

LE PROVE E I LIVELLI DI DIFFICOLTA'

Prima di procedere con il dettaglio del PG è bene capire come funzionano tutte le prove, combattimento compreso. Il dado di riferimento è sempre il d20 che tira SEMPRE il giocatore. Quindi il Master non deve MAI toccare il dado. Il mestiere più complesso per un Master in Numenera è stabilire il livello di difficoltà di una certa azione. Per fortuna non ha molto altro a cui pensare e il resto delle energie può dedicarle alla storia.

I livelli di difficoltà sono 10.

Numero bersaglio

0. Non c'è nemmeno bisogno di tirare il dado talmente è facile	-
1. Quasi tutti (a parte i veri sfigati o imbranati) possono farcela	3
2. Se ti impegni un minimo puoi farcela anche tu	6
3. Diciamo che hai la stessa probabilità di farcela o no	9
4. Anche chi è addestrato può fallire la metà delle volte	12
5. Anche gli addestrati di solito non ce la fanno	15
6. La gente normale se lo può scordare	18
7. O ti impegni proprio tanto e se sei uno forte o preparati a fallire	21
8. Se ci riesci i bardi la canteranno per anni	24
9. Ci sono i nonni che ancora la raccontano ai nipoti, per generazioni	27
10. Te la giochi contro Chtulhu, fai tu	30

ABBASSARE IL LIVELLO DI DIFFICOLTA'

Una volta che il Master ha stabilito il livello di difficoltà di un'azione il giocatore può cercare di modificarlo.

Esempio: *Scassinare una certa serratura ha un liv di difficoltà 5. Ovvero abbastanza arduo. Il PG però è specializzato a Scassinare. Essere specializzato nell'abilità abbassa di 2 gradi il livello di difficoltà (essere addestrati lo abbassa di 1). Per quel PG scassinare quella serratura ha un liv di difficoltà pari a 3, ovvero deve fare 9 con il d20 per avere successo. Se avesse applicato anche la Tenacia (v. fra i post precedenti) avrebbe abbassato di un grado aggiuntivo, arrivando a 2 e dovendo fare solo 6 con il d20 per avere successo. Immaginate che abbia anche degli strumenti adatti per quella serratura (viene detto avere un Vantaggio), potrebbe abbassare di un altro grado il liv di difficoltà arrivando a dover fare solo 3 con il dado. Potete capire che dover superare il 15 è tutta un'altra cosa che dover superare il 9, il 6 o addirittura il 3 con il d20.*

Abbassare a 0 il livello di difficoltà ha un grande vantaggio: non dover tirare il dado (evitando casi sfortunati di 1 nel tiro, eventualità che il Master può rendere davvero fastidiosa).

LA TENACIA

Un'altra cosa che a che fare con le caratteristiche (Vigore, Prontezza, Intelletto), oltre all'Attitudine è la TENACIA. Un PG al Primo livello (Rango) può applicare la Tenacia 1 volta quando vuole fare un'azione che ritiene particolarmente importante.

Dichiara "Applico la Tenacia" prima di tirare un dado. Spende 3 punti dalla Riserva della caratteristica corrispondente e poi tira un dado. Il Master, per quel giocatore, abbassa di 1 la difficoltà dell'azione. La

TENACIA può essere usata anche per aggiungere 3 punti al danno (se viene usata in questo senso, però, NON abbasserà il livello di difficoltà dell'azione). Se sei sorpreso dall'attacco o dalla situazione non puoi usare la Tenacia.

NOTA l'Attitudine. Quest'ultima viene applicata anche alle spese di Tenacia, quindi se hai 1 punto di attitudine al Vigore e decidi di eseguire un'azione con Tenacia basata sul Vigore, spenderai 2 punti dalla Riserva di Vigore invece che 3.

COSTO INIZIALE

Il Master può stabilire che anche solo per tentare un'azione ci sia un costo iniziale dalla Riserva di una Caratteristica. Il costo iniziale andrebbe applicato quando in GdR è giustificato che il tentativo stanchi fisicamente oppure mentalmente un PG.

L'Attitudine conta per ridurre il dispendio dal costo iniziale di un'azione, ma poi non potrà essere conteggiata per diminuire il costo di Tenacia per quella stessa azione. Es.: *Devo spendere 3 punti di Vigore per tentare un'azione (costo iniziale). Se ho Attitudine 2 a Vigore ne spenderò solo 1, ma se voglio applicare anche la Tenacia devo spendere altri 3 punti e per i questi ultimi non potrò di nuovo beneficiare della riduzione di Attitudine. In totale spenderò quindi 4 punti da Vigore (costo iniziale-Attitudine+Tenacia)*

TIRI SPECIALI DI DADO

Tiriamo un d20 ed esce:

1. Il Master si intromette per narrare un risvolto disastroso della prova del PG. Non vengono assegnati punti esperienza.
17. Bonus al danno. Se il tiro era un attacco il PG infligge 1 danno aggiuntivo.
18. Bonus al danno. Se il tiro era un attacco il PG infligge 2 danni aggiuntivi.
19. Effetto minore. Se il tiro era un attacco questo infligge 3 danni aggiuntivi. Se era un tiro per effettuare un'azione il Master attribuisce un effetto positivo a quell'azione.
20. Effetto maggiore. Come sopra. L'attacco infligge 4 danni. Nel caso di un'azione il Master attribuisce un effetto MOLTO positivo all'azione e punti caratteristica si considerano non spesi.

RITENTARE

Si può sempre riprovare in un'azione fallita, ma bisogna applicare almeno 1 livello di Tenacia al nuovo tentativo. Se in game non è plausibile, il Master può negare tale possibilità.