divinità che non può aiutarlo nel caso specifico, essa è quasi inutile. Per questo motivi, ad esempio, i bramini venerano tutte le divinità seguendo i loro giorni di celebrazione.

Data per buona questa breve introduzione, vediamo come poter semplicemente trattare situazioni come martiri, santi, eretici e via dicendo secondo il regolamento.

Qualunque situazione che implichi una forte carica religiosa **può** subire un Modificatore di Contesto, che possiamo definire come "*di Fede*". Questo funziona come un normale modificatore, ma per essere ottenuto il personaggio deve avere sufficiente coinvolgimento religioso o mistico.

Non esiste un modo preciso per quantificare quando concedere questo modificatore o meno, così come non esiste un metodo per prevedere i miracoli. Molto dipende dall'ambientazione e dalla situazione, in confronto con i precetti del culto: in un mondo in cui una Chiesa (qualsiasi) sia in grado di avere poteri magici, del tipo descritto dopo, si possono considerare tutti i modificatori o i tiri come "*di Fede*".

In un'ambientazione simil-storica, la concessione di un miracolo è qualcosa di rarissimo e sbalorditivo, e la figura di un santo è un concentrato di qualità morali che dovrebbero essere estremamente difficili da ottenere (ad esempio delle linee psicologiche estremamente sbilanciate da un lato o dall'altro).

La concessione di favori ovviamente varia a seconda dell'ambito e delle credenze della religione: credi politeistici hanno una precisa divinità a cui appellarsi nelle diverse situazioni, mentre le religioni monoteistiche di solito si basano su un messaggio molto forte e preciso nei cui ambiti è più facile vedere accedere cose non comuni.

Importantissimo da tenere a mente, in ogni caso, è che la fede, esista o meno il "divino", è qualcosa di precario che si conquista e si mantiene giorno per giorno. Non è mai immediato, facile o automatico ottenere dei favori o dei vantaggi dalla propria fede. Molto spesso, questa porta solo sciagure in questa vita, in promessa di qualcosa nella prossima. Per questi motivi, il Narratore

dovrebbe sempre essere estremamente esigente nei confronti dei personaggi che vogliono utilizzare queste possibilità.

Ovviamente questa trattazione è particolarmente adatta ad ambientazioni storiche: nel caso in cui il divino sia assimilabile alla magia, è sufficiente cumulare o sostituire queste regole con quelle indicate più avanti (da "Fondamenti di Magia" in poi).

6.3 – AURA

Come per tutte le cose, anche l'uso dei poteri soprannaturali è, con i metodi opportuni, rilevabile e misurabile. In particolare, esiste un'impronta, un alone mistico, una risonanza che circonda ogni cosa. Questa viene chiamata Aura.

L'Aura, a seconda di che cosa si intende con essa, può avere interpretazioni molto varie e diverse tra di loro. Eccone alcune.

Alcuni credono che sia una sorta di "eco" dello spirito vitale, ed in quanto tale caratteristica degli esseri viventi (a volte la chiamano "anima" oppure "soffio vitale").

Altri credono che sia un segnale riconoscibile, un timbro che è impresso sulla materia stessa. Costoro riconoscono aure per gli oggetti e le cose, e spesso pensano che l'aura sia ciò che discrimina la materia dei differenti universi paralleli (e quindi che le aure di un certo tipo permettano di riconoscere l'universo di appartenenza di un viaggiatore). Alcuni studiosi della Compagnia propendono per questa ipotesi.

Altri ancora pensano che sia creata dalle relazioni che l'oggetto o la persona in questione intrattiene con l'esterno. L'aura di un famoso quadro, ad esempio, è molto più "viva" e presente di quella di una banale fotografia, e persone dotate di forte carattere o grande riconoscimento da parte degli altri lasciano un segno maggiore.

Infine, alcuni adottano qualche ipotesi simile a quelle sopra, ma diversa in qualche punto. Certi maghi, ad esempio, credono che l'aura sia una sorta di spirito che permette di interagire con la realtà in modo soprannaturale, e discriminano tra "rivelati" ovvero, altri maghi, e "dormienti" ovvero persone normali la cui aura è latente.

Per farsi un'idea più precisa con vari esempi, vedi alla parte sulla ambientazioni, in cui è presente una metafisica del soprannaturale con cenni al riguardo (chiaramente nelle ambientazioni appropriate).

Normalmente l'Aura viene usata per quelle che sono routine o azioni di percezioni riguardanti il soprannaturale: il tipo più comune di aura è una sorta di emanazione, valutabile dai personaggi dotati delle appropriate capacità. L'aura rappresenta in pratica ciò che i personaggi

"vedono" o "sentono" quando hanno a che fare con il soprannaturale.

Per fare qualche esempio, qui di seguito trovate un po' di esempi di situazioni e/o persone che possono emanare un'Aura. Per ognuno di essi, è indicato come l'Aura può essere descritta, se prendiamo per buono che il Narratore le classifichi secondo un "colore" appropriato.

CONDIZIONE	COLORE
Buono	Bianco – azzurro
Legalitario	Blu
Autosufficiente	Marrone chiaro
Malvagio	Nero violaceo
Calmo	Azzurro
Risoluto	Blu profondo
Compassionevole	Bianco
Innocente	Rosa pallido
Felice	Verde chiaro
Generoso	Verde
Prova piacere	Arancione
Eccitato	Rosso
Arrabbiato	Rosso profondo
Infuriato	Rosso vorticante
Invidioso	Viola
Avaro	Violetto
Impaurito	Giallo
Sospettoso	Giallo chiaro
Ossessionato	Giallo scuro
Depresso, triste	Grigio
Odia	Nero
Morente	Colore svanente
Morto	Nessun colore
Spiriti	Grigio vorticante
Demoni	Nero brillante
Lancia una magia	Colori roteanti
Oggetto magico	Scintille brillanti

Queste regole sono utili in particolare in ambientazioni con una discreta presenza di magia o che seguono determinati concetti metafisici orientali (ad esempio il *sakki* dei samurai, che pur non potendo essere chiamato "magia" in senso stretto è assimilabile ad un'aura).

6.4 – FONDAMENTI DI MAGIA

La nozione di "magia", la credenza in poteri soprannaturali, maghi e stregoni è estremamente diffusa nel multiverso. In praticamente ogni dimensione strati più o meno ampi di popolazione credono a queste cose, e la letteratura sull'argomento è sterminata.

Sfortunatamente, la magia "vera" è incredibilmente difficile da trovare: dall'apertura del Primo Portale ad oggi non si danno più di un paio di dimensioni di Classe A+, ovvero quelle in cui la natura segue regole completamente differenti dal Temporeale (che ha, al contrario, Classe D). Anche analizzando queste dimensioni, però, nessuno studio è riuscito a giungere a conclusioni definitive su cosa sia o come possa funzionare la

magia. Per questo, molto spesso, essa viene definita in modo negativo: “magia” è tutto quanto ha un effetto pratico ma è inspiegabile per la scienza.

Una dimensione completamente priva di ogni tipo di influenza, in cui tutto segue le “normali” regole della fisica è di Classe E, ma è curioso notare che ad oggi non è conosciuta alcuna dimensioni tale.

Su questa falsariga è possibile introdurre senza grossi problemi tutti i concetti che seguono nel Temporeale. Questo va fatto comunque con discrezione, in quanto il Temporeale non è certo una terra popolata di maghi o di stregoni – o almeno non apertamente!

Ovviamente in dimensioni o ambientazioni differenti le cose possono essere estremamente differenti. In questi casi, comunque, le indicazioni di seguito dovrebbero essere sufficienti al Narratore per sviluppare ed adattare uno dei tipi di magia proposti alla propria ambientazione.

METAFISICA MAGICA

La teoria corrente riguardo alla magia è che essa operi tramite alcune leggi di natura che sono ancora ignote alla scienza.

Una proposta estremamente interessante, ma ancora ferma al livello teorico, è giunta da una equipè della Sezione N della Compagnia, che ha unito la corrente concezione quantistica del multiverso con teoremi avanzati di computazione ed intelligenza artificiale. Secondo questa teoria, detto in modo conciso, la transizione tra diversi istanti e i diversi mondi possibili è un processo dovuto alla singolarità di ogni osservatore: in pratica noi non siamo abitanti casuali di uno dei tanti mondi paralleli, ma siamo noi stessi a determinare a quale realtà appartenere.

Tralasciando comunque le nozioni teoriche ed i tentativi di “spiegare” la magia in termini scientifici, vediamo come funziona, in ogni universo nel quale esista, la metafisica magica.

La magia è assimilabile ad un qualsiasi altro strumento: la differenza è che essa permette di compiere azioni tramite procedimenti che apparentemente non hanno niente a che vedere con gli effetti finali. Ogni magia ha i propri dettami di funzionamento: alcune funzionano per *vicinanza* o *similitudine* (una bambolina voodoo), altre per *contrapposizione* (scagliare una maledizione usando un simbolo sacro) ed altre ancora per *composizione* (molti procedimenti alchemici).

Il funzionamento di ogni magia quindi può essere differente, ma racchiude sempre delle fasi importanti. La prima è la **Preparazione**: chi vuole lanciare l'incantesimo deve sapere cosa vuole ottenere, e come fare a raggiungere il risultato. La seconda è la scelta del **Focus**, ovvero del tramite,

dello strumento con il quale il mago agisce. L'ultima è quella dell'**Attivazione**, nel quale l'incantesimo viene lanciato – e finalmente si lanciano i dadi. Se l'incantesimo ha successo, finalmente si manifestano gli **Effetti** desiderati.

Poiché queste fasi possono variare di ampiezza, di durata e di efficacia, più avanti sono presenti dei “tipi” standard di magia in cui è indicato con chiarezza il funzionamento. Per adesso daremo per assodato che sia il Narratore che il giocatore abbiano ben chiaro il funzionamento della metafisica magica specifica, e quindi passiamo a vedere quali possono essere gli Effetti finali di un incantesimo.

EFFETTI

Gli effetti della magia sono tutto quello che l'incantesimo *fa*, ed anche in parte come esso *appare*. Si misurano tramite un sistema univoco, indipendentemente dal tipo particolare di magia utilizzata. Questo, oltre a semplificare le cose, permette di usare contemporaneamente diversi tipi di magia e di sovrapporne o cancellare gli effetti l'una con l'altra.

Nella maggior parte dei casi, poi, quale incantesimo lanciare viene deciso in base agli effetti che si desiderano: è abbastanza raro fuori da esperimenti o laboratori che un mago tenti un incantesimo senza conoscerne gli effetti finali.

La valutazione degli effetti è estremamente importante perché è la complessità dell'incantesimo a determinare la difficoltà della prova, il tempo di memorizzazione o lo sforzo fisico richiesto al momento del lancio (questo a seconda del tipo di magia utilizzata).

La difficoltà di un incantesimo è sempre indicata con una Difficoltà, un punteggio da usare come *malus* al momento dell'attivazione della magia: la pratica magica è lunga e difficile, ed è soprattutto con l'esperienza che è possibile arrivare a compiere incantesimi sempre più potenti. Tutti gli altri fattori che possono influire sul lancio (ad esempio il mago distratto, o ferito, o la presenza di forti turbolenze mistiche) sono introdotti dal Narratore sempre come Modificatori.

La lista di effetti indicata qui sotto, ovviamente, non è omnicomprensiva. Esistono moltissimi altri effetti che un mago sufficientemente creativo o potente può creare: in questi casi è il Narratore che deve attribuire un punteggio *ad hoc* per l'incantesimo usando quelli qui sotto come linee-guida.

Raggio d'Azione e Bersagli: il numero e la distanza dei bersagli che l'incantesimo può colpire. In pratica l'area di efficacia, che molto spesso determina anche l'aspetto dell'incantesimo.

RAGGIO E BERSAGLIO	DIFFICOLTA
Personale	-2
Contatto	-1

Breve	+0
Medio	+1
Lungo	+2
Area	+2
Bersaglio singolo	+0
Bersaglio su gruppo	+2
Bersaglio extra	+1 ognuno

Speciale: un incantesimo che ha gittata differente da quelle precedenti, ad esempio “in raggio di vista”, “entro l’orizzonte”, “tutto il pianeta”, “l’intero universo” e via dicendo. In questo caso sta al Master determinare esattamente chi è colpito, e come, dall’incantesimo. Oltre ovviamente a scegliere la Difficoltà più adeguata.

Effetti: un incantesimo che fa danni diretti ha una Difficoltà pari ad 1 per ogni ☉, 2 per ogni ☒ e 4 per ogni ☿. Un incantesimo di potenziamento sul mago che incrementa i suoi punteggi ha difficoltà pari al bonus ottenuto. Un incantesimo di qualunque altro tipo che ha effetto sul mago ha Difficoltà 1. Un qualunque altro incantesimo che ha effetto su uno o più bersagli ha Difficoltà 3.

LIVELLI DI ABILITÀ E POTERE

Il livello di diffusione di potenza della magia può variare. Questo normalmente viene conteggiato e valutato in base ad un punteggio, caratteristico dell’ambientazione, che indica il valore “medio” per il Modo Soprannaturale, che non è sempre pari a +0. Ecco alcuni esempi: Temporeale [-4], Mage the Ascensione [-3], Forgotten Realms [+0], Dragonlance [-1], Warhammer 40K [-2] etc. etc.

Questo conteggio del potere di un mago significa che, di solito, più i maghi sono rari, più è difficile per loro aumentare i propri poteri e più questi diventano rilevanti rispetto alla massa “mondana” degli abitanti della dimensione. Questo in qualche modo bilancia il vantaggio di partire punteggi superiori con la minore efficacia del potere, soprattutto perché può essere facilmente contrastato più facilmente.

6.5 – MAGIA STATICA

La magia statica è una forma particolare di influenza sul reale. Tramite determinati poteri, che sono basati su alcune proprietà particolari dell’esistente, chi usufruisce di magia statica può operare, quasi ogni volta che lo desidera, determinati effetti.

Questo, benchè sia il metodo più diffuso e spesso confusi con arti come la chimica o la fisica, non permette un controllo sulla realtà stretto e totale come con altre forme di magia. Assomiglia di più, per fare un paragone informatico, allo sfruttare dei “bug” o delle caratteristiche poco conosciute del reale per ottenere cose che, normalmente, non sarebbero possibili in natura.

La magia statica usa sempre rigorosamente la stessa metafisica di base, tutti e quattro i passaggi e sempre con gli stessi effetti.

MAGIA RUNICA

La magia runica opera sulla realtà ad un livello ancora più elementare di quella statica: tramite oggetti materiali incisi con precise forme (che spesso hanno rilevanza sul piano geometrico) possono creare determinati effetti.

Una caratteristica sorprendente della materia, comunque, è di rispondere in modo costante agli stimoli che le rune gli danno. In questo modo, è possibile sperimentare combinazioni fisse ed ottenere sempre i medesimi effetti, ottenendo una sorta di “linguaggio di programmazione” in grado di offrire molteplici possibilità.

6.6 – MAGIA DINAMICA

Chi utilizza la magia dinamica non è paragonabile alle altre categorie. Mentre ogni tipo di magia si basa su qualche tipo di conoscenza stabile, il mago dinamico cerca nell’esistenza stessa la conoscenza necessaria. Il mago dinamico è in grado di piegare la realtà stessa tramite la propria mente: come questo sia possibile non è chiaro, ma sembra che in qualche modo un mago dinamico sia in grado di indirizzare il corso degli eventi operando sull’insieme del multiverso, su molte dimensioni allo stesso tempo, riuscendo in cose meno appariscenti degli altri ma estremamente più importanti. Più il suo potere cresce, più il mago dinamico sa dominare gli eventi in maniera minuta e pervasiva (quindi efficace), senza bisogno di operare azioni spettacolari per ottenere ciò che vuole.

La magia dinamica si divide in Specialità. Un mago accede ad una o più Specialità, che rappresentano gli aspetti del reale che è in grado di manipolare, più o meno pervasivamente a seconda del suo punteggio.

La Magia Dinamica, comunque, richiede un forte Paradigma: ovvero una “metafisica” di funzionamento molto dettagliata. Questo può sembrare un lavoro lungo, ed in parte inutile, ma risulterà assolutamente indispensabile sia al Narratore che ai Giocatori per decidere quanto le magie dinamiche siano facili o efficaci a seconda della situazione. Arbitrare una partita in cui si usi una magia dinamica priva di un adeguato Paradigma è spesso solo la storia di uno scontro continuo tra Narratore e mago per decidere come vadano considerate le diverse magie.

Le **Specialità** sono molteplici: esse vengono determinate dal Narratore. Le specialità qui indicate vanno intese solo come esempio (e sono bilanciate sulla metafisica del multiverso come

viene presentata e conosciuta nel Temporeale). In pratica non sono palesemente incompatibili con i viaggi nel tempo e l'ambientazione del Temporeale. Ovviamente, è possibile modificarle a piacimento. Le specialità forniscono dei bonus/malus ai tiri, e spesso per poter solo tentare una qualche alterazione della realtà è richiesto almeno un punteggio minimo.

Corrispondenza [H]: la capacità di alterare lo spazio ed il tempo, quindi in modo indiretto ogni cosa che sia al loro interno.

Entropia [ψ]: la capacità sottile e difficile, sia da comprendere che da usare, di alterare il multiverso e le connessioni tra diverse istantanee dimensionali. Permette di operare, in modo indiretto, su ogni aspetto del reale.

Entità [ι]: la possibilità di alterare ogni ente, ogni forma di materia e/o di energia; sia inorganica (in modo più semplice) che, assieme a Struttura, organica.

Struttura [ω]: la possibilità di alterare ogni tipo di struttura, cioè della "cosa" che rende unica ogni forma di aggregazione stabile. In particolare, gli oggetti omogenei (a livelli più bassi), gli oggetti complessi, gli esseri viventi e le forme di informazione e di conoscenza.

Essenza [φ]: la capacità di alterare il rapporto tra l'essere e il non-essere o, per dirla in termini meno filosofici, la capacità di manipolare ed alterare il vuoto assoluto (che, contrariamente a quel che si pensa, brulica di particelle ed energia).

Multiverso

"[...] e così, dopo qualche anno in Polizia nel dipartimento di NY, ti ritrovi di fronte questo ragazzino ben vestito, dall'aria annoiata, che ti offre un lavoro semplice: tenere dei cavernicoli del 2300AC lontani dai nuovi impianti petroliferi transdimensionali. Ben pagato, quindici testoni al mese; con ottimi mezzi, tecnologia ed armi d'avanguardia; un posto certo, dotato di cospicua assicurazione sulla vita... Bè, amico: un lavoro del genere l'avresti accettato anche tu. Quindi non farmi la morale, dopotutto non abbiamo mica distrutto quella dimensione... E ci tengo a precisare che non era ancora successo quel casino nella vecchia Roma, la rivolta di Urbano II e Pietro l'Eremita..."

RICHARD FELLOW, AGENTE DI TEMPOLIZIA

"D'accordo, rispetto al periodo delle guerre le cose vanno molto meglio, ma per quanto ci servano a sopravvivere, non può piacermi che gli stessi che possiedono metà del nostro pianeta siano quelli che hanno ridotto in schiavitù, più o meno dichiarata, interi nostri mondi gemelli".

JOE SMITH, GIORNALISTA

Ma state scherzando? I Portali sono utili a tutti quanti, guardate me. Se non fosse per la Corporazione, sarei ancora in quella Salisburgo decadente a scrivere musica classica... non avrei mai conosciuto la mia vera passione: rock 'n roll.

WOLFGANG AMADEUS MOZART, ROCKSTAR

CRONOLOGIA DEL TEMPOREALE

2010 La popolazione mondiale ormai punta a grande velocità verso gli 8 miliardi di individui. Lo sviluppo demografico, sociale ed economico dei paesi dell'Asia orientale e del Sudamerica fino ai livelli di Europa e USA provoca una serie di riassetamenti e crisi finanziarie, energetiche e alimentari.

2015 La Cina contrae del 35% le proprie esportazioni in acciaio, rame e carbone, dirottandole sul consumo interno. Gli altri stati cercano di superare la crisi di materie prime riaprendo vecchie miniere e puntando allo sviluppo di materiali alternativi.

2016 Uno dei più grossi tifoni della storia spazza via l'intera città di Hong Kong. L'opinione pubblica mondiale chiede a gran voce la definitiva applicazione del protocollo di Kyoto, finora seguito con regolarità solo dagli stati europei. La Cina e l'India fanno grandi sforzi per ridurre le emissioni, mentre gli Stati Uniti rifiutano di mettere in opera il trattato.

2017 Con il progressivo degradarsi del commerci internazionali in Africa la situazione piomba nuovamente nel caos: corporazioni senza scrupoli fuori dai trattati internazionali aprono nuove miniere e giacimenti con la complicità del governanti locali. Gli stati nazionali vacillano, e più di metà del continente cade in una guerra civile subdola e continua

2020 Le istituzioni internazionali, l'ONU in primis, entrano in crisi irreversibile. I paesi ex-emergenti, Cina ed India in particolare, chiedono l'istituzione di nuovi consessi internazionali più rappresentativi della mutata geopolitica mondiale. La popolazione del globo punta stabilmente verso i 10 miliardi di individui.

2022 Ad opera del ricercatore europeo A. Ragozzino, viene sviluppata la prima teoria quantistica della gravitazione: essa è incompleta ed errata in alcune parti, ma tutt'ora resta il fondamento dei Portali.

2023 F. Hofrings sviluppa la prima teoria della geometria pan-dimensionale, creando i concetti di *macrovarco* ed segnando la nascita dell'analisi geometrica strutturale delle connessioni spazio-dimensionali (tutt'ora usata per trovare ed aprire i portali).

2024 Anche l'Organizzazione Mondiale del Commercio entra in crisi, non potendo impedire ai governi nazionali più popolosi di alterare il funzionamento del mercato modificando la propria domanda interna. Circa metà degli stati riuniti nell'ONU escono dall'organizzazione per fondare una nuova istituzione internazionale. L'Europa fa da cerniera tra la nuova organizzazione e il vecchio consesso delle Nazioni Unite, ormai praticamente comandato dagli Stati Uniti dopo l'unificazione con la NATO.

2026 Con l'esaurirsi delle risorse petrolifere, si scatenano le Guerre di Sopravvivenza, che degenerano nel Periodo (o Età) dell'Autarchia. Intere regioni e stati compiono razzie, incursioni, furti contro i vicini nel tentativo di mantenere il proprio stile di vita e la propria forza militare. Molte Corporazioni vengono statalizzate, ed alcuni CEO operano spostamenti segreti di materiale e risorse in luoghi lontano dai punti di maggiore conflitto.

2056 Dopo trent'anni di guerre ed anarchia nelle quali la popolazione mondiale si è quasi dimezzata sotto carestie, epidemie e mancanza di risorse la Corporazione Eagi – da questo momento in poi, chiamata semplicemente "la Corporazione" – sviluppa un progetto di sfruttamento delle risorse di altri universi per ovviare alla scarsità di derrate idroalimentari ed energetiche. La proposta viene inoltrata in forma privata a quasi tutti i governi della Terra ancora in piedi.

2078 La maggior parte degli stati terrestri, con l'eccezione di Australia, Sudafrica e USA (oltre all'incontrollabile marasma di dittature africane) sigla un accordo di pace, il Trattato di Mosca, tuttora in

vigore. I governi si impegnano nel finanziare la Corporazione quanto necessario, ma la collaborazione stenta a decollare.

2081 Una serie di guerre di frontiera minano la fragile collaborazione iniziata col Trattato. I fondi alla Compagnia rallentano vistosamente, e nel quinquennio successivo tutti i continenti sono scossi da guerre locali di scala più o meno grande. La Corporazione inizia ad ottenere i primi risultati, ma li tiene segreti.

2087 La situazione è ormai vicina al collasso: tutti i beni vengono razionati, e le poche riserve ancora disponibili scemano a vista d'occhio. Nel tentativo di impedire la scomparsa dell'umanità, tutti gli stati contraenti il Trattato di Mosca entrano in un regime di ristrettezza: tornano malattie ed epidemie. Tutto quanto faticosamente viene risparmiato è raccolto dalla Corporazione e usato per lo sviluppo delle applicazioni temporali della geometria pan-dimensionale. Sottotraccia, negli Stati Uniti, nasce la Setta della Luce, per opera del predicatore millenaristico H.C. Hubbert.

2095 Il *Tecnoshock*. Spaventati dalla disperata coesione degli stati aderenti al Trattato, dalla riduzione delle scorte e dallo sviluppo ancora non chiaro della tecnologia temporale gli stati esclusi dal Trattato – guidati da USA ed Australia – lanciano un attacco ai gangli principali vitali della Corporazione, usando armi nucleari sfruttando derive autoritarie nell'opinione pubblica. La Corporazione, però, forte di sistemi ancora sperimentali ma estremamente efficaci di previsione, riescono ad anticipare l'attacco e reagire: incursori scelti catturano i centri nevralgici di potere, facendo detonare le testate nucleari nella stratosfera. Il territorio degli stati attaccato viene dichiarato Proprietà Commerciale della Corporazione, l'esercito smantellato e quel poco che restava della società, nei due stati, collassa. Termina l'Età dell'Autarchia.

2096 Inizia la costituzione della Freezone: l'intera popolazione australiana (con l'eccezione degli aborigeni) viene deportata negli USA, prossimi al collasso dopo la guerra. La Corporazione comincia a sviluppare un centro di potere e di ricerca stabile nel deserto australiano. Negli Stati Uniti Centrali si formano, grazie a spinte della corporazione, i primi Regni Indiani.

2097 Per la prima volta un membro della Setta della Luce, Ion Tavagle, viene eletto ad una carica pubblica: è sindaco di New-New York.

2099 La Setta della Luce diventa la più importante organizzazione politica – mistica ed economica – dei Rinati Stati Uniti d'America (ReUSA), acquisendo la maggioranza al Congresso e promettendo miglioramenti al paese ormai allo sfascio. Il suo controllo, però, si estende in sostanza alle fasce della East e West Coast.

2101 La data più importante della storia dell'umanità. Durante dei sondaggi per l'urbanizzazione corporativa, nei pressi della Ayer's Rock in Australia, viene rilevata una massiccia distorsione spazio-temporale. Ulteriori indagini ed applicazioni della geometria pan-dimensionale rilevano come tale roccia riproduca il frattale di Hofrings, che rappresenta la struttura dello spaziotempo. Inizia la costruzione del Primo Portale.

2103 Dopo 2 anni di costruzione, il Primo Portale viene completato. Va avanti la costruzione della City.

2104 Primo utilizzo fruttuoso del Portale. Gli stati aderenti al Trattato costituiscono una nuova assemblea legislativa e governativa di portata planetaria, chiamata Governo Mondiale. Inizia la progettazione di altri Portali su luoghi ed edifici differenti.

2105 Viene aperta la Porta Orientale in corrispondenza della Grande Muraglia Cinese, che conduce alla dimensione T.Xi.

2106 Viene aperta, nel monastero italiano di Montecassino, la Porta Mediana, che conduce sul 1071. Questo portale diventa celeberrimo nel giro del lustro successivo per via della Crociate...

2108 Usata per la prima volta la Porta Imperiale, costruita sul Colosseo, che conduce nell'80 d.C.

2110 È aperto il Portale T60 (ridenominato in seguito Porta Nuova), che conduce nel 1958 (il Temporealeβ). La Corporazione si preoccupa di intervenire tramite consigli e anticipazioni sulla scena mondiale per modificare il corso del tempo.

2111 Costruzione della Porta Vecchia, alle Piramidi. Conduce alla dimensione T.3MaC (antico egitto).

2115 Nei ReUSA si scatenano una serie di guerre locali tra i Regni Indiani, supportati dalla Compagnia, e la Setta della Luce. Per evitare il ricostituirsi di un unico stato negli Stati Uniti, ancora pervasi da sentimenti di rivalsa verso la Corporazione, i Regni Indiani vengono finanziati, equipaggiati ed alcuni importanti capi indiani (come Aquila Grigia o Toro Seduto) vengono prelevati dal passato e messi al comando delle tribù.

2119 Un gruppo di razziatori, provenienti da una Dimensione ignota, in possesso di tecnologie di origine sconosciuta – forse corporative – effettua le prime razzie dimensionali conosciute, su T.3MaC.

2120 Nell'anno seguente, le razzie aumentano di numero e nelle dimensioni colpite, diventando un problema serio. Le Armate Carta Grigia vengono mobilitate per arginare il fenomeno, ma presto diventa evidente che fermare i pirati richiede un lavoro di prevenzione ed indagine, più che di sola repressione.

2125 Viene fondata la Tempolizia ed aperto il Corridoio .0.

2129 Aperto ed esplorato per la prima volta il Portale Infernale, che dà sulla Dimensione 666.

2132 Dopo i fallimenti della Sezione S nell'esplorazione della Porta Infernale, il controllo del portale passa alla Sezione E, che cambia radicalmente approccio puntando ad una occupazione ludico-mediatica.

2134 1099 Nella dimensione T.X° il Papa Urbano II scomunica in blocco i visitatori dimensionali ed indice una Crociata contro di loro. Guidata da Pietro l'Eremita, l'intera popolazione europea si solleva contro le forze della Corporazione, e le truppe della Polizia Dimensionale sono costrette a massacri di abitanti ed a

introdurre la legge marziale. Roma viene rasa al suolo da bombe tattiche, la Chiesa Cattolica è dichiarata associazione illegale, tutti i suoi beni vengono confiscati ed il Papa giustiziato (sarebbe comunque morto di lì a poco). Inizia un estenuante guerriglia da parte degli autoctoni, che rende sempre meno redditizio sfruttare la dimensione.

2135 Vi sono imponenti manifestazioni contro la repressione nei confronti di T.X°. Anche parte dei lavoratori, funzionari e dirigenti della Corporazione si uniscono alle lamentele poiché Urbano II, brutalmente giustiziato, sarebbe stato fatto Santo dopo la morte. Viene creato un tavolo tra il Governo Mondiale, la Corporazione e rappresentanti dei manifestanti per trovare una soluzione.

2136 Sull'onda dei moti anti-corporativi si scatenano violenze su larga scala, soprattutto in Europa, contro androidi e proprietà della Corporazione. Gran parte degli androidi esistenti vengono distrutti: quelli sopravvissuti sono ritirati dal mercato. Gli impiegati umani della Corporazione restano essenzialmente al sicuro, protetti dai diversi governi nazionali.

2137 Fondazione degli Entroterroristi. Sono un gruppo eversivo diviso in frange fanatiche che considera illegale, illecito ed immorale lo sfruttamento del passato. Nonostante il mostruoso divario tra le loro risorse e quelle della Compagnia, riescono ad evitare la cattura ed a colpire inaspettatamente la Corporazione. Si dice che per impedire alla Compagnia di prevedere le loro mosse scelgano rifugi, strategie e piani d'attacco rigorosamente a caso, usando dadi o monete.

2139 È approvato il Protocollo di Sfruttamento: si tratta di una serie di regole che la Corporazione è tenuta a rispettare nell'interesse del genere umano in ogni dimensione. Si tratta del primo documento in assoluto che fa riferimento ad un diritto inter-dimensionale. Il controllo sull'operato della Corporazione viene affidato al Governo, che deve nominare una apposita Commissione di Controllo che, ogni 2 anni, fa un rapporto dettagliato sulle azioni della Corporazione. Nonostante nominalmente la Commissione debba vigilare su tutto, la Corporazione tiene una buona parte dei propri segreti (ad esempio il portale su D666) ben nascosti sia alla Commissione che all'opinione pubblica.

2144 Apertura ufficiale della Porta Vittoria, che si affaccia sul 1889.

2151|2006 Si scatena una guerra tra importanti privati sub-appaltatori della Corporazione nella dimensione T.60. La guerra, che assume proporzioni quasi planetarie (resta confinata comunque nella dimensione), viene presto sedata dalla Polizia Dimensionale, ma la popolazione resta soggetta ad un tecnoshock. Su proposta della Commissione di Controllo, viene intensificato lo scambio tra le due dimensioni e quasi pareggiato il gap tecnologico. Nasce il Temporealeß, una sorta di dimensione "di serie b" in cui risiedono gran parte di coloro che possiedono un passaporto dimensionale ma non un permesso di residenza per il Temporeale.

2159 Il giorno d'oggi.



7.1 – STRUTTURA DEL MULTIVERSO

La prima nozione di qualche difficoltà in cui si incapperà in Cronocles è quella di *multiverso*. Per cercare di chiarire le cose, vediamo come è concepito il multiverso ad oggi secondo la teoria quantistica. È anche questa teoria, infatti a rendere possibili i viaggi temporali.

Il multiverso è la necessaria conseguenza del fatto che, contrariamente a quanto ci dice il senso comune, *il tempo non scorre*. Arrivando a livelli atomici, la meccanica quantistica non prevede un "flusso": il tempo è composto da un numero elevatissimo di "istantanee", periodi della durata di 10^{-38} secondi, e le particelle "saltano" da una posizione all'altra – senza ricoprire le posizioni intermedie – ad ogni istante quantistico, definito anche "istantanea". Un'istantanea viene quindi definita come un momento con una particolare disposizione di tutto il contenuto dell'Universo. A regolare la connessione tra le diverse istantanee vi sono sia le leggi della fisica, per quel che riguarda

le "cose", sia delle leggi psicologiche, che regolano il contenuto delle menti coscienti.

Il fatto che il tempo ci appaia come un flusso, quindi, non rappresenta una caratteristica intrinseca del tempo, ma è un effetto dovuto al fatto che i nostri contenuti mentali restano più o meno costanti attraverso un numero di istantanee che definiamo che "il nostro" universo.

In accordo con la teoria quantistica, però, ogni istante è legata non solo con quelle che noi viviamo direttamente, ma con tantissime altre. Se ad esempio lancio una moneta in aria, essa, nel Multiverso, non dà "testa" o "croce". Entrambi i risultati sono presenti, allo stesso tempo, distribuiti tra gli universi in proporzione del 50% l'uno.

Il mondo è un insieme di fatti, non di cose.
E. DUMMET ©

Il Multiverso è quindi l'ammasso di **tutte** le istantanee possibili, che comprendono sia quello che noi chiamiamo "storia" che gli "universi possibili" che gli "universi alternativi". La nostra realtà è in effetti una "dimensione alternativa" rispetto a tutte le altre. Non esiste un modo di

“ordinare” i diversi universi, se non tenendo conto della distanza o delle connessioni con il proprio.

I viaggi dimensionali o temporali non sono altro che aperture che collegano una serie di istantanee le une alle altre. Non esiste effettivamente differenza a livello teorico nel viaggiare in una dimensione alternativa o viaggiare nel passato: un viaggio nel passato *crea* una dimensione alternativa, quindi le cose sono equivalenti. Viaggiare nel multiverso, effettivamente, non cambia gli equilibri complessivi della realtà: il contenuto totale del multiverso resta costante; è il contenuto dei singoli universi che può variare a discapito o vantaggio di altri.

Un'ultima nota che può risultare di immenso aiuto, è che *i viaggi nel futuro sono impossibili*. Questo può far storcere il naso a qualcuno, ma purtroppo le cose stanno così. Aprire una finestra su un altro mondo è possibile perché, tramite esperimenti di interferenza quantistica, si può identificare con una certa precisione l'universo di arrivo, e quindi mantenere un portale stabile. Per aprire un portale sul futuro (e soprattutto, per aprire un portale su un *preciso* futuro) sarebbe necessario calcolare esattamente tutte le possibilità di evoluzione che il mondo possiede, e questo equivale a calcolare tutte le possibili evoluzioni di tutte le configurazioni attuali istantanea per istantanea. I numeri in gioco sono tanto elevati che questo calcolo è impossibile.

Inoltre, i viaggi nel futuro sono stati inventati fin dall'alba dei tempi. La relatività di Einstein dice che qualunque corpo si muova riduce lo scorrere del tempo. Per visitare il futuro, è sufficiente dotarsi un razzo sufficientemente veloce da arrivare a velocità parziali rispetto a quelle della luce: l'equipaggio sul razzo fa esperienza di un tempo rallentato rispetto a quello dei sistemi a velocità minore, come la Terra: quando tornano quindi si trovano spostati avanti nel futuro. Questo, come è facilmente immaginabile, non è di grande utilità per lo sviluppo o la raccolta di risorse, e quindi sono stati fatti solo pochi esperimenti in proposito.

UN'ALTERNATIVA

Dio non gioca a dadi.
ALBERT EINSTEIN ©

La concezione precedente è quella che effettivamente ha le migliori corroborazioni da parte della fisica. Nell'usarla per un gioco, però, può apparire un po' sconcertante: diventa difficile immaginare spostamenti da una dimensione all'altra, visto che il numero mostruosamente inimmaginabile di dimensioni significa che, in sostanza, vi sono universi di ogni tipo.

Un'altra concezione del multiverso, più limitante ma meno complessa, e particolarmente adatta a ricreare alcune ambientazioni in cui i viaggi dimensionali e le dimensioni parallele hanno potenzialmente meno destinazioni; è che il

multiverso sia composto da regioni semi-autonome le une dalle altre, dette *ammassi*, composte da 128 o più universi (il numero suggerisce forse hanno a che vedere con leggi di calcolo binario). I viaggi dimensionali, anche se in teoria possono arrivare dovunque, sono possibili in pratica solo all'interno dell'ammasso, che quindi contiene un numero finito di universi. In questi casi è utile considerare che ogni ammasso sia invariante rispetto al tempo: non ci sono viaggi temporali, in pratica, ma solo tra dimensioni parallele sincronizzate. Questo perché se si dessero viaggi nel passato ad ogni viaggio si creerebbe una dimensione alternativa, aumentando immediatamente il numero delle dimensioni oltre lo stabilito.

Karma: se volete introdurre nella vostra ambientazione alcune nozioni misticheggianti, la teoria degli ammassi vi permette di motivare l'esistenza del karma, intendendolo come spirito che lega tra di loro i diversi doppi. Il karma è nascosto in profondità nella mente di ognuno, e rappresenta quella parte di contenuti mentali comune ai doppi delle varie dimensioni che, nonostante abbiano esperienza, motivazioni, nomi o amici differenti in ogni dimensione, li rende tutti riconoscibili come “la stessa” persona.

7.2 - TEORIA MINIMA DEI SALTI

I salti tempo-dimensionali, derivando dalla soluzione combinata alle equazioni di due diverse teorie (la geometria pandimensionale e la gravitazione quantistica), possiedono due rami separati di soluzioni, a seconda che venga tenuta come costante nel risolvere i calcoli l'una o l'altra teoria. Queste soluzioni sono i Portali ed i Tunnel.

I Portali sono la prima classe di soluzioni alle equazioni: sono passaggi ampi, che vengono sincronizzati su una dimensione e possono essere tenuti aperti indefinitamente, se gli viene fornita abbastanza energia. Le loro dimensioni possono variare, a seconda di quanto vengono alimentati, da poco meno di un metro e diverse dozzine.

Un passaggio attraverso un Portale assomiglia a varcare una porta: si entra, e ci ritrova in un altro tempo, o in un'altra dimensione. Nota bene che non ci si trova mai in un altro luogo: le equazioni del portale hanno soluzioni risolvibili solo se la curvatura dello spazio viene tenuta costante. Per questo motivo chiunque apra qualche portale lo può fare solo se esso conduce allo stesso luogo, in un tempo o in una dimensione differente.

Questo, detto in altri termini, significa che i viaggi temporale sono *spazialmente invarianti*: se prendo il portale della Tour Eiffel, uscirò dall'altra parte ancora in corrispondenza della Tour Eiffel.

Esiste però un metodo alternativo per spostarsi, anche se questo funziona solitamente con le

dimensioni parallele e non è sfruttato su vasta scala dalla Corporazione. Si tratta di sovralimentare l'interferenza quantistica di un microbuco nero – un evento quantistico di durata ed intensità infinitesimale – e sfruttare il risultante tunnel quantico. Questi tunnel quantici, che si contrappongono ai portali, sono gli unici mezzi sfruttabili di comunicazione interdimensionale spazialmente variabili, ma temporalmente stabili. In pratica, contrariamente ai portali, i tunnel quantici conducono a dimensioni alternative, e non indietro nel tempo. Questo significa che gran parte delle dimensioni alternative radicalmente differenti dalla nostra sono solo occasionalmente accessibili tramite i tunnel quantici: usare un Portale non può essere utile perché, se ad esempio nella dimensione di destinazione la Terra non c'è più, ci troveremmo nello spazio profondo.

Frequenza dei Tunnel Quantici: questi portali sono estremamente instabili. Per determinare quanto spesso ne diventa disponibile lancia $d20$ e $d8$. Si apre un portale ogni $d20^{d8}$ giorni. Puoi modificare la frequenza dei portali usando dadi diversi dal $d8$ per elevare il risultato, a seconda dei mezzi tecnologici a disposizione dei personaggi, della presenza o meno di Portali (che favoriscono la creazione di tunnel) o altri fattori. Ovviamente, il Narratore può anche decidere autonomamente qualunque periodo (i tunnel sono ancora totalmente imprevedibili, quindi non esiste un modo "giusto" per decidere quando uno si aprirà).

7.3 - LA CORPORAZIONE

La corporazione ha circa mezzo miliardo di dipendenti diretti, e più o meno direttamente controlla, attraverso le diverse dimensioni, i destini di circa 50 miliardi di individui. Ovviamente questa organizzazione titanica, sia a causa della sua grandezza, sia perché è spezzata in vari spaziotempi, è tutt'altro che granitica.

Moltissimi diversi dipartimenti, sotto-gruppi, team di ricerca e via dicendo operano in maniera più o meno autonoma: dalle truppe scelte da assalto, direttamente coordinate dal CEO, ai vari *omologhi* spettatori sparsi per il multiverso, praticamente autonomi. Un vecchio detto dice: "*la mano destra della Corporazione non sa cosa sta facendo la sinistra*", e le informazioni dettagliate sui Consigli Direttivi sono troppe scarse per effettivamente capire se, perfino ai piani alti, si abbia un quadro chiaro e complessivo della Corporazione e delle sue attività. Ma forse, è questa insicurezza lo scotto da pagare per essere presenti in maniera più o meno massiccia in un centinaio di universi.

LE SEZIONI

La Compagnia è divisa in Sezioni. Ognuna di esse è identificata da una lettera appropriata, ma ogni sezione ha uno o più soprannomi derivanti dalle sue attività. L'organizzazione delle Sezioni è sempre costante e piramidale, e ricalca quella del Consiglio Direttivo Principale, l'organismo che presiede a tutte le attività della Compagnia.

In cima c'è il CEO (*Chief Executive Officer*), che presiede il Consiglio Direttivo (composto di altri 12 membri). I membri del direttivo sono di solito 2 per ogni Sezione, più un membro esterno di un paese a rotazione aderente al Trattato di Mosca ed il Comandante della Tempolizia. Il sistema di voto prevede una conta dei voti a seconda della percentuale di azioni possedute. Questo significa che la Sezione A, che possiede una quota maggiore ed il CEO, ha il maggior peso nelle politiche generali.

Ognuna delle altre Sezioni possiede un proprio Consiglio d'Amministrazione basato sul modello del Direttivo: la composizione precisa e le regole di voto, però, sono influenzate spesso dalla struttura della corporazione. La Sezione S, ad esempio, ha una struttura rigidamente militaresca, mentre il consiglio della Sezione E è profondamente diviso in sotto-correnti. Tutte le decisioni e le scelte di una sezione sono prese dal consiglio di amministrazione, ed in teoria dovrebbero seguire le direttive generali ed i piani strategici di sviluppo o di espansione che sono diramati dalla sede centrale. La cosa, però, è abbastanza ipotetica, anche se la Compagnia ha sempre dato prova di grande compattezza, mettendo da parte le rivalità interne, quando si è dovuti trattare una questione importante.

Sotto il consiglio di amministrazione, vi sono vari livelli di manager e lavoratori. I dipendenti sono divisi tra interni ed esterni, e tra civili e militari. Il personale *interno* è quella che, a tutti gli effetti, fa parte della corporazione: ha accesso alle sue risorse, può essere spostato da una dimensione all'altra, vive nelle installazioni corporative ed ha un contratto vitalizio (questo comprende anche un permesso di soggiorno nel Temporeale). I dipendenti *esterni* sono invece informatori, abitanti di dimensioni sfruttate, minatori, contadini e così via. Ai dipendenti esterni, eccetto che in situazioni straordinarie, sono vietati i viaggi spaziotemporali, e normalmente essi ricevono uno stipendio a seconda del lavoro che compiono, e qualche tipo di benefit come medicinali o oggetti del Temporeale.

I civili sono inquadrati in tre attività principali: ricerca, amministrazione, manovalanza. Ogni Sezione si occupa in modo diverso dei vari aspetti, ma tutte quante possiedono tutti e tre i tipi di attività. Questa è una politica che è stata adottata dalla scoperta dei viaggi dimensionali, per permettere ad ogni sezione di poter operare efficacemente anche su dimensioni semi-isolate.

La maggioranza delle persone che lavora per o con la corporazione è composta da civili: i militari sono anch'essi divisi tra interni ed esterni, ed hanno compiti differenti. I militari interni sono tutte le forze della corporazione, addestrate e numericamente pari ad un esercito di medie dimensioni, e sono pronti ad essere schierati interdimensionalmente, dovunque vi siano problemi. I militari che vengono assunti esternamente, invece, sono quasi sempre gli eserciti originari delle dimensioni colonizzate: tramite accordi con i loro capi o corruzione, questi svolgono il compito di guardie e di pattuglie per la corporazione. Ovviamente, solo in situazioni particolare la corporazione li rifornisce di armi avanzate, visto che questo in passato ha portato ad insurrezioni molto pericolose.

*Gli affari seguono sempre la legge delle 3 S:
Spionaggio, Segretezza e Slealtà.*
CEO DELLA SEZIONE A

I poliziotti tempo-dimensionali sono un caso a parte: ufficialmente, infatti, tra loro e la corporazione vi è solo un contratto di consulenza, quindi dovrebbero essere considerati dipendenti esterni. In realtà, la Polizia Dimensionale riceve tutto quanto dalla Corporazione, e le risorse belliche che ha a disposizione sono inferiori solo a quelle delle squadre scelte delle Milizie Corporative. Sui viaggi dimensionali, forse la tecnologia della Polizia Dimensionale è addirittura la più avanzata in assoluto.

Qui di seguito vi è una descrizione delle diverse Sezioni. Si accenna alle attività principali, si indicano i più comuni campi di interesse e vi è un accenno alle voci di spesa maggiori del budget.

SEZIONE A

È l'amministrazione. Possiede il totale controllo su ogni altra sezione, visto che è la holding di controllo di tutte le altre (le Borse Mondiali hanno nel 22° secolo un funzionamento differente, ma i termini usati sono ancora quelli del 20° secolo). È quella che direttamente tratta con i Governi e con le diverse Sezioni. Anche se ognuna di esse in teoria è autonoma, la Sezione A ha il completo controllo su tutti gli organigrammi della Compagnia.

Originariamente questo controllo così stretto dipendeva dalla necessità di far quadrare il bilancio energetico dei viaggi temporali, ma con lo sviluppo stabile della tecnologia dimensionale questa parte è stata slegata ed affidata alla Sezione L. Da allora la Sezione A opera principalmente sottotraccia: rispetto alle altre Sezioni se ne sente poco parlare, e sembra anche che agisca poco. In realtà, fonti interne alla Corporazione dicono che sia semplicemente assorbita nel continuo monitoraggio di tutte le attività in corso, in tutti gli universi. In pratica

agisce come centro di coordinamento: considerando nonostante questo i margini di libertà disponibili ai dipendenti della Compagnia, è evidente che se la Sezione non svolgesse questo compito probabilmente l'intera struttura corporativa si frantumerebbe in diverse fazioni nel giro di brevissimo tempo. È anche l'unica Sezione che può richiedere di visionare i rapporti della Tempolizia di stampo riservato. Controlla l'equivalente del Modo STRUTTURALE.

Militari e Civili: 25% - 73%

Amministrazione: 21%

Attività Industriali: 33%

Spionaggio: 12%

SEZIONE L

È la sezione logistica, che si occupa della gestione dei diversi sistemi energetici che approvvigionano il Temporeale, della distribuzione e dello smaltimento delle risorse e del coordinamento pratico dei commerci interni alla Compagnia, ovvero all'interno dell'intero temporeale e di molte altre dimensioni. Molto spesso viene soprannominata "il colosso dormiente" poiché, a conti fatti, si occupa di praticamente tutto quello che fa muovere il Temporeale, anche se i suoi compiti sono più da mediatore e di organizzazione. Molto spesso viene considerata una branca secondaria della Compagnia proprio perché, essendo molto radicata nel Temporeale, le sue azioni ed i suoi possedimenti non sono sotto l'occhio costante dell'opinione pubblica. Il suo campo è ENERGETICO (un corrispondente del Corporeo).

Militari e Civili: 36% - 62%

Energia: 42%

Logistica: 36%

Ricerca: 7%

SEZIONE N

Soprannominata New Order, questa sezione è la più spregiudicata e fanatica. È stata la seconda ad essere fondata, dopo la Sezione A, e discende dal nucleo storico di ricerca della vecchia Corporazione Eagi. La Sezione N è la R&S – Ricerca e Sviluppo – e si occupa ovviamente di tecnologie di ogni tipo. È questa sezione quella che, in pratica, ha sviluppato i viaggi temporali e la maggior parte delle tecnologie transdimensionali. Inoltre, la Sezione prende in consegna dalle altre gli oggetti di funzionamento ignoto che vengono reperiti, per studiarli, capirne il funzionamento e riprodurli o migliorarli.

La Sezione dispone di una superiorità tecnologica schiacciante su ogni parte del del multiverso conosciuto: i maggiori scienziati, fisici, logici, tecnici, erboristi, sciamani, medici, archeologi, storici di ogni epoca e di ogni mondo vengono continuamente scelti, prelevati dalle dimensioni d'origine e portati a lavorare per la Compagnia o la Sezione. Molti acconsentono di

buon grado: la possibilità di lavorare fianco a fianco con le menti più geniale di ogni tempo e ogni cultura è una prospettiva che nessun serio scienziato scarterebbe alla leggera.

Spesso la Sezione non è trasparente nei suoi scopi e solo i responsabili di alto livello sono a conoscenza delle numerose malefatte che la Compagnia in generale e la Sezione stessa in particolare hanno perpetrato. I suoi campi di occupazione sono TEORICO, PRATICO e SOPRANNATURALE.

Militari e Civili: 15% - 81%

Studi Predittivi: 39%

Ricerca: 38%

Spionaggio: 15%

SEZIONE E

Originariamente questa sezione è stata sviluppata per portare avanti gli accordi con tutti i diversi governi mondiali al tempo dell'autarchia. Il suo primo, e maggiore successo, è stata l'organizzazione del Congresso di Mosca, con cui ha aperto le porte alla ricerca sui salti dimensionali. Con il tempo, oltre alle pubbliche relazioni, questa sezione ha iniziato ad occuparsi anche dell'intrattenimento, visto che la Compagnia è l'ultimo soggetto privato rimasto che trasmette su radio, televisioni ed olovisori. Per questi motivi, è una delle sezioni più pubblicamente esposte sul TR, e quella che in assoluto ha il numero maggiore di sotto-branch, compagnie fantoccio e controllate.

Di recente, grazie ad alcuni progetti estremamente spregiudicati (come la scelta di portare alcuni musicisti del passato come Mozart sul TR oppure l'organizzazione del Torneo Nero sul TRβ) sta acquisendo notevole potere ed influenza sia ai piani alti del Direttivo Principale che nei consessi internazionali. Se a questo si aggiunge che gran parte dell'opinione pubblica di diversi mondi pende dalla sue labbra, è evidente che questa Sezione ha un potere immenso, anche se diverso da quello bellico della Sezione S o dalla tecnologia dell'New Order.

Questa Sezione ha il diretto controllo dei portali affacciati solo su una dimensione, T90C. Si tratta di una dimensione dove la Sezione E controlla segretamente tutti i governi ed i maggiori centri di potere. Sono sconosciuti gli obiettivi di tale politica, anche se le malelingue affermano che la Sezione tenta soltanto di migliorare le proprie capacità massmediologiche per poi impiegarle anche sulla dimensione primaria. Si occupa, in breve, di tutto ciò che è SOCIALE.

Militari e Civili: 12% - 85%

Relazioni Pubbliche: 57%

Logistica: 21%

Spionaggio: 6%

SEZIONE S

È la sezione sicurezza, o detto in maniera migliore, il braccio armato della corporazione. Anche se ogni sezione ha un consistente numero di militari a proprio servizio, la Sezione S – a volte abbreviata lugubramente in SS – rappresenta una forza d'assalto nel caso di massicce rivolte o gravi attacchi. Inoltre ha il compito di gestione del Portale Infernale, assieme alla Sezione E. È divisa in due branche principali: le Armate Carta Grigia e le Forze Carte Nere: i primi sono militari, usati in larga scala per invasioni o evacuazioni dimensionali. Le forze nere sono composte di spie e corpi speciali.

L'aspetto delle Armate Carta Grigia, un misto di tecnologia avanzata e tradizioni tribali, fa onore alla propria fierezza e rende facile sottovalutare l'altrettanto efficiente e perfetta organizzazione. Ovviamente, gli appartenenti alla Sezione sono i migliori guerrieri ogni tempo, equipaggiati con la migliore tecnologia: ciononostante, spesso sono incentivati a non perdere del tutto il legame con le proprie tradizioni. I reclutati nelle Forze Carte Nere sono individui eccezionali al pari dei Tempolizioti.

I nomi delle diverse armate sono dovuti alla scelta dei combattenti: nella Carta Grigia sono reclutati i guerrieri più validi, senza tenere conto della loro crudeltà o dei crimini che abbiano commesso. Nelle Carte Nere, vengono spesso scelti appositamente elementi con queste caratteristiche comportamentali.

Di recente sono scoppiati grossi attriti tra la Sezione S e la E, a causa di diatribe e, forse, qualche tipo di incidente a Hell City. Altri però pensano che i piccoli scontri scoppiati qui e là siano dovuti principalmente ad una rinnovata politica aggressiva ed espansionistica della Sezione S. Questa branca si occupa, ovviamente, di BELLICO e di FURTIVO.

Militari e Civili: 89% - 5%

Difesa: 71%

Spionaggio: 19%

7.4 – LA MULTIPOLIZIA

Ben separata in funzioni e compiti dalla Compagnia, ma strettamente legata ad essa per la tecnologia, i rifornimenti, le informazioni e molto personale di alto livello, la Multipolizia si occupa del mantenimento dell'ordine temporale e dimensionale. Ha due diverse branche, la Tempolizia e la Multipolizia. È molto meno conosciuta di quel che ci si può aspettare, soprattutto nel Temporeale. A livello temporale, infatti, è abbastanza raro che ci siano problemi vista la schiacciante superiorità tecnologia.

A livello dimensionale, invece, fin dalle scorrerie degli anni '20 (del 22° secolo) sono conosciuti casi di attacchi da pirati dimensionali, ma essi riguardano soprattutto dimensioni collegate

sporadicamente col Temporeale, soprattutto perché la Multipolizia è determinata ed estremamente agguerrita. La maggior parte delle volte, quando interviene, i razziatori si danno alla fuga. La sua base è comunque la sorveglianza, più che la presenza diretta. Interviene direttamente solo in casi davvero eccezionali, in presenza di criminali dimensionali o viaggi illegali, lasciando la gestione normale dell'ordine nelle diverse dimensioni alle autorità locali o alla Corporazione.

Moltissime dimensioni sono addirittura all'oscuro dell'esistenza di tale organizzazione, che a tutti gli effetti lavora come una guardia di frontiera e un apparatori di sorveglianza dei varchi.

La Multipolizia possiede le tecnologie più avanzate esistenti in termini di analisi e controllo dei Portali e dei Tunnel Quantici, ed ha forma estremamente raffinate (anche se non le più avanzate disponibili) di spostamento dimensionale. Questo grazie a speciali contratti con la Sezione R che garantiscono alla Tempolizia un utilizzo in prelazione delle nuove tecnologie scoperte, prima della loro commercializzazione alle altre Sezioni o al Temporeale.

In più, diverse voci non confermate affermano l'esistenza di una - o forse addirittura più - dimensioni di contenimento, realtà alternative estremamente difficili da raggiungere in cui la Multipolizia rinchioda i più pericolosi criminali interdimensionali.

Normalmente la Multipolizia opera secondo uno schema standard: fa un costante monitoraggio di tutte le dimensioni conosciute, e uno scanning continuo sulle micro-fluttuazioni quantistiche causate da un viaggio temporale. Questa sorveglianza è molto efficace ma non infallibile: se nessun viaggio temporale tramite un Portale può sfuggire alla Multipolizia (nota che sapere dell'apertura di un portale non equivale a conoscere l'identità dei viaggiatori), esiste una probabilità del 20% che un varco improvvisato su una delle Dimensioni alternative maggiori sfugga ai controlli, probabilità che aumenta via via quando si considerano dimensioni sempre meno conosciute (ad esempio c'è solo l'1% di probabilità che la Multipolizia monitorizzi i viaggi verso una dimensione mai esplorata dal Temporeale).

IL CODICE MULTIDIMENSIONALE

Questo codice vale per regolare l'operato della Multipolizia, ma si applica anche ai Protocolli di Sfruttamento - allegati - che delimitano le operazioni o meno lecite per le spedizioni temporali. Si è rimasti per diversi anni in dubbio su come compilare questo documento: alla fine, è stata scelta una commissione di saggi multidimensionale, scelti tra i maggiori pensatore e specialisti del genere umano (ne hanno fatto parte, tra gli altri, Socrate, Zoroastro, Confucio e Cicerone). I principi del documento non sono

troppo dissimili da quelli della Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo, ma per certi versi questa ne contiene di meno. La necessità di applicarla in ogni tempo, infatti, ha richiesto di indebolire alcuni principi del diritto individuale del 20° secolo, come il ripudio della schiavitù. In virtù di un maggiore riconoscimento di diritti collettivi, che si racchiudono nell'articolo che prevede il diritto ad un "libero destino". Questo in pratica consente gli scambi e lo sfruttamento da parte della corporazione, ma solo finché questo non compromette il futuro della dimensione se la Compagnia si dovesse ritirare.

Il Codice ha anche sancito l'esistenza del permesso di residenza nel Temporeale, che è equivalente alla cittadinanza e dà diritto di entrare nel Temporeale ed in *qualunque* tempo alternativo. Nota che questo diritto può essere esercitato solo se la Corporazione autorizza e prepara un viaggio.

Esiste poi il passaporto temporale (in varie versioni), che permette di viaggiare tra un ramo e l'altro del tempo ma senza visitare il Temporeale (tipico ad esempio dei soldati della Armata Grigia). Anche in questo caso, la possibilità di viaggiare dipende dalla volontà della Corporazione.

7.5 - RISORSE CORPORATIVE

Qui vi è l'elenco di una serie di congegni, strutture o oggetti notevoli in possesso della corporazione. Ovviamente, la corporazione possiede anche tutte le tecnologie e le conoscenze indicate al capitolo "Tecnologia". Mentre però in quella sezione sono indicate le tecnologie diffuse nel Temporeale, qui trovate alcuni esempi di tecnologie che sono esclusivo appannaggio della Corporazione o della Multipolizia, e che come tali sono usate di rado, o il più possibile in maniera discreta. Ovviamente, la stragrande maggioranza di queste tecnologie (ed innumerevoli altre qui non presenti, come i Prescienti di Minority Report), sono facilmente rintracciabili in moltissimi libri e film di fantascienza, quando non in altri GdR (ad esempio nella vecchia edizione di Mage the Ascension).

Tutte le tecnologie qui indicate sono disponibili senza ombra di dubbio al New Order, il settore R&S della Compagnia, anche se possono essere sfruttate in maniera intensiva solo da altre branche (il CEO ed i top manager della Sezione A, ad esempio sono stati clonati più volte).

HOMO REPLICANS

Sono esseri biologici semi-umani, dal DNA umano ma dotati di cervello elettronico (introdotto per evitare la clonazione completa). Vengono prodotti in massa e utilizzati di solito come spettatori infiltrati nelle varie dimensioni. Per le loro caratteristiche, infatti, possono essere programmati per assumere un qualsiasi ruolo, e se

dotati delle giuste informazioni possono sostituire, nella sua dimensione originaria, eventuali persone prelevate dalla Corporazione.

In pratica i Replicans permettono alla Corporazione di sottrarre dal passato individui importanti, senza per questo alterare il "naturale" corso degli eventi, poiché il Replicans non fa altro che attuare "la storia come deve essere". Questo è di una utilità inestimabile, perché permette di tenere aperti portali sul passato e di modificarlo senza che questo si trasformi in un passato radicalmente alternativo rispetto a quello conosciuto, permettendo così di mantenere tutte le conoscenze "storiche", che in questo caso equivalgono a conoscere il futuro.

I replicanti, nel gioco, sono assolutamente indistinguibili (sia per punteggi nei Modi, che per i Tratti) dalla persona che replicano. L'unico modo per scoprire un replicante è alterare volontariamente lo scorrere degli eventi in quella dimensione, ed osservare che il replicante perde immediatamente la possibilità di interagire con l'ambiente (diventa semplicemente inutilizzabile). Molto spesso è difficile scoprire un Replicante persino tramite un'autopsia.

AUTOMI

Sono normali robot, programmati per diversi compiti. La robotica nel 2158 non è così avanzata come si potrebbe credere: l'età dell'Autarchia e la dispendiosa ricerca sui salti spaziodimensionali ha bloccato per molto tempo il progresso di tecnologie che erano sul tardo 20° secolo poco più indietro di oggi. Tralasciando gli automi macchinario, le macchine autoguidate e le IA dei sistemi informatici, gli automi più diffusi sono di 2 tipi: i cosiddetti AL, ed i BIP.

I primi sono automi di forma umana senza una programmazione specifica: vengono aggiornati al momento del bisogno, e sono utilizzati soprattutto nelle spedizioni dimensionale, per avere a disposizione una manodopera adattabile, infaticabile e precisa. Possono anche fungere, occasionalmente, come soldati. La loro forma esterna ed interna è fatta per ricordare quella del corpo umano: sono usate gelatine plastiche, fibronervi e materiali siliconici, per ridurre lo shock causato dal loro impatto con i nativi del passato.

I BIP, invece, sono costruiti con materiali resistenti ed in forma più classica di robot. Di solito svolgono mansioni di difesa e di protezione in ambienti particolarmente ostili, oppure compiono routine solitamente riservate agli esoscheletri. Anche se non sono molto più grossi di un essere umano (arrivano a 2-2,5 metri) pesano svariate centinaia di chili, ed a differenza degli AL vengono spesso adattati e modificati per portare congegni aggiuntivi, sistemi di monitoraggio, armi o quant'altro. Non sono comunque tanto diffusi, e di solito vengono impiegati solo nella sorveglianza di importanti complessi corporativi.

ANDROIDI

Gli androidi sono creati montando un cervello da automa sopra un corpo composto da organi biologici, perfettamente riproducenti il corpo umano. Gli androidi sono usati spessissimo: se su TR sono poco diffusi, soprattutto per via dell'effetto estremamente negativo che hanno sull'opinione pubblica (ricordiamo i moti anti-androidi del '36), in tutte le altre dimensioni sono usati in grande quantità, poiché sono in grado di replicare esattamente, all'aspetto esteriore, un essere umano, avendo però maggiore forza, destrezza, capacità di coordinazione e via dicendo.

Sono usati molto spesso anche come spie o per eventi atti a sviare l'opinione pubblica (molti criminali infami del passato che hanno ottenuto l'accesso al Temporeale sono stati fatti falsamente "morire" grazie a dei replicanti per assicurare alla Corporazione la loro collaborazione senza problemi con la Commissione).

CLONAZIONE

La clonazione umana è ufficialmente vietata. Il decreto del 6° giorno (...e nel sesto giorno Dio creò l'Uomo) ha stabilito che essa è illegale, che i cloni debbano immediatamente essere distrutti e che chiunque sia coinvolto nella clonazione sia punibile con la reclusione da 40 anni all'ergastolo.

Non stupirà nessuno però, il fatto che in realtà la clonazione non solo sia perfettamente praticabile, ma già in uso dalla Corporazione, anche se solo in determinate circostanze. Questa, ovviamente, non viene praticata a cuor leggero. I problemi nel processo evidenziati finora sono enormi: è possibile ricreare esattamente lo schema cerebrale di una persona, e perfino i suoi ricordi, ma in campo genetico ci sono ancora problemi evidenti. I cloni sono soggetti in misura del 80% in più a malformazioni, malattie geniche, tumori, effetti degenerativi del sistema nervoso. Spesso, quindi, clonare una persona significa sapere già di doverla clonare di nuovo, nel giro di non molti anni.

Normalmente i cloni vengono dotati della personalità originaria tramite sua duplicazione o spostamento. Il procedimento di duplicazione, quello usato più comunemente, si chiama SinCording, e consiste in una forma evoluta di tomografia assiale cerebrale (detta anche TAC) in grado di memorizzare tutte le informazioni contenute nel cervello in un preciso istante, e di reimprimerle su un supporto adatto. Questo metodo permette di clonare qualcuno che sia già morto o il cui corpo sia andato distrutto; ma il procedimento crea inevitabilmente dei "buchi neri" nella coscienza del clonato (che ricorda solo fino all'ultimo SinCording).

L'altro tipo di tecnologia, che si basa non sulla sovrascrittura, ma sullo scambio di informazione cerebrale, è detta Xchange, ma la sua applicazione nel campo di clonazione sta venendo sempre più ridotta.

XCHANGE

Questa tecnologia, inizialmente solo propedeutica alla clonazione, si è abbastanza sviluppata di recente e si sta diffondendo tra gli strati più elevati (corporativi) della popolazione di TimeZero. In pratica un Xchange permette di spostare il contenuto di una mente da un cervello ad un altro.

Se nella clonazione questo serve a spostare ricordi, emozioni e personalità da un supporto vecchio (il corpo originale) ad uno nuovo (il clone), nel caso dell'Xchange la questione è molto più interessante e... stimolante.

La tecnologia viene usata, sostanzialmente, per permettere spostamenti quasi istantanei attraverso il globo (lo scambio infatti richiede una connessione telematica abbastanza potente, ma non ha limiti di distanza). Rispetto al Sincording infatti è molto più semplice, affidabile e sicuro. Un branca controllata dalla Corporazione (e dal Settore E, per la precisione), sta sviluppando questa tecnologia, oltre che per organizzare orge e divertimenti "scambisti" per i quadri superiori della corporazione, per poterla estendere a gran parte della popolazione.

Poiché l'X-Change nella sua forma base è sempre un prestito, però, il problema maggiore della corporazione è trovare un modo eticamente accettabile per la Commissione di creare corpi clonati da lavoro o da svago.

Pensate ad un mondo dove, con lo scambio di menti (quindi di corpi), potete darvi agli hobby più pericolosi o stressanti, superare i vostri difetti fisici, utilizzare corpi "da lavoro" appositamente potenziati per gli impieghi più faticosi o rischiosi; e sarete vicino al capire quanto questo progetto potrebbe rendere, se adeguatamente presentato, alla Sezione E (cui è stato ceduto dalla Sezione N).

timezero e freezone



Questa vasta area costituisce il vero e proprio “stato” della Corporazione. Attorno al Primo Portale all’Ayer’s Rock sorge Zero Time, la megalopoli corporativa. Tutto attorno, nella Freezone che copre il continente australiano, migliaia di chilometri di sobborghi residenziali di vario livello, costruiti su un anacronismo impazzito. Pagode indiane, templi indù, case coloniali spuntano come funghi, ognuna ad indicare i peculiari gusti e spesso la provenienza temporale del padrone di casa.

7.6 – ZERO TIME

La vasta megalopoli corporativa occupa quasi cento chilometri tutti attorno al Primo Portale, cento chilometri di grattacieli, fabbriche sotterranee e tecnologia in quantità astronomiche.

L’intera città è divisa in sette “spicchi”, ognuno dei quali contiene prevalentemente installazioni e sedi di una delle Sezioni. Le diverse aree spesso mostrano un gusto negli edifici o un ambiente in linea con l’aspetto normale della Sezione. Il Quartiere S è squadrato e militaresco; il Quartiere E contiene case di lusso, negozi, bar, discoteche; nel Quartiere R svettano enormi torri e laboratori di ricerca, un campus universitario, musei ed enormi uffici.

La vista è simile a quella di una grossa città del finire del 20° secolo molto più sviluppata sull’asse verticale, e per certi aspetti con una sua rigida articolazione nonostante l’apparente caos.

7.7 – I PORTALI

Ai Portali viene assegnato un codice per distinguerli gli uni dagli altri. Oltre a questo, ovviamente, molti hanno soprannomi o modi di chiamarli meno ortodossi (nei sistemi di calcolo sono ad esempio identificati tramite la geometria pan-dimensionale).

Ai Portali Temporal, ovvero che aprono sul passato e sviluppano dimensioni parallele per

interferenza con gli eventi, viene assegnato un numero in base al tempo su cui sono aperti, preceduto dal suffisso **T**.

Ai Portali Dimensionali, ovvero che si aprono su passati già alternativi, si antepone la lettera **D** ad un numero assegnato dalla Corporazione.

I Portali sono indicati su una scheda che può tornare utile per tenere traccia dello scorrere del tempo o altre referenze rapide. Possono anche essere raccolti per formare una sorta di catalogo.

PORTALI GLOBALI ATTIVI

Nel 2158, sono stati aperti molti portali ed esplorati parecchi altri universi (qualche centinaia), in numero irrisorio rispetto alla totalità del Multiverso. Qui sono indicati i portali attualmente attivi, che quindi possono essere regolarmente aperti dalla Corporazione. Oltre a questi, esistono un numero incalcolabile di varchi minori, instabili e aperti solo per brevi periodi, che sono usati dai trafficanti e pirati interdimensioni, oppure da clandestini transdimensionali. Poiché all’interno del Multiverso non è possibile classificare in modo univoco le dimensioni, la dimensione “madre” (quella descritta fino ad adesso) è stata definita **Temporeale** per convenzione solo dopo il 2105.

PRIMA PORTA

Creata nei pressi dell’Ayer’s Rock, questo portale è unico sotto diversi aspetti. È stato il primo ad essere creato. È l’unico, ad oggi, che possa essere aperto su differenti dimensioni. È estremamente stabile e poco dispendioso da

aprire. Inoltre, visto che ha diversi milioni di anni, è anche il portale che permette il regresso temporale maggiore. Attorno ad esso si snoda Zero Time – o la City – la città artificiale che fa da sede alla Corporazione.

Tipo: Primo Portale
Partenza: Ayer's Rock, TR
Arrivo: Qualunque
Aperto da: 55 anni
Capacità: Maggiore

PORTA VECCHIA

Questo portale conduce al regno dell'antico Egitto, nel quale sono presenti civiltà antiche mediorientali, protoindiane e tribù nel resto del globo. La Compagnia ha fatto un'alleanza con il Faraone utilizzando le proprie conoscenze di mitologia egizia per presentarsi come figli prescelti delle divinità, della stessa stirpe del faraone. Il portale si apre sulla sommità della Piramide di Cheope, ed è stato aperto sul 2570 a.C (data di completamento della piramide). Inutile dire che lo spettacolare ingresso a basi di lampi di luce degli emissari della Compagnia in perfetta sincronia con la posa dell'ultima pietra sulla sommità hanno dato non pochi vantaggi nel trattare con il Faraone...

Tipo: Portale Registrato
Partenza: Piramide di Cheope, TR
Arrivo: Antico Egitto, 2522 a.C.
Aperto da: 48 anni
Capacità: Maggiore

PORTA IMPERIALE

Questo portale è stato aperto nel 2108, e si affaccia al giorno d'oggi sul 131 d.C. Rappresenta forse uno dei maggiori successi in termini di integrazione tra Temporeale e passato: la Compagnia ha stretto un'alleanza coi Romani, fornendoli solo di sistemi di comunicazione adeguati a coordinare l'immensa vastità del proprio impero, ottenendo la libertà di fare ciò che preferiva, libertà che non riguardava solo l'estrazione di materie prima ma anche l'uso di manodopera che non fosse nei confini dell'Impero.

I rapporti con gli Imperatori (prima Tito, figlio di Vespasiano, poi Domiziano, Traiano ed Adriano) sono sempre stati più che cordiali, non è un caso che l'unica installazione permanente della Corporazione al di fuori del Temporeale e del Temporealeβ sia proprio una fabbrica di armi sperimentali situata in questa dimensione, sulle coste vergini che daranno vita al Sudafrica.

Tipo: Portale Registrato
Partenza: Colosseo, TR
Arrivo: Roma Imperiale, 131 d.C.
Aperto da: 51 anni
Capacità: Media

PORTA ORIENTALE

Questo portale è stato aperto nel 2105 nei pressi di un monumento che, ancora prima della costruzione del Primo Portale, era stato preso in considerazione. Si tratta della Grande Muraglia

Cinese (costruita attorno al 230 ac e dalla lunghezza, ramificazioni comprese, di 7.198 km). Il suo nome in cinese è *wanli changchang*, ovvero "lungo muro di 10.000 li" (un li equivale a 500 metri). È uno dei portali più stabili e potenti, ma ha richiesto decenni di ricerche per essere aperto. Conduce ad una dimensione denominata T.Xi, connessa in cui è l'anno 1357. In questa dimensione la Corporazione ha stretto accordi con Gengis Khan, l'Imperatore di Cina e quello di Giappone per ridurre al minimo i conflitti, e questa dimensione è tutt'ora utilizzata perché ha portato enormi introiti in termini di risorse sia umane che materiali.

Tipo: Portale Registrato
Partenza: Muraglia Cinese, TR
Arrivo: Celeste Impero, 1357
Aperto da: 54 anni
Capacità: Maggiore

PORTA MEDIANA

Questo portale è stato aperto nel 2106 sul 1071 – Dimensione T.X° – all'interno del monastero di Montecassino. L'idea originaria della Compagnia era prendere quante più risorse possibile, tenere a bada i villici e sparire. Il problema è che nel 1099 le crociate ci sono state lo stesso, contro la Corporazione. A causa dei gravi problemi occorsi dopo la repressione, il Portale è chiuso ed inutilizzato da tempo, anche se ancora perfettamente funzionante (per inciso, dall'altra parte c'è un presidio permanente controllato da Cavalieri Templari).

Tipo: Portale in Disuso
Partenza: Monastero di Montecassino, TR
Arrivo: Fortezza della Croce, 1124 a.C.
Aperto da: 53 anni
Capacità: Minore

PORTA VITTORIA

Naturalmente, tra i grossi edifici che sono adatti ad aprire archi, nessuno si aspettava che sarebbe stata esclusa la Tour Eiffel. Abbastanza sorprendentemente, però, il passaggio su questa dimensione è stato attuato solo di recente. Le enormi dimensioni del Portale e il livello tecnologico abbastanza avanzato al momento della sua costruzione hanno fatto optare per un approccio molto diplomatico. Fino ad adesso, la dimensione ha dato pochi risultati in termini di risorse, ma sta fornendo ottimo personale per la Compagnia.

Tipo: Portale Registrato
Partenza: Parigi, TR
Arrivo: Parigi, 1889
Aperto da: 15 anni
Capacità: Maggiore

PORTA NUOVA

Localizzata all'interno del Padiglione Philips™ di Parigi, questo portale conduce nella dimensione T60: 153 anni nel passato. È stato aperto stabilmente nel 2113, e poiché è il passaggio

diretto al passato più recente, sono successi vari conflitti ed eventi che hanno reso necessaria una politica di parificazione per parificare la dimensione al Temporeale, tanto da ridefinire la dimensione come Temporealeß. In questa dimensione si può osservare uno sviluppo tecnologico estremamente avanzato, pari a quello sognato dagli scrittori di fantascienza più attenti sul finire del 20° secolo.

Tipo: Portale di Scambio, controllato dalla TCop

Partenza: Parigi, TR

Arrivo: Parigi, TRß (2006)

Aperto da: 45 anni

Capacità: Media

PORTA INFERNALE

All'interno dell'isola giapponese di Honsu, la Corporazione ha scoperto una importante scollatura del tessuto spaziotemporale, situata in corrispondenza di un vulcano sotterraneo circondato da un complesso di grotte. Riuscire ad aprire questo portale ha richiesto la costruzione di una intera base segreta sotterranea, ma quando, nel XXX, la squarcio per la D666 è stato aperto, si ha avuto accesso per la prima volta ad una dimensione radicalmente diversa da quella contemporanea come l'Inferno. Attualmente, questo è l'unico portale stabilmente aperto (anche se nascosto all'opinione pubblica) che conduce su una dimensione di classe D.

Tipo: Portale Secretato

Partenza: Honsu, TR

Arrivo: Hell City, D666

Aperto da: 30 anni

Capacità: Minore

VARCHI CLANDESTINI

Oltre ai grossi edifici che sono adatti ad aprire varchi stabili, ne esistono decine, se non migliaia, altrettanto adatti a brevi viaggi. E tutto questo senza considerare la presenza totalmente casuale del tunnel quantici. Anche se la tecnologia per aprire i varchi è completamente riservata alla Corporazione, negli ultimi tempi si è visto un preoccupante aumento delle interferenze dimensionali. La Tempolizia monitorizza con attenzione la situazione, ma vi sono molti passaggi che non riesce a rilevare. Ad oggi, comunque, i varchi clandestini hanno riguardato solo dimensioni poco connesse col Temporeale, e nessuna delle dimensioni principali o il Temporeale stesso.

Tipo: Varco Clandestino

Partenza: Ovunque

Arrivo: Ovunque

Durata Media: 10² secondi

Capacità: Minore o Media

CORRIDOIO .0

Questo portale è stato aperto nel 2121 in una installazione isolata della Tempolizia vicino a Pechino. La sua presenza è solo alla Tempolizia (ed ovviamente ad alcune parti della corporazione). Questo portale serve ad unire in

maniera indiretta le dimensioni collegate con il Temporeale ma non più connesse ad oggi (2158). Il Tempo XVIII°, ad esempio (quello del racconto Mozart in Mirrorshades), è stato chiuso dieci anni fa. Se un agente si trova in questo tempo e prende il portale, arriva nel 2148. Il Corridoio serve a connettere fino alla data attuale i Temporeale passati. Se un agente si trova disperso nel tempo e riesce a raggiungere un tempo fuori sincrono ex-connesso, può usare il Portale aperto al momento per arrivare al Temporeale "passato", e poi attraversare il Corridoio .0 per tornare al Temporeale "odierno".

Tipo: Portale Riservato

Localizzazione: Sobborgo di Pechino, TR

Copertura: 34 anni (dal 2125 al 2159)

Capacità: Minore



re.usa

I Rinati Stati Uniti d'America (Reborn United States of America) sono l'entità che ha preso il posto degli Stati Uniti, praticamente spazzati via dopo l'attacco contro la Corporazione (chiamato *tecnoshock*) del 2092. Non sono uno "stato" in senso stretto, ma un insieme di piccoli feudi, staterelli e città auto-determinate che occupano tutta la superficie dei vecchi Stati Uniti. Il nome ReUSA è stato scelto dalla Setta della Luce, che continua a ritenersi l'unica autorità vera e propria nella zona, rifiutandosi di riconoscere enclavi autonome e



stati indiani.

Ora i ReUSA sono per la maggior parte tornati ad uno stato arretrato. Escluse le due fasce costiere, dove il costante controllo e la capillare organizzazione della Setta della Luce permette condizioni di vita comparabili a quelle del tardo 20° secolo (anche se il controllo sociale ed individuale raggiunge livelli estremi, venendo negate le più fondamentali libertà), il resto è un marasma tribale in cui gruppi di banditi, bande, e comunità di auto-difesa si accavallano in una sorta di Far West anacronistico. Gli Indiani, quasi scomparsi all'inizio dell'Era dell'Autarchia, sono stati tra i gruppi etnici che hanno più di tutti sfruttato i periodi di incertezza, guadagnando veri e propri territori autonomi da loro controllati, chiamati Stati Nativi.

7.6 - LA TERRA DIMENTICATA

I nuovi Stati Uniti sono ancora, a parole, nemici giurati della Corporazione. È proprio per questo che non sono stati distrutti: sono una specie di esilio dove scaricare gli indesiderati, senza bisogno di sprecare costosi viaggi dimensionali. Inoltre, in caso di necessità, è sempre meglio avere un "nemico", per quanto inferiore, a cui addebitare la colpa. Nel resto del Temporeale si fa

spesso riferimento a questa zona come alla "terra dimenticata", visto che non viene quasi mai nemmeno nominata dove la Corporazione ha il predominio.

Tutto il nordamerica è isolato dal resto del globo: sono vietate in tutta la sua superficie (fino al Canale di Suez) imbarcazioni in grado di affrontare il mare aperto e velivoli (satelliti della Corporazione monitorizzano incessantemente tutta l'area, e

squadre scelte o attacchi aerei mettono immediatamente fine ad ogni tentativo di riarmo).

Il passaggio attraverso le frontiere da o per l'intera area è vietato, e concesso solo dietro richiesta (normalmente, entrare è abbastanza facile, mentre uscire è praticamente impossibile).

LE CITTÀ SPLENDENTI

Nonostante il nome, le città sotto il controllo della Setta della Luce non sono proprio posti stupendi dove vivere. La costante rivalità con la Compagnia, superiore sotto tutti i profili, ha spinto gli adepti della Setta a forme di vita sempre più in comune e controllate, per aumentare la solidità della comunità verso le costanti tensioni esterne.

Questo ha permesso di ricreare le grandi metropoli costiere che esistevano fino al XXI secolo, ma ha significato rinunciare a quasi tutte le proprie libertà. La società è rigidamente stratificata secondo livelli di illuminazione. Più alto il tuo livello, maggiore il grado nella setta, maggiori i privilegi ed i poteri.

Nelle città splendenti masse di lavoratori producono tutti i generi necessari in turni pesantissimi, venendo pagati con vitto, alloggio, ed alcuni crediti liberi per acquistare beni personali.

Le libertà sono ridotte al minimo: molti cibi sono vietati, le forme artistiche devono essere conformi alle indicazioni di un apposito Direktoratato e la ricerca scientifica è saldamente in mano alla Chiara Assemblea (*Clear Assemble*).

Le maggiori Città Splendenti sono le vecchie New York (ribattezzata New-New York dopo la ricostruzione, o NNY); Detroit; Chicago; Los Angeles; Portland. Via via che si va all'interno la presa della Setta diminuisce, fino a che, poco oltre le zone abitate, ci sono solo sporadici contatti ed occasionali tregue o alleanze tra la Setta e gli abitanti degli innumerevoli paesi e cittadine autonome abitate dai Nuovi Coloni. Questa estrema dispersione ammorbidita grazie all'uso di soli ponti radio, poiché ogni tentativo di mantenere un collegamento fisico diretto tra le due coste ha dovuto scontarsi con l'aggressività calcolata e stimolata dalla Corporazione dei Nativi.

GLI STATI NATIVI

Dopo l'attacco proditorio alla Corporazione, si è cercato da subito un sistema per mettere a tacere definitivamente la voglia di rivalsa del continente americano. La Corporazione ha deciso di appoggiare in massa la popolazione indiana, fornendoli di aiuto e supporto durante i periodi peggiori in cambio di collaborazione. Come segno di amicizia, la Compagnia ha prelevato alcuni antichi e nobilissimi capi indiani per mandarli sul continente.

Gli Stati o Nazioni indiane coprono gran parte della fascia centrale dell'America del nord. Sono entità abbastanza variabili, non legate a dei luoghi

particolari, che praticano spesso forme di nomadismo. Hanno a disposizione tecnologie più avanzate del resto del continente, ma al livello di quelle del 20° secolo.

Verso i bianchi o gli stranieri possono comportarsi in modo molto diverso da tribù a tribù. I Cheyenne possono reagire in un modo, le Orecchie Nere in un altro. Tutti, comunque, hanno un senso dell'onore forte quanto il gusto per la vendetta.

I VERI AMERICANI

Tra l'incudine dei crescenti settarismi ed il martello delle tribù indiane risollevate, lo spirito americano non è morto. Come nell'800, ai tempi del vecchio West, quando non esisteva nemmeno un paese in queste terre divise, i pionieri avanzavano e portavano inesorabilmente avanti la linea della civiltà.

Oggi, con all'incirca le stesse risorse dell'800, contro gli indiani e gli abitanti cittadini, i pionieri sono spesso radunati in colonie più o meno di pazzi estremamente isolate e difese. Alcune sono vere e proprie cittadelle fortificate, altre larghi ammassi di capanni nella pianura.

I Veri Americani, comunque, non possono fare altro che lottare con le unghie e con i denti per tenere insieme ancora quel che resta del sogno americano.

hell city

Sull'isola di Honsu, in Giappone, celata agli occhi del mondo, c'è una base segreta della Compagnia. È l'installazione di Ricerca e Sviluppo Hellion, una delle prime ad essere create dopo la mappatura dei macrovarchi spazio-temporali. Al suo interno vi è un portale assai stabile, ma estremamente pericoloso. La prima volta che venne aperto e vi fu inviato un esploratore, il maggiore Rolf Judith, il suo corpo carbonizzato ci mise meno di sei minuti, prima di essere rigettato indietro.

La successiva esplorazione fu ad opera di un team di mercenari delle Guerre Africane: questi riuscirono a sopravvivere per circa tre settimane, mandando abbastanza rapporti per farsi un'idea del luogo dall'altra parte della porta: l'Inferno.

Proprio così, dall'altra parte del portale c'è l'Inferno, con la I maiuscola. L'occasione di poter sfruttare un luogo del genere fece impazzire di avidità i responsabili della corporazione, che procedettero con una procedura di sfruttamento di tipo standard. Ovviamente questa non ebbe successo: i demoni distrussero quasi tutte le installazioni (progettate per tenere a bada umani) ed arrivarono a minacciare un'invasione del portale. La corporazione a questo punto cambiò completamente strategia: dichiarò che il portale era stato sigillato e nascose ogni traccia (da notare che nemmeno in precedenza le informazioni erano state accurate: ben pochi sanno che sul pianeta esiste un varco aperto nientemeno che sull'inferno).

Il successivo viaggio fu organizzato non dalla Sezione S, l'esercito, ma da uomini della Sezione E, specializzati nelle relazioni pubbliche. La spedizione, piuttosto che uomini armati, era di alcool, droga, giochi d'azzardo e schiave prelevate dagli slums urbani. Stavolta andò bene: evidentemente l'unica cosa che davvero mancava ai demoni era la possibilità di un po' di sana baldoria.

Dopo quel contatto fu costruito un primo presidio stabile: offriva ai demoni divertimenti ed oggetti non reperibili sul luogo (come il ghiaccio, per cui molti infernali stravedono), e per questo gli umani che vi abitavano erano risparmiati. Col tempo, ed all'insaputa perfino di molti dipendenti della corporazione, nacque Hell City, la Bocca dell'Inferno.

Per i viaggiatori occasionali la vista di questo luogo è sublime: terrificante e stupenda al tempo stesso. In una valle circondata da montagne aguzze come denti, su due colline carnose, si ammassano migliaia di case, residenze, edifici pericolanti. Le escrescenze osseo-cartilaginose fanno da fondamenta per casinò, bordelli (sia umani che demoniaci), case dall'aspetto tetro e vedono passare ogni tipo di creature: umani rinnegati, pirati dimensionali, demoni clandestini, pattuglie degli Hell Cop.

L'intera città è costituita come un grande imbuto, un passaggio obbligato che ha da una parte il portale dimensionale (fortificato e presidiato abbastanza da tenere alla bada i demoni), e dall'altra la Gola, una stretta galleria che conduce ai Bassi Inferni, il luogo d'origine dei demoni. La Città Infernale, infatti, non è situata nella parte più profonda dell'inferno, e nemmeno a metà strada: oltre la Gola esistono temperature vicine all'infinito, demoni immensamente più potenti di quelli che risalgono fino a Hell City e altre cose ignote, che forse è meglio che la razza umana non scopra. I demoni che risalgono evitano sempre accuratamente di parlare di quel luogo, e ben pochi sono quelli che dopo essersene allontanati vi ritornano.

SCHEDA

La Bocca dell'Inferno che contiene Hell City ha un'estensione di un centinaio chilometri, è bordata da una catena montuosa composta da denti e si trova in una gigantesca cupola (il nome giusto sarebbe "palato"), le cui estremità sono il Portale e la Gola, uno che conduce alla sede della WarpCop di Honsu, l'altro che porta ai Bassi Inferni.

Clima = 40°- 50°C; h 95-100%

Gravità = 1,31 G

Sfasatura = livello A

"Burn baby burn, Disco Inferno!"

DA UN PUB A HELL CITY

METAFISICA

L'Inferno non è, come si potrebbe credere, un posto che pullula di magia. Al contrario, benché

tutti i demoni che vi abitano e lo stesso luogo non abbiano origine "naturale", ciò che li costituisce è sempre carne e sangue. Ovviamente, tra i Demoni le cose variano in modo incredibile: da corazze a pellicce velenose, da armi biologiche a schegge ossee, da stature gigantesche a dimensioni minuscole, la varietà è l'unica costante che si può trovare nei demoni. Non vi è però differenza sostanziale tra la struttura di un Demone e quella di un essere biologico (in pratica, i Demoni hanno Tratti ed Abilità come gli altri personaggi, anche se è consigliato sostituire VITALE con INFERNALE).

L'uso di poteri sovranaturali in quanto tali, comunque, è abbastanza raro nei demoni, più o meno quanto lo è tra gli umani. I demoni che hanno poteri di questo tipo però non attingono a qualche conoscenza diversa dal normale, ma alla propria stessa essenza demoniaca. Per questo il

modo metafisico dei Demoni è INF. Di solito i demoni dotati di poteri li usano per manipolare o controllare le menti degli umani e degli altri demoni, mentre per quello che riguarda le azioni fisiche si affidano di più alla forza bruta.

LUOGHI TOPICI

I posti più importanti di Hell City sono il Portale, la zona a Luci Rosse e l'imboccatura della Gola.

Il **Portale** è circondato da un'area sgombra di 50 metri, filo elettrificato e mine. Tutte queste difese, in realtà, non servono a bloccare i demoni. Servono solo a rallentarli per avere il tempo di far detonare il Portale. Diversamente da molte altre dimensioni, qui attorno non c'è sempre grande calca, i Demoni preferiscono bazzicare dove ci sono le puttane.

Il **Quartiere Rosso** è il luogo di perdizione dell'Inferno. Bordelli, case chiuse, opperie, fumerie, bar, distillerie, casinò, sale da gioco e chi più ne ha più ne metta. I Demoni vanno pazzi per questo genere di intrattenimento. Di solito cambiano minerali o qualcos'altro alla staffetta di guardia del Portale per avere denaro corrente.

L'imboccatura della **Gola** conduce ai Bassi Inferni. È il limite a cui si sono spinti gli umani in questa dimensione. Semplicemente, non è saggio avventurarsi.

DRAMATIS PERSONAE

Vi sono molti esseri e creature strane ad Hell City, ma anche parecchi uomini, che si tratti di viaggiatori clandestini, o, soprattutto, di Hell Cop, i Poliziotti dell'Inferno.

Demoni: i Demoni sono variabili in forma, aspetto, poteri e personalità. Solo i demoni meno potenti, non si sa perché, riescono a risalire oltre la Gola. Tutti quanti vanno letteralmente pazzi per i divertimenti offerti dalla Sezione E. Può sembrare un po' puerile come cosa, ma se aveste vissuto all'inferno da tutta l'eternità di assicuro che non sareste della stessa opinione. I Demoni hanno un omonimo tratto razziale, che è strettamente collegato con il livello di soprannaturale nell'ambientazione. Anche se riescono a sopravvivere dovunque, i Demoni possono utilizzare appieno i propri poteri solo in dimensioni dove il Soprannaturale ha punteggio medio 0 o più.

HellCop: La HellCop è una sottosezione speciale della Polizia Dimensionale. Il loro compito è molto semplice: devono svolgere sia i normali compiti di polizia che il controllo della frontiera dimensionale, tutto a Hell City. Gli HellCop vengono selezionati sia tra i migliori agenti della Polizia Dimensionale (l'Inferno è un luogo pericoloso, e pochi poliziotti sono in grado di lavorarci), sia tra candidati che non appartengono alla Corporazione, per un motivo abbastanza curioso. Lo stress del lavoro all'Inferno viene affrontato con una turnazione costante tra la sede degli HellCop al di là del Portale e la città. Per

molti compiti, però (come quelli di infiltrati nei casinò, gestori di bar o cose del genere) non è possibile spostare il personale avanti ed indietro tra le due dimensioni. In questi casi sono appositamente selezionati soggetti dotati di determinate caratteristiche: asocialità, schizofrenia, violenza, carenze empatiche, sadismo o masochismo. Sembra che questi soggetti si adeguino meglio all'ambiente di lavoro e possano tenere il proprio ruolo di copertura per molto tempo. Oltre agli agenti di ronda (simili a quelli della Polizia Dimensionale, ma con armi più grosse) e gli infiltrati, ci sono i Detective Infernali. Questi sono HellCop senza compiti precisi, che solitamente stanno nei bar gestiti dai demoni, interrogano gli informatori, "annusano" l'aria che tira e cercano di fermare i traffici illegali prima che possano essere portati a termine.

Dannati: proprio così! Che inferno sarebbe senza dannati? Solitamente, quando un uomo muore, si crea un dannato all'Inferno. Il come ciò accada è sconosciuto, ma certamente rapido. I dannati, in ogni caso, sono molto meno pittoreschi di quanto si creda. Anche se solo piccola parte di loro (presumibilmente) si trova oltre la Gola, quelli che vagano per Hell City sono quasi sempre uguali a come erano al momento della morte. Ciò che li contraddistingue, infatti, è l'essere completamente ossessionati da un solo obiettivo, senza riposo, senza sonno, senza pace. A volte è qualcosa che avrebbe dovuto compiere. Altre volte questo riguarda qualcuno. La dannazione sembra essere uno stato mentale. I dannati hanno una vaga parvenza del comportamento che tenevano in vita: a volte sembrano riconoscere gli oggetti o le persone a loro care, anche se questo gli provoca ancora più dolore. Molti pensano comunque che questi siano in qualche modo coloro che si macchiano di colpe minori: ben pochi personaggi noti per la loro nefandezza sono stati visti nelle vicinanze della Gola: se siano nei Bassi Inferni, e quali siano le condizioni in quel luogo.

I tentativi di portare i dannati oltre il portale finora sono risultati impossibili: il sogno della Corporazione è riuscire ad installare un laboratorio abbastanza attrezzato per poter fare adeguati esperimenti sui dannati. Ovviamente la cosa, se fosse divulgata, causerebbe un grave scandalo.

CONSIGLI PER IL NARRATORE

L'atmosfera di Hell City dovrebbe essere decadente e cupa, interrotta ogni tanto da qualche evento incredibile. I bar sono fumosi, le donne fasciose quanto decadenti, le persone riservate. Uno sguardo deciso, o una parlantina efficace possono portare più in là di una grossa pistola. Insomma, fate una scorpacciata di libri e film *noir* e *hard boiled*, unite una spruzzata di soprannaturale, un po' di

dimensioni clandestine

Il fatto che esista una Tempolizia e che essa controlli i varchi, non significa che questo accada in ogni parte del Multiverso. Tralasciando che occorrerebbero infiniti agenti per pattugliare tutte le dimensioni, esistono innumerevoli realtà alternative a cui la Corporazione non ha ancora potuto, o non ha voluto, accedere.

Nella maggior parte del Multiverso, comunque, i viaggi temporali o dimensionali sono sconosciuti: solo una minima parte di dimensioni possiede dei mezzi adatti a compiere questi viaggi (studi della Corporazione ne calcolano il numero in circa lo 10^{101} del totale), ed anche in questi casi essi sono fatti con tecnologie o mezzi alternativi, spesso completamente differenti dal funzionamento della geometria pan-dimensionale.

A volte però questi viaggiatori provenienti da altre realtà si trovano una dimensione a cui la Tempolizia ha accesso, o viceversa capita che poliziotti dimensionali o viaggiatori della Corporazione si possano trovare dispersi in realtà che non avevano intenzione di raggiungere.

In questa sezione trovate alcuni spunti già pronti di ambientazioni "collaterali", ovvero non direttamente connesse al Temporeale ma comunque parte del Multiverso, raggiungibili soprattutto da eventuali personaggi che abbiano a disposizione tecnologie di trasporto dimensionale illegali.

Ovviamente, su queste linee guida potete integrare qualunque ambientazione o mondo passibile di narrazione nel Multiverso come viene presentato in 7dx, ma potete anche decidere un'ambientazione di vostro gradimento ed usare questo sistema di gioco per narrarla. Se volete aggiungere nel Multiverso qualche ambientazione di vostro gradimento, dovrebbe riuscirvi facilmente seguendo le indicazioni dimensionali presenti sulle varie ambientazioni e convertendo eventuali regole/equipaggiamenti nel sistema Tratti/Modi.

Infine, ricordate che le possibilità sono più che infinite: sfrenate la vostra immaginazione!

T R B - IL TORNEO

Il Settore E della corporazione ha sempre cercato di sfruttare ogni idea del multiverso per trarne uno spettacolo. Potevano i combattimenti non interessarli?

La Sezione ha sempre organizzato combattimenti, clandestini o non, di diversi livelli di violenza. Nel Temporeale, però, per smuovere gente importante con grossi contatti per le mani, ci voleva qualcos di più forte. La soluzione è stata trovata dopo aver sistemato le questioni ad Hell City: *demoni*.

Combattono per relativamente poco (di solito i desideri dei demoni non vanno oltre cibo, donne e alcool), se non solo per il gusto di combattere o dimostrare di essere i più forti. Ovviamente, i loro combattimenti sono spettacolari e sempre all'ultimo sangue. Non deve essere sembrato vero ai pezzi grossi della Corporazione di avere tanta manna per le mani.

METAFISICA

La presenza al Torneo di capacità o eventi soprannaturali è dovuta essenzialmente ai poteri dei partecipanti: fino alla penultima edizione, questi erano estremamente rari. Dopo che i combattimenti sono stati legalizzati anche per i demoni, la quota di combattenti soprannaturali cresce di anno in anno (già ora sono la stragrande maggioranza e la quasi totalità dei finalisti).

DESCRIZIONE

Nell'isola del torneo vi sono due enormi impianti sportivi, due stadi, uno coperto ed uno scoperto. Il primo viene usato solo per gli incontri conclusivi del Torneo, mentre il secondo per tutte le eliminatorie.

L'isola non ha una popolazione stabile, e dispone di un gruppo di tre diversi alberghi per ospitare organizzatori, partecipanti e spettatori. I biglietti costano

uno sproposito, e un sacco di abusivi cercano di raggiungere l'isola ed infilarsi senza biglietto a vedere un combattimento. Tutto l'evento viene ripreso da un network riservato della Sezione E, e ritrasmesso su gran parte delle dimensioni in schermi privati e consessi di alto livello. Le scommesse che girano attorno al torneo sono incredibilmente elevate, ma fino ad ora non si sa di nessuno che abbia tentato di truccare gli incontri.

T . 9 0 C - IL COMLOTTO

Questa dimensione appartiene al Settore E della corporazione. Qui essa ha ucciso Kennedy, nascosto la verità e, sostanzialmente, dato corpo alla famosa "teoria della cospirazione", conosciuta fino ai tardi anni '90, che se negli altri universi è una fantasia, qui è la realtà.

SCHEDA

Questa dimensione è estremamente simile al passato storico della Terra. Le differenze maggiori sono agli alti livelli di potere, ma la maggior parte delle persone comune ed anche di quelle impiegate, ad esempio, nei servizi segreti, non ha nemmeno il sentore di qualcosa di strano. Qui il Settore E cerca di deviare e manipolare il progresso, sia per cercare di ottenere un potere assoluto sulla dimensione, comunque estremamente ricca e promettente; sia per spingere fino al limite, ed oltre, le proprie capacità di manipolazione.

Anno: 1985.

Tecnologia: storica.

Ambiente: storico.

Sfasatura: livello E.

Metafisica: temporeale.

LUOGHI TOPICI

Area 51: nell'area 51, diversamente da quello che si sente dire in giro, non sono conservati gli alieni. Al suo interno, invece, c'è il Portale che collega questa dimensione con il Temporeale. Ovviamente solo una manciata di persone sanno cosa questo sia, e nessuno degli autoctoni ne ha conoscenza. Il Portale è stato aperto in quest'area perché l'altro lato, quello nel Temporeale, potesse restare nascosto e segreto (questa zona del deserto nel Temporeale è disabitata e tenuta libera dai Cheyenne).

T D . C U T I - OUTHERN LIMIT

L'Outhern Limit è ancorato ad un'anomalia spazio-temporale, una sorta di buco nero imbrigliato tramite qualche tecnologia non meglio specificata. Il proprietario, Kurz Reshr, è qualche strana forma d'alieno umanoide, e gestisce il bar con affabilità e tranquillità. Il bar stesso è simile ad un ampio caffè o fast-food: la scelta di cibi è sterminata, e molti dicono che Kurz abbia qualche tipo di Varco nel ripostiglio per farsi sempre consegnare il miglior cibo da ogni parte della galassia. Il bar possiede anche un piccolo spaziorpoto pressurizzato ed una porta stagna che dà direttamente all'esterno, per quei visitatori che non hanno problemi nel vuoto dello spazio.

Nonostante sia frequentato da una varietà incredibile di personaggi, da macchiette ad eroi di potenza divina, non dispone di un servizio di sicurezza. Di solito, quando ci sono problemi o risse, c'è sempre qualche potente semidio che vuole evitare la distruzione del suo bar preferito: gli incidenti gravi nel bar sono estremamente rari.

SCHEDA

Anno: N/A.

Tecnologia: N/A (vedi dettagli)

Ambiente: composizione atmosferica adatta a forme di vita multiple, pressurizzazione ed ambienti stagni.

Razze: N/A (qualunque entri nel bar!)

Lingue: Kurtz conosce circa 250 lingue, ma il bar possiede innumerevoli droidi traduttori e intercomunicatori.

Sfasatura: livello A. Centro di passaggio clandestino e libero scambio interdimensionale, con grosse capacità di transito.

METAFISICA

Outhern Limit confina con ogni altra dimensione del multiverso. Per questo motivo, ogni tipo di metafisica funzionante da qualche parte del multiverso funziona anche nel bar di Kurz. Attenzione, in ogni caso, perché si registrano numerose presenze di livello semi-divino.

DESCRIZIONE

Il Bar è posto su una fascia di asteroidi, nella regione esterna, su una grossa roccia a forma di lastra di circa un miglio quadrato, spessa una cinquantina di metri. Di fronte al bar si apre un vasto spazio di attracco per navette spaziali ed ogni altra sorta di veicoli: il terreno rigurgita letteralmente accessi, boccaporti e pannelli di ogni forma o dimensione. I visitatori privi della possibilità di passeggiare nello spazio possono raggiungere l'interno tramite dei comodi corridoi scavati nella roccia, mentre gli altri entrano solitamente dall'ingresso principale: una grande porta rotante a tenuta stagna (alta più di 6 metri). Attorno, c'è lo spazio siderale per

parecchi anni-luce in tutte le direzioni, ma si dice che Kurz abbia un portale sintonizzabile su ogni dimensione, che utilizza per farsi arrivare le provviste e, occasionalmente, per far muovere qualche cliente importante che ha bisogno di uno "strappo".

T D . S W - LA REPUBBLICA

Per far capire a tutti di cosa stiamo parlando non c'è bisogno di lunghe spiegazioni, bastano due parole: Impero Galattico e Repubblica. Ovviamente sta a voi decidere, se volete ambientare le vostre avventure qui, a che punto della saga dargli inizio.

Gli anni vengono contati a partire dalla nascita della Repubblica Galattica (indicati con d.R, ovvero Dopo la Repubblica). Questo evento risale circa a mille generazioni prima (a seconda di quando volete ambientare gli eventi).

SCHEDA

Anno: 25.000 d.R. (data Choruscana).

Tecnologia: 10³, Robotica.

Ambiente: sistemi solari multipli (variabilità 100%)

Razze: circa 250 al livello di civiltà evolute, altre N/A.

Lingue: il Basic, linguaggio ufficiale della Repubblica.

Sfasatura: livello B.

METAFISICA

Nell'Universo esiste una sorta di energia primigenia, chiamata Forza, che permea completamente e dà origine a tutte le forme viventi. Sfruttando questo potere che permea l'universo, alcuni mistici sono in grado di ottenere preveggenza, intuizione, possibilità fisiche incredibili ed estrema capacità di concentrazione. La Forza può essere considerata sia SOP che integrata nel modo VIT. Di solito è meglio la prima opzione, ma anche la seconda è accettabile. La Forza è tipicamente una forma di magia *dinamica*.

T D . 4 Q K - L'IMPERO

Nel futuro, molto più in là di quanto sia possibile immaginare, c'è solo guerra. Un impero di un milione di mondi che ha fronteggiato la propria distruzione ed è rinato tramite un salvatore porta avanti il proprio destino tra mille pericoli provenienti dall'esterno e dall'interno.

SCHEDA

Anno: 41.000 d.C.

Tecnologia: N/A (vedi Marte)

Ambiente: mondi multipli (variabilità 100%)

Razze: 24 principali, 1.698 secondarie (mutazioni non conteggiate).

Lingue: l'Alto Gotico, linguaggio adottato dall'Imperium, ed il Basso Gotico, diviso in migliaia di varianti in uso corrente sui diversi pianeti.

Sfasatura: livello A. Possibilità di passaggi dimensionali tramite il Worm (non confermata).

METAFISICA

La metafisica di Imperium è strettamente spiritica, con alcuni aspetti particolari. Parallelo all'universo reale

esiste il Worm: è una dimensione parallela di pura energia spiritica. All'interno del Worm si dà una visione distorta e piegata dell'universo reale, in cui è possibile leggere il futuro, il passato e l'anima delle persone. Il Worm appartiene al modo **SOP**. L'uso del worm può essere sia *dinamico*, estremamente potente ma in grado di corrompere chi lo usa, oppure essere tenuto sotto controllo usandolo in maniera *statica*.

LUOGHI TOPICI

La **Terra** è il fulcro dell'Impero. Metà del globo è occupato dal Palazzo Imperiale, nel quale ha sede il centro di potere di tutta l'umanità. Questo luogo sacro ed inviolabile è difeso dalle legioni più agguerrite e dalle navi più potenti, ed è forse il punto più difeso di tutta la galassi.

Marte è il secondo centro più importante dell'Impero. In esso ha la propria sede la Fratellanza di Marte, l'ordine semi-religioso che custodisce i segreti della tecnologia. Nell'Impero, infatti, la tecnologia una volta ha quasi distrutto l'uomo, che non ora non si affida più a macchine senz'anima, ma si tramanda rituali e preghiere per custodire e conservare lo spirito delle sue macchine. Questo significa che tale ordine ha nella ricerca e nella conservazione del passato il proprio scopo, essendo stata bandita la ricerca e la sperimentazione.

Il **Worm** è vitale per la stessa esistenza dell'universo e dell'Imperium: in esso si può viaggiare con navi appropriate, che rappresentano l'unico mezzo utile per attraversare in tempi accettabili distanze siderali; lo attraversano messaggi e dispacci; vi si può leggere nel futuro o scrutare la mente di una persona tramite il suo riflesso nel Worm. Esso però, è anche un luogo sommamente pericoloso. Gli esseri che vi abitano hanno un solo nome: demoni, demoni terrificanti oltre ogni limite conosciuto.

DRAMATIS PERSONAE

Marine dello Spazio: chiamati anche con il nome in Alto Gotico di Adepti Combattenti, i Marine sono i guerrieri umani migliori. A dire la verità, essi sono potenziati tramite impianti genetici e psico-condizionamenti che li rendono ben oltre un normale umano. Ogni Tratto, se posseduto da un Marine, diventa Tratto Superiore.

Psionici: coloro in grado di accedere al Worm sono chiamati Psionici: essi sono da un lato il tipo di esseri umani più importanti, e dall'altro i più braccati: senza di essi l'Imperium interstellare non potrebbe esistere, e sarebbe annichilito dalla sua stessa insensata grandezza. Attraverso gli psionici, però, i peggiori nemici dell'umanità possono tormentarla: anche un solo psionico privo del necessario addestramento e controllo può rappresentare una porta da cui i demoni del Worm possono infiltrarsi nel mondo reale, e da un singolo psionico non controllato può scatenarsi un potere in grado di distruggere definitivamente interi sistemi solari.

Orchi: gli orchi sono strane creature selezionate geneticamente da una razza sconosciuta. Sono biologicamente predisposti per dividersi in vari ruoli, e nonostante la loro scarsa intelligenza possono rappresentare una minaccia militare e spaziale. Sembrano portarsi dietro un intero ecosistema di creature simbiotiche: spore, funghi, squig, sgorbi e goblin. Gli Orchi sono di solito *Stupidi, Grossi e Brutali*. Inoltre alcuni Orchi, (Doc, Meka e Sciamani) possiedono

1 Tratto Superiore appropriato al loro "lavoro", direttamente scritto nel DNA.

Tiranni: sparse nello spazio, esistono immense porzioni di Worm che vengono tranciate di netto, isolate dal resto dell'universo. Questo sono le aree che sono cadute sotto la minaccia dei Tiranni, una specie di alieni semi-intelligenti, guidati da una mente collettiva ed in grado di modificare volontariamente il proprio DNA a seconda delle creature con cui arrivano a contatto, creando diverse oscenità da incubo inumanamente perfezionate per ogni compito. I Tiranni sono parassiti: conquistano un pianeta ed assimilano tutta la sua biomassa, fino a lasciare solo uno sterile asteroide privo di atmosfera.

