

Indice Generale	
Introduzione	2
Capitolo 1: Regole di Base	3
1.1 Protagonisti e Comparse	3
1.2 Caratteristiche	4
1.3 Abilità	4
1.4 Tratti	5
1.5 Condizioni Fisiche	5
1.6 Reputazione e Fama	6
1.7 Lanci di Verifica	7
1.7.1 Lanci su Influenza	7
1.7.2 Lanci su Contrasto	7
1.8 Punti Incremento	8
1.8.1 Progredire con l'uso	8
1.8.2 Progredire con lo studio	8
Capitolo 2: Combattimento	10
2.1 Gestire l'Azione	10
2.1.1 Ordine d'Azione	10
2.1.2 Modificare l'Azione	10
2.2 Manovre	11
2.3 Attacco e Difesa	12
2.3.1 Lanci d'Attacco	12
2.3.2 Fattore Distanza	12
2.3.3 Lanci di Difesa	12
2.3.4 Posizioni di Vantaggio	12
2.3.5 Bersagli Statici	13
2.3.6 Infliggere Danni	13
2.3.7 Colpi a Mani Nude	13
2.4 Armi ed Armature	15
Capitolo 3: Regole Avanzate	16
3.1 Regole Generali	16
3.1.1 Stanchezza	16
3.1.2 Danni Generici	17
3.1.3 Reazione delle Comparse	17
3.1.4 Effetti della Reputazione	18
3.1.5 Ingombro	18
3.1.6 Perdere il Controllo	18
3.2 Combattimento	19
3.2.1 Fattore Sorpresa	19
3.2.2 Stordimento	19
3.2.3 Attacchi Multipli	19
3.2.4 Combattere con due Armi	19
3.2.5 Colpi Mirati	20
3.2.6 Esplosioni	20
3.2.6 Colpi di Striscio	21
3.3 Animali	22

GeneSys

Versione 3.0



Autore

Raffaele Di Cristo

Illustrazioni

Mats Öhrman

Introduzione

GeneSys (termine nato dalla fusione delle parole inglesi “Generic” e “System”) si propone come un regolamento per Gioco di Ruolo semplice e giocabile in qualsiasi tipo di ambientazione; le sue regole possono essere comprese anche da chi non si sia mai avvicinato ad un Gioco di Ruolo prima d’ora e non esistono vincoli particolari per quanto attiene l’interpretazione dei propri personaggi.

Cominciamo, però, con il descrivere cosa sia un Gioco di Ruolo. In un **Gioco di Ruolo** i partecipanti devono impersonare degli individui immaginari che si trovano ad affrontare situazioni ed eventi in un mondo anch’esso immaginario; in sostanza, si può paragonare al tentativo di stesura “dal vivo” di un libro o di un copione teatrale, in cui ogni partecipante “decide al momento” il proprio ruolo all’interno della storia. Uno solo dei giocatori, qui chiamato Narratore, avrà il compito di creare ed ambientare il mondo in cui vivo i personaggi interpretati dagli altri; egli proporrà le varie situazioni che si presentano loro, impersonerà gl’individui incontrati, e descriverà ogni eventuale elemento di contorno.

Un regolamento come quello di GeneSys ha il solo scopo di fornire al Narratore ed ai Giocatori degli “strumenti” con cui risolvere con un minimo di realismo le situazioni affrontate nel corso del gioco; se nel corso dell’avventura, per esempio, un personaggio si trova ad affrontare un avversario, potrete far uso delle regole di combattimento, mentre se dovete saltare un ostacolo userete altre regole. Comunque, anche il miglior regolamento esistente non potrà mai contemplare tutte le situazioni possibili, ed è per questo motivo che al Narratore non è soltanto affidato il compito di “regista degli eventi”, ma anche quello di “arbitro della partita”; sarà lui a scegliere, infatti, come gestire la situazione in casi imprevisti.

Lo scopo di un Gioco di Ruolo è quello di far divertire tutti i suoi partecipanti, sia il Narratore che gli altri Giocatori; infatti, mentre il primo avrà la possibilità di liberare la propria fantasia, creando sempre nuove situazioni, i secondi proveranno grande soddisfazione ogni volta che riusciranno a risolvere le stesse. Per certi versi, Narratore e Giocatori si possono immaginare sugli opposti lati di una barricata, ma fra di loro non deve esistere un “clima di guerra”; il Narratore non deve giocare contro i Giocatori per evitare che questi finiscano con il sentirsi frustrati al punto da scegliere di abbandonare la partita ed, in modo simile, i Giocatori non devono pensare che il Narratore sia “l’artefice del male” dei propri personaggi e, di conseguenza, dare contro ad ogni sua iniziativa. Un giusto equilibrio nel modo di giocare da parte di entrambe le parti, è l’unico modo per rendere un Gioco di Ruolo un’esperienza unica e divertente.

– Raffaele Di Cristo



© Mats Öhrman 2001

BREVE GLOSSARIO RUOLISTICO

Avventura: Una serie di avvenimenti su cui si sviluppano gli eventi descritti nel corso di gioco.

Ambientazione: L’ambiente in cui si svolge l’avventura.

Personaggio: Individuo che si immagina come abitante del mondo di gioco.

Giocatore: Chi interpreta un personaggio specifico nel corso del gioco.

Narratore: Chi arbitra la partita e gestisce lo sviluppo delle avventure e dell’ambientazione.

Protagonista: Personaggio interpretato da un Giocatore.

Comparsa: Personaggio interpretato dal Narratore.

GdR: Abbreviazione di “Gioco di Ruolo”.

USO DEI DADI IN GIOCO

GeneSys prevede l’uso di dadi a sei facce (**D6**) e dadi a dieci facce (**D10**). Se nel testo trovate abbreviazioni del tipo 1D6, 2D6, 2D10 o simili, vi si sta chiedendo di lanciare e sommare il risultato di un numero di dadi pari alla prima cifra ed aventi un numero di facce pari alla seconda cifra.

Il dado a tre facce (**D3**) talvolta indicato nel regolamento non esiste realmente, e viene ottenuto lanciando un dado a sei facce e dividendone per due (in eccesso) il risultato.

Regole di Base

1.1 Protagonisti e Comparsa

Con il termine di **protagonista** viene identificato qualsiasi personaggio posto sotto il diretto controllo di un Giocatore; una tale definizione non è scelta a caso, in quanto è proprio su questi personaggi che il Narratore deve cercare d'incentrare gli eventi fondamentali di ogni storia da lui creata, rendendoli, in una certa misura, il motore trainante della trama di ogni avventura. Al contrario, viene indicata come **comparsa** qualsiasi essere animato (sia esso persona, animale o altra creatura) controllato dal Narratore ed utilizzato come elemento da far interagire con il gruppo dei protagonisti.

L'interpretazione dei protagonisti da parte dei Giocatori e delle comparse da parte del Narratore è ciò che costituisce, o dovrebbe costituire, il fulcro centrale di una partita ad un qualsiasi Gioco di Ruolo. Non esistono regole precise su come interpretare un giovane principe, un feroce orco o un cane, e sono convinto che non esista da nessuna parte un "manuale" che insegni a fare una cosa simile: ciò che conta, infatti, è la semplice immedesimazione ed una buona dose di fantasia.

La prima cosa che bisogna avere ben chiara quando si interpreta un personaggio, protagonista o comparsa che sia, è che questi non è un autentico alter-ego del giocatore, ma più una sorta di "pedina" all'interno della complessa scacchiera del mondo di gioco: egli avrà delle sue conoscenze, un suo aspetto fisico ed altre caratteristiche che possono discostarsi anche fortemente da quelle del giocatore che ha scelto d'interpretarlo. Del resto, a seconda del dettaglio con cui viene descritto, si può presumere che ogni personaggio abbia una vita propria, un proprio passato, delle credenze, dei fini e così via.

Cosa, allora, lega personaggi e giocatori? Per capirlo vi basta osservare in che modo sono state rese le Caratteristiche descritte nel prossimo paragrafo; queste, infatti, rappresentano aspetti prettamente fisici (Destrezza, Forza e Fascino) o cognitivi (Esperienza e Percezione), mentre non rivestono alcun ruolo sul piano intellettuale. In pratica, il giocatore assume il ruolo di "mente pensante" di colui che interpreta, ma con alcuni limiti precisi che possono essere imposti dal regolamento o dal livello di realismo che si vuole ottenere nella partita.

Un limite comune all'interpretazione di un personaggio riguarda la distinzione che bisogna fare fra le conoscenze proprie del giocatore e quelle proprie del personaggio stesso; per esempio, è impossibile che un cavernicolo possa costruire una pila elettrica o usare un revolver, anche se il rispettivo Giocatore fosse un ingegnere con diversi anni d'esperienza o un esperto tiratore. Questo si verifica perché ciò che un Protagonista conosce o può fare resta comunque vincolato alle conoscenze assegnategli attraverso il regolamento e l'ambientazione di gioco. Ovviamente, però, risulterà valido anche il contrario; in una ambientazione fantastica, per esempio, i personaggi potrebbero volare mediante poteri mentali o creare servitori dal nulla, cosa che probabilmente nessun giocatore sarà mai capace di fare...

1.2 Caratteristiche

Le **caratteristiche** forniscono un quadro generale dei principali caratteri fisici e mentali di ciascun personaggio e sono in tutto cinque, come illustrato di seguito:

Destrezza	Fornisce un quadro della capacità di reazione, della coordinazione e della velocità dell'individuo ed è una fra le principali caratteristiche di ladri, acrobati e combattenti. Su questa sono basate le abilità relative le armi da mischia, il borseggio ed i movimenti furtivi.
Esperienza	Definisce il livello d'educazione generale e l'influenzabilità dell'individuo. Su di essa si basano le conoscenze accademiche e le capacità mentali e, quindi, è la caratteristica fondamentale di studiosi, ricercatori e stregoni.
Fascino	Definisce l'aspetto fisico e le doti di carisma del personaggio. Trova il suo maggiore utilizzo in ambito sociale ed è la caratteristica più importante per diplomatici e leader.
Forza	Definisce le capacità di resistenza e forza fisica del personaggio ed è fondamentale per chi sia dedito a lavori pesanti o debba affrontare frequenti combattimenti. Essa stabilisce quante ferite possa sopportare un personaggio e quali sforzi riesca a sostenere.
Percezione	Definisce il grado d'attenzione e l'acutezza sensoriale dell'individuo ed è fra le caratteristiche principali di cacciatori, guide ed investigatori. Su di essa si basano le abilità relative l'uso delle armi da fuoco e da tiro e quelle riguardanti la ricerca di tracce o indizi.

Ad ogni caratteristica viene associato un valore numerico, detto comunemente **punteggio**, che indica quanto la stessa risulti sviluppata nell'individuo; per esempio, negli esseri umani tutte le caratteristiche avranno un punteggio oscillante intorno al 7 che potrà essere definito in base ai modelli di creazione proposti nei diversi **moduli d'ambientazione**.

Dalle caratteristiche appena elencate derivano anche tre parametri utilizzati ai fini del regolamento e che andranno calcolati una volta ultimata la stesura del personaggio.

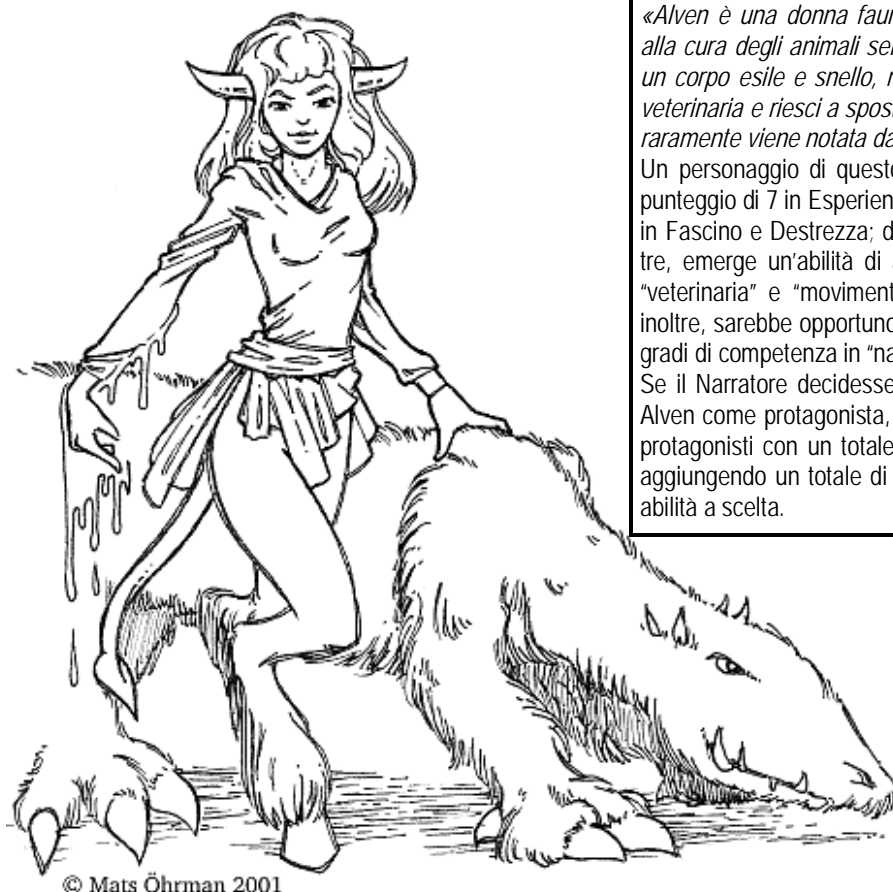
Riflessi	Adoperato soprattutto ai fini del combattimento, questo parametro indica la rapidità con cui un certo individuo riesce ad agire; il suo valore è pari alla media, senza decimali, dei punteggi di Percezione e Destrezza.
Resistenza	Rappresenta il limite oltre il quale le ferite e la fatica accumulata causano il decesso o la perdita di conoscenza del personaggio. Il suo valore è pari a quattro volte il punteggio di Forza.
Velocità	Questo parametro indica la quantità di metri che l'individuo può percorrere in corsa in presenza di condizioni ottimali nell'arco di un secondo di tempo. Il suo valore è uguale ad un terzo della somma dei punteggi di Forza e Destrezza arrotondata all'intero più vicino.

1.3 Abilità

Con il termine **abilità** viene indicato tutto ciò che un individuo può apprendere mediante lo studio o l'esperienza diretta nel corso della propria vita; per esempio, in tale categoria rientrano la conoscenza dei linguaggi, la capacità di usare armi o attrezzature specifiche, l'esperienze come alpinista o nuotatore, gli studi in campo delle scienze o della filosofia.

Come accade per le caratteristiche, anche alle abilità viene associato un valore numerico utile a dare un'idea del livello d'esperienza in esse acquisito da ciascun personaggio: tale punteggio prende il nome di **grado di competenza** ma, per brevità, nel resto di questo manuale troverete spesso adoperato il solo termine di **grado**. Un grado elevato in una qualsiasi abilità indica una notevole esperienza all'interno del settore specifico ed una maggiore probabilità di successo nelle azioni a questo relative.

Tutte le abilità dispongono di un grado di competenza iniziale pari al punteggio di una caratteristica specifica, anche detta **caratteristica di riferimento**; questa viene comunemente riportata accanto al nome dell'abilità stessa ed è utile tenerne nota anche nel corso del gioco, perché tutte le variazioni del suo punteggio si rifletteranno in ugual misura anche sul grado dell'abilità. Per esempio, se la Forza di un personaggio viene per un qualche motivo ridotta (o aumentata), anche i gradi di tutte le abilità basate su di essa saranno ridotte (o aumentate) in uguale misura.



© Mats Öhrman 2001

«Alven è una donna fauno che vive nei boschi dedicandosi alla cura degli animali selvatici. E' piuttosto avvenente ed ha un corpo esile e snello, mentre dispone di notevoli abilità di veterinaria e riesci a spostarsi fra gli alberi con tale grazia che raramente viene notata dagli esseri umani...»

Un personaggio di questo tipo può essere descritto con un punteggio di 7 in Esperienza e Percezione, di 5 in Forza e di 8 in Fascino e Destrezza; dalla descrizione delle sue doti, inoltre, emerge un'abilità di almeno 15 gradi di competenza in "veterinaria" e "movimento furtivo". Poiché vive nei boschi, inoltre, sarebbe opportuno anche che avesse non meno di 12 gradi di competenza in "naturalistica".

Se il Narratore decidesse di concedere ai giocatori di usare Alven come protagonista, potrebbe dire loro di creare i propri protagonisti con un totale di 35 punti in caratteristiche e poi aggiungendo un totale di 20 gradi su un qualsiasi numero di abilità a scelta.

1.4 Tratti

Al contrario delle abilità, i **Tratti** rappresentano prevalentemente degli aspetti innati dell'individuo; possono indicare una particolare condizione fisica o mentale, una capacità speciale o quant'altro non possa essere acquisito attraverso lo studio. In genere essi possono essere assegnati ad un personaggio solo nel corso della sua creazione, secondo le modalità descritte nei moduli d'ambientazione.

1.5 Condizioni Fisiche

La descrizione delle condizioni fisiche di un personaggio o di una qualsiasi altra creatura è affidata a due soli parametri: le Ferite e la Fatica. Le **Ferite** rappresentano un danno fisico serio, come lacerazioni o fratture, mentre la **Fatica** rappresenta la debilitazione fisica che può derivare da sforzi prolungati o da traumi. Dalla somma di questi due valori nel corso del gioco è possibile stabilire la condizione fisica complessiva di un individuo, come illustrato di seguito:

Normale	Fintanto che la somma si mantiene entro metà del punteggio di Resistenza del personaggio, non ci sono effetti di rilievo sulla sua condizione fisica e sulla sua capacità d'azione.
Debole	Superata la metà del punteggio di Resistenza, l'individuo soffre alcune limitazioni alla propria capacità d'azione imputabili, a seconda dei casi, all'eccessiva fatica o alle troppe ferite sofferte. Tutti i lanci di verifica (si veda la pagina seguente) da lui effettuati soffriranno un -2 al risultato finale.
Spossato	Superati i tre quarti del punteggio di Resistenza la condizione precedente peggiora, e tutti i lanci di verifica soffrono un -5 invece di un -2.
Crollato	Oltre i sette ottavi (calcolati in eccesso) del punteggio di Resistenza l'individuo perde i sensi.
Morto	Un personaggio muore quando le Ferite ricevute superano il punteggio di Resistenza.

Sia le Ferite che la Fatica possono essere recuperate, in situazioni normali, attraverso il semplice riposo; sono sufficienti cinque minuti per recuperare un punto di Fatica ed un giorno per recuperare un punto Ferita.

1.6 Reputazione e Fama

Questi due punteggi hanno una grande utilità nelle situazioni “mondane”; la **Fama** fornisce un’idea generale della probabilità che un individuo appena incontrato possa riconoscerne un altro, mentre la **Reputazione** indica qual è l’opinione che la gente comune ha di lui. Nello schema a fondo pagina viene fornita un’interpretazione dei diversi valori che questi parametri possono assumere.

Reputazione e Fama di un personaggio possono essere modificati soltanto da parte del Narratore, il quale dovrà decidere se il compimento di una particolare azione o di una certa impresa può influire o meno sulla sua notorietà e sulla visione che gli altri avranno della sua persona; si tratta di un compito non facile da svolgere e non esistono regole precise al riguardo. Gli esempi riportati in questa pagina, però, potrebbero essere di qualche aiuto.



© Mats Ohman 2004

«*Uno sconosciuto cittadino londinese comincia ad assassinare delle donne approfittando del favore delle tenebre ed agendo con terribile efferatezza. I suoi crimini diventano rapidamente di dominio pubblico e nella stampa e nei salotti si comincia a parlare sempre più spesso e con terrore di un simile mostro...*»

Nessuno conosce la vera identità del mostro, quindi i suoi punteggi di Fama e Reputazione restano invariati; tuttavia, l’idea del serial killer che avanza nel sentire comune diventa sempre più terribile e se qualcuno, persino un innocente, venisse pubblicamente riconosciuto come colpevole dei crimini a lui attribuiti acquisirebbe subito un Fama molto elevata ed una Reputazione pessima.

«*Un noto allenatore cileno viene posto alla guida di una famosa squadra di calcio. Tutti si aspettano da lui grandi cose e sperano si riveli all’altezza della situazione...*»

Dalla descrizione si evince che l’allenatore ha già una certa Fama e, forse, una Reputazione positiva. Poiché tutti i riflettori sono puntati su di lui, la sua reputazione verrà facilmente influenzata negativamente se la squadra dovesse perdere più del dovuto e, viceversa, salirebbe se riuscisse a portarla in alto nella classifica.

«*Una sconosciuta animatrice turistica di un piccolo paesino viene invitata ad un concorso di bellezza al quale riesce a classificarsi prima. Rapidamente i giornali parlano di lei e ...*»

L’evento in questione è seguito dai media, quindi farà aumentare in breve tempo la Fama della ragazza; viceversa la sua Reputazione resterà probabilmente invariata se non trova il sistema di mettere in risalto doti che esulino dalla sola bellezza.

Fama	Interpretazione possibile
da 0 a 3	Quasi sconosciuto.
da 4 a 6	Scarsamente famoso.
da 7 a 9	Famoso.
da 10 a 12	Molto famoso.
Reputazione	Interpretazione possibile
da -20 a -15	Mostro; criminale incallito; pericoloso sovversivo.
da -14 a -10	Criminale; sovversivo.
da -9 a -5	Spacccone; bullo; barbaro; perversito.
da -4 a 4	Tipo qualunque.
da 5 a 9	Brava persona; fedele devoto; galantuomo.
da 10 a 14	Eroe; benefattore.
da 15 a 20	Grande eroe; grande benefattore; santo.

1.7 Lanci di Verifica

I Lanci di Verifica (o **LV**) sono la principale procedura di regolamento presente in GeneSys e sono adoperati allo scopo di stabilire l'esito delle azioni intraprese da personaggi e creature. Per eseguirli è sufficiente lanciare due dadi a dieci facce e sommare il Grado di un'abilità adeguata al tipo d'azione che si sta intraprendendo; se il risultato supera un valore stabilito l'azione riesce, altrimenti fallisce.

Il valore numerico da superare nei lanci di verifica è definito **marginale di difficoltà** e viene scelto (salvo i casi particolari indicati in seguito) dal Narratore in base alla difficoltà intrinseca all'azione ed alle circostanze in cui questa si svolge; il piccolo schema dato a fondo pagina può fornire delle pratiche linee guida al riguardo.

Nelle circostanze in cui un personaggio non abbia una precisa idea di quale possa essere la difficoltà dell'azione che sta per compiere o quando l'esito della stessa non può essere immediatamente evidente, il Narratore può chiedere al giocatore di effettuare il lancio di verifica senza dargli alcuna indicazione del margine di difficoltà da lui calcolato; soltanto al momento opportuno, quindi, gli dirà se l'azione ha avuto o meno successo. Tale situazione viene definita **lancio al buio**.

1.7.1 Lanci su Influenza

Quando l'azione che il personaggio intende eseguire può essere influenzata dalle attività di un'altro individuo, il margine di difficoltà del lancio risulterà più o meno complesso in base a quanto questi si discosti dalla media di un comune essere umano. In termini pratici ciò si traduce nel sommare al valore scelto dal Narratore il punteggio, ridotto di sette, di una caratteristica adeguata del soggetto.

Per fare un esempio, se un personaggio tenta di muoversi senza essere notato da una guardia in una condizione per la quale il Narratore abbia scelto una difficoltà Media, il risultato del lancio di verifica sarà aumentato di due punti se questa ha un punteggio di Percezione di 5 o ridotto di due se è pari a 9; non ci sarà alcuna modifica, invece, se questa ha un punteggio di 7 (pari allo standard umano).

1.7.2 Lanci su Contrasto

Quando l'azione che un personaggio vuole eseguire coinvolge in modo diretto uno o più individui, come una sfida a braccio di ferro o una gara di corsa, tutti i partecipanti effettuano in contemporanea i propri lanci di verifica, assumendo come margine di difficoltà il risultato ottenuto dagli altri. Anche se letta in questi termini la cosa può sembrare complicata, in realtà ciò che alla fine conta è verificare chi abbia ottenuto il lancio più alto: sarà questi, infatti, a vincere l'azione.

In caso di parità fra i risultati dei lanci il Narratore può scegliere se far ripetere i tiri o se applicare una soluzione intermedia; per esempio, un pareggio fra due individui che si contendono la presa su un oggetto potrebbe indicare che questo sfugge di mano ad entrambi o che tutti e due restano impegnati nel tentativo per un certo periodo di tempo senza giungere ad alcun risultato.

Margini di Difficoltà		
Difficoltà	Margine	Esempi
Banale	5	Camminare
Facile	10	Correre su terreno piano, saltare in lungo un metro
Media	15	Correre su terreno impervio, nuotare in acque calme
Complessa	20	Correre su terreno sdruciolevole, saltare in lungo due metri da fermo, sfondare una comune porta con una spallata o un calcio.
Difficile	25	Scalare una superficie rocciosa verticale, nuotare in acque agitate, camminare lungo uno stretto cornicione.
Molto Difficile	30	Saltare in lungo quattro metri dopo una rincorsa, camminare su una corda, nuotare in acque molto agitate, guidare a forte velocità sulla neve.
Estrema	35	Scalare una parete verticale liscia, correre su una superficie viscida, saltare in lungo per sette metri dopo una rincorsa.
Assurda	40	<i>Quanto possa essere umanamente inconcepibile!</i>

1.8 Punti Incremento

Anche in GeneSys, come nella quasi totalità dei giochi di ruolo, i personaggi possono migliorare le proprie abilità nel corso delle partite. Di seguito verranno descritti due “metodi ufficiali” con cui ciò può avvenire, ma ciò non toglie che il Narratore possa introdurre metodi differenti da integrare o sostituire a questi o applicare delle particolari modifiche.

Entrambi i metodi proposti si basano sull’assegnazione di **punti incremento**, i quali rappresentano, in maniera astratta, l’esperienza maturata all’interno del grado di competenza disponibile per ciascuna abilità; una volta accumulati sei punti incremento per una stessa abilità, il grado di competenza della stessa viene incrementato di uno ed il conteggio dei punti ricomincia da zero.

Se per un qualsiasi motivo un’abilità viene permanentemente incrementata di un grado senza aver prima raggiunto i sei punti incremento (per esempio, attraverso l’uso di stregonerie o particolari artifici scientifici), il conteggio dei punti viene comunque azzerato; esso, infatti, rappresenterebbe le esperienze maturate nel grado precedente e non in quello appena acquisito.

1.8.1 Progredire con l’uso

Un metodo che consente di migliorare un’abilità in modo relativamente rapido consiste nell’usare la stessa in condizioni dove le probabilità di successo siano piuttosto ridotte. In rispetto a tale assunto, si guadagna un punto incremento nell’abilità impiegata per un’azione quando viene a verificarsi una fra le seguenti situazioni:

- Quando si riesce in un lancio di verifica per il quale, stabilito il margine di difficoltà ed i modificatori del caso, sia stato necessario ottenere un risultato superiore al 13 per evitare il fallimento.
- Quando si vince con una differenza di risultato inferiore ai 4 punti un lancio di contrasto contro un avversario in posizione di vantaggio (per grado d’abilità, condizioni o altro).
- Quando in un lancio di verifica o di contrasto per il quale non sia possibile ottenere un successo si sia comunque ottenuto sui dadi un risultato non superiore al proprio punteggio di Esperienza.

1.8.2 Progredire con lo studio

Lo studio può essere un metodo molto utile per incrementare un’abilità, ma richiede spesso tempi lunghi ed è possibile avvantaggiarsene solo in periodi di relativa tranquillità; in pratica, ciò vuol dire che sarà il Narratore a stabilire quanto tempo un personaggio abbia a disposizione per dedicarsi allo studio o all’addestramento di una particolare abilità.

Per ottenere con lo studio un punto incremento in un’abilità che non sia in qualche modo correlata al lavoro o alle normali attività del personaggio, occorrono un numero di giorni pari al triplo del grado di competenza disponibile. Per fare un esempio, se il vostro personaggio è un rude guerriero barbaro dell’epoca romana che vuole dedicarsi allo studio di un’abilità letteraria disponibile al grado 5, dovrà impiegare quindici giorni di studio per guadagnare un punto incremento e, di conseguenza, circa tre mesi (90 giorni) per passare al grado 6.

Nel caso di abilità correlate alle normali attività o al lavoro del personaggio i tempi sono più brevi: occorrono, infatti, un numero di giorni pari al doppio del grado disponibile per guadagnare un singolo punto incremento. Per esempio, lo stesso guerriero barbaro citato in precedenza impiegherebbe solo due mesi per migliorare la propria abilità con le armi da mischia dal grado 5 al grado 6.

Studiando con la guida di un **insegnante** è possibile dimezzare i tempi di apprendimento richiesti in entrambe le situazioni sopra elencate; ciò tuttavia, può richiedere una certa spesa di denaro e coloro che si dedicano all’insegnamento delle proprie abilità non possono, nel contempo, studiarne altre. Potete considerare un potenziale insegnante qualsiasi individuo dotato di un grado di competenza superiore a quello del personaggio nell’ambito di studio. Individuo con scarse capacità di comunicazione, tuttavia, non saranno capaci di trasmettere tutta la propria conoscenza: per simulare ciò, il loro grado dell’abilità si dovrà considerare di uno per ogni punto di Fascino in meno al 7.



© Mats Örhman 1999

«Jack Quade si è introdotto nei sotterranei di una vecchia cripta seguendo i movimenti furtivi di una strana creatura di aspetto vagamente umano. Ma in breve, a causa della luce della torcia elettrica, questa si avvede della sua presenza e comincia a fuggire lungo uno stretto cunicolo...»

Le velocità di Jack è pari a 3 mentre quella della creatura è pari a 4, ed il cunicolo si presenta buio e con una pavimentazione sconnessa. Mentre la creatura sembra non avere problemi di vista in tali condizioni, Jack deve illuminare i propri passi con una torcia che è costretto a puntare verso la creatura e non direttamente davanti ai suoi passi. In Narratore, pertanto, dichiara che Jack deve riuscire in un lancio di verifica Complesso se non vuole inciampare in qualcosa. La soglia da superare è 20 e Jack dispone di un'abilità relativa la corsa pari a 12, che gli consente con un risultato ai dadi di 9 di riuscire nell'azione.

«Dopo diversi metri di corsa, durante i quali la creatura distanzia sempre più l'investigatore, questa si infila in un pozzo verticale scendendo lungo una scaletta fatta di pioli metallici...»

Il Narratore ha deciso in precedenza che la scaletta presenta un piolo che non regge pesi superiori ai 60 Kg ed essendo Jack un individuo dotato di 8 punti in Forza è probabile che superi abbondantemente tale soglia. Durante la discesa, quindi, il Narratore chiede al giocatore che impersona l'uomo di effettuare un lancio di verifica Difficile per evitare una caduta nel momento in cui il piolo cede sotto la pressione di un piede. La soglia è stavolta di 25 e Jack ha un'abilità d'arrampicata pari soltanto a 10, tuttavia ottiene un 16 ai dadi quindi riesce nell'intento; inoltre, poiché l'azione richiedeva un lancio superiore al 13 per aver successo, Jack ottiene un punto incremento sulla propria abilità.

«Gli agenti speciali Frederik Bosley ed Andy Wallet stanno inseguendo un fuggitivo sul tetto di un edificio durante una notte di pioggia. Questi ha un certo vantaggio su di loro, e sta per attraversare un ponteggio che unisce il tetto a quello di un altro edificio...»

I due agenti escono sul tetto lastricato correndo e, poiché devono muoversi su una superficie liscia e bagnata, devono riuscire in un lancio a difficoltà facile per non scivolare. Il lancio ha una soglia di 10, ma i poiché entrambi hanno almeno 11 gradi in abilità adeguate, il lancio ha automaticamente successo.

«Gli agenti attraversano di corsa il tetto, raggiungendo il ponteggio mentre il fuggitivo ha appena raggiunto l'edificio adiacente...»

Il Narratore potrebbe richiedere un nuovo lancio agli agenti per attraversare il ponteggio, ma ritiene che non ci siano differenze di difficoltà rispetto al movimento precedente, quindi lascia proseguire l'azione.

«Giunti sull'altro edificio, l'uomo scavalca di corsa il cornicione cadendo verso il basso; si sente chiaramente un tonfo su una lamiera metallica e quando gli agenti si affacciano per controllare vedono che sotto di loro, a circa tre metri, c'è il ripiano di una scala d'emergenza. Per non perdere le tracce dell'uomo decidono di saltare anche loro verso il basso...»

Come sarà meglio illustrato a pagina 17, un salto da tre metri d'altezza può comportare dei danni di lieve entità, ma questi possono essere ridotti se si riesce in un lancio di verifica medio sulla Destrezza. Entrambi gli agenti superano il lancio con successo ma, mentre Andy resta illeso, Frederik si trova a ricevere ugualmente 2 punti di danno.

«I due atterrano entrambi in piedi, ma Frederik si storce una caviglia a causa dell'impatto...»

Combattimento

2.1 Gestire l'Azione

Il combattimento, così come qualsiasi altra azione particolarmente concitata, deve essere scandito con un ritmo preciso che consenta a ciascun Giocatore la possibilità di partecipare in ugual misura e con continuità allo svolgersi degli eventi. A tale scopo si ricorre ai **turni**

Per comprendere cosa sia un turno pensate alla pellicola di un film: quando questa viene fatta girare nel proiettore della sala del cinema è possibile assistere ad una serie di scene continue e fluide, ma se la si osserva da vicino si nota che è costituita da tanti fotogrammi statici. In maniera del tutto analoga, quando il Narratore decide di ricorrere ai turni non fa altro che seguire l'azione "un fotogramma per volta"; ciò gli consente di aver un pieno controllo dell'azione in corso, ma al costo di un rallentamento dei tempi della partita.

Ogni turno ha una durata, in tempo di gioco, pari ad **un secondo**: ciò vuol dire che se un'azione ha richiesto dieci turni per essere risolta è durata soltanto 10 secondi nel mondo di gioco, anche se al tavolo possono essere passati diversi minuti fra momenti d'indecisione e lanci di dadi. A causa di questa sua brevità, all'interno di un turno è consentito eseguire in maniera immediata solo azioni estremamente rapide, mentre tutte le azioni complesse possono essere svolte solo con una cadenza decretata da dei tempi di **preparazione** variabili di caso in caso.

2.1.1 Ordine d'Azione

Quando un turno ha inizio ciascun partecipante allo scontro deve dichiarare l'azione che sta per compiere, indicando per essa una **manovra** fra quelle descritte nella prossima pagina. In questa fase, chi ha un punteggio di Riflessi maggiore ha diritto di dichiarare le proprie intenzioni dopo aver ascoltato quelle dei partecipanti con punteggio di Riflessi inferiore; se più individui hanno un uguale punteggio di riflessi, eseguite uno spareggio ai dadi all'inizio dello scontro ed attenetevi al risultato ottenuto fino alla fine dello stesso.

Durante l'esecuzione delle manovre agiscono prima coloro che, sommando il punteggio di riflessi al valore di **iniziativa** indicato per la manovra scelta, ottengono il risultato maggiore rispetto agli altri; in caso di parità, ha diritto ad agire per primo chi può dichiarare le proprie manovre dopo l'altro.

2.1.2 Modificare l'Azione

Al momento di eseguire una manovra è possibile scegliere di annullarla o di sostituirla con una con punteggio d'iniziativa superiore; per esempio, una manovra d'Esecuzione potrebbe essere sostituita con una d'Attacco o di Attesa. Ovviamente, per effettuare una sostituzione bisogna essere in condizione di poter eseguire la nuova manovra scelta senza infrangere i vincoli per essa indicati.

Oltre alla possibilità appena citata, è permesso di mantenere la propria azione in attesa del verificarsi di un particolare evento, eventualmente rinunciando ad agire anche per più turni consecutivi; ciò può essere utile se volete tenere qualcuno sotto tiro con un'arma o offrire fuoco di copertura per degli alleati. Tutte le azioni poste in attesa, fintanto che non vengono eseguite o il personaggio non viene distratto in qualche modo, hanno sempre diritto di precedenza rispetto alle azioni eseguite in modo normale; fra più azioni in attesa, invece, la prima ad essere eseguita sarà quella intrapresa dall'individuo dotato del più alto punteggio di riflessi (in caso di parità, eseguite il consueto spareggio ai dadi).

2.2 Manovre

Il seguente rappresenta un elenco di tutte le manovre comunemente utilizzabili in combattimento e, per ciascuna di esse, viene indicata la categoria di velocità e le regole da seguire nell'esecuzione e nella dichiarazione. Se un'azione è particolarmente semplice o può essere facilmente coordinata con un'altra, il Narratore può consentirne l'esecuzione anche senza la dichiarazione di una manovra dedicata; per esempio, rientrano spesso in queste categorie il parlare o il lasciar cadere un oggetto impugnato.

Difesa

[Iniziativa: 4]

Eseguendo questa manovra il personaggio ottiene d'incrementare, ma solo fino all'inizio del turno successivo, il risultato di tutti i suoi Lanci di Difesa di metà (arrotondata in eccesso) del proprio valore di Destrezza, a patto di non trovarsi in una condizione che gli impedisca di muoversi.

Se ci si trova in piedi e non si è immobilizzati o coinvolti in una presa di lotta, è possibile eseguire un **tuffo** durante lo svolgimento della manovra; ciò consente di raggiungere rapidamente un riparo e da un ulteriore incremento alle possibilità di difesa, ma costringe il personaggio a finire a terra. Coloro che si tuffano ottengono un ulteriore +2 al risultato di tutti i Lanci di Difesa svolti entro la fine del turno e si possono spostare saltando verso una qualsiasi direzione, ma considerando una difficoltà incrementata di 5 punti rispetto a quella normalmente stabilita per la distanza di salto richiesta.

Attacco

[Iniziativa: 2]

Può considerarsi una forma particolare di manovra d'esecuzione (vedi di seguito) e viene usata allo scopo di svolgere un attacco con una qualsiasi arma pronta; la differenza sostanziale fra i due tipi risiede esclusivamente nel valore d'iniziativa, che nel caso degli attacchi viene reputato generalmente più alto che per azioni di tipo comune. Notate, tuttavia, che alcune armi potrebbero penalizzare ugualmente il punteggio di riflessi di colui che le usa, rallentandolo ugualmente.

Esecuzione

[Iniziativa: 0]

Una manovra d'esecuzione consente di svolgere una qualsiasi azione di durata non superiore ad un secondo di tempo, come il raccogliere un oggetto, lo sfondare una porta o il salire a cavallo. In genere il Narratore può richiedere che il personaggio coinvolto verifichi l'esito dell'azione intrapresa eseguendo un lancio di verifica su un'abilità appropriata.

Focalizzazione

[Iniziativa: 0]

Dichiarando questa manovra si decide di prendere di mira un particolare bersaglio che si trovi entro la portata dell'arma e per il quale esista una linea di tiro relativamente sgombra; ciò consentirà, per il solo turno successivo, di sommare al risultato del Lancio d'Attacco la metà (arrotondata in eccesso) del proprio punteggio di Percezione.

Movimento

[Iniziativa: 0]

Questa manovra rappresenta il compimento di un semplice spostamento, come un salto, uno scatto di corsa o altro. Salvo diversa indicazione, la distanza percorribile in corsa su di un terreno pianeggiante e privo d'intralci è pari, in metri, al punteggio del parametro di **Velocità**; invece, le distanze percorribili nuotando, arrampicandosi o saltando sono stabilite sulla base del grado di competenza disponibile nelle abilità dedicate a tali azioni. Coloro che si trovano stesi a terra possono muoversi, strisciano o rotolando, per non più di un quarto della propria Velocità.

In presenza di condizioni avverse al movimento, il Narratore può richiedere un lancio di verifica su un'abilità adeguata per stabilire se l'azione di movimento riesca o meno. Fallire tali lanci per meno di 5 punti consente di eseguire ugualmente lo spostamento richiesto, ma coprendo solo metà della distanza; al contrario, un fallimento peggiore porterà a rovinose cadute o ad altri spiacevoli inconvenienti.

Preparazione

[Iniziativa: 0]

L'uso di questa manovra, solitamente reiterato per più turni consecutivi, consente di preparare un oggetto e/o il proprio personaggio allo svolgimento di una particolare azione; casi tipici per l'utilizzo di questa manovra sono il caricare le armi da fuoco, il frugare in uno zaino per prelevare un oggetto, il concentrarsi per un incantesimo e così via.

2.3 Attacco e Difesa

Le azioni che ci si aspetta vengano eseguite maggiormente nel corso di un combattimento sono il tentativo di colpire un particolare bersaglio e, di conseguenza, il tentativo di difendersi dagli attacchi dei propri avversari.

2.3.1 Lanci d'Attacco

L'esecuzione di un attacco ai danni di un qualsiasi bersaglio avviene attraverso l'uso di una manovra d'Attacco nella quale si effettua un **Lancio d'Attacco**. Questo, in modo del tutto simile ad un lancio di verifica, consta del lancio di due dadi a dieci facce al cui risultato si somma il grado disponibile nell'abilità tipica per l'arma impiegata.

Per poter eseguire il lancio d'attacco occorre che l'arma impiegata sia stata preparata adeguatamente e che il bersaglio si trovi entro la portata dei suoi colpi; un'arma non ancora sfoderata o scarica, quindi, non può essere usata per attaccare, e lo stesso accade se si sta impugnando un arma da mischia (come una spada o un'ascia) ed il bersaglio scelto si trova a diversi metri di distanza.

2.3.2 Fattore Distanza

Tutte le volte che il bersaglio di un attacco si trova a più di 5 metri, il risultato del Lancio d'Attacco viene penalizzato in misura proporzionale alla distanza secondo i criteri dati nello schema che segue:

Distanza	5m	10m	20m	30m	40m	50m	60m	80m	100m
Penalità	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9

A partire dai 100 metri di distanza la penalità viene aumentata in misura lineare di un punto ogni 50 metri in più.

2.3.3 Lanci di Difesa

I personaggi e le creature animate che sono consapevoli di essere bersaglio di un attacco, possono tentare di difendersi scansandosi dalla traiettoria del colpo o proteggendosi con qualcosa; ciò viene ad essere simulato attraverso un **Lancio di Difesa**. In questo si tirano due dadi a dieci facce e si somma al risultato ottenuto il grado di un'abilità adeguata alla difesa dall'attacco ricevuto; come in un comune lancio su contrasto, se il risultato ottenuto supera il punteggio del lancio d'attacco avversario il colpo sferrato mancherà il bersaglio.

Individui addormentati, svenuti o altrimenti incapaci di muoversi non possono ricorrere ai Lanci di Difesa e sono considerati a tutti gli effetti dei Bersagli Statici (vedi pagina successiva); lo stesso discorso vale per tutti coloro che vengono attaccati a tradimenti, colpiti di sorpresa o colti alla spalle, ammesso che siano del tutto ignari del proprio aggressore.

2.3.4 Posizioni di Vantaggio

Nello scontro fra creature animate non sempre attaccante e difensore si trovano a combattere in una condizione di parità; a prescindere dalla differenza d'abilità, infatti, uno dei due potrebbe godere di un qualche vantaggio, come avere una posizione migliore, trovarsi su un terreno a lui favorevole o altro.

In tutti i casi in cui esista disparità di condizioni fra due combattenti, il Narratore può scegliere di incrementare in misura adeguata i risultati dei Lanci d'Attacco e di Difesa dell'individuo che si trova in posizione in vantaggio. Alcuni esempi sono mostrati nella seguente tabella.

Posizione di Vantaggio	Bonus ai Lanci
L'avversario è accecato o ugualmente incapace di vedere l'altro.	+6
L'avversario è immobilizzato da una presa.	+6
L'avversario è coinvolto in un tentativo di presa.	+4
Il combattente è coperto per almeno tre quarti da un solido riparo.	+4 (solo difesa)
Il combattente è coperto per almeno la metà da un solido riparo.	+2 (solo difesa)
Il combattente è solo parzialmente visibile al suo avversario.	+2
Il combattente si trova alle spalle del suo avversario.	+1

2.3.5 Bersagli Statici

Quando il bersaglio di un colpo è un oggetto inanimato, il lancio d'attacco viene risolto alla stregua di un comune lancio di verifica; il Narratore, infatti, sceglie un margine di difficoltà adeguato al caso ed il giocatore coinvolto deve tentare di superarlo con il risultato del proprio lancio.

In linea di massima, oggetti aventi una superficie esposta al colpo superiore al metro quadro e del tutto statici possono considerarsi bersagli facili o banali; quelli di dimensioni inferiori o che si muovano con una certa rapidità, invece, tenderanno ad essere più difficili. Alcuni esempi vengono dati di seguito, ma ricordate che ai valori riportati devono sempre applicarsi i modificatori dovuti alla distanza e quelli per le posizioni di vantaggio.

Bersaglio	Margine di Difficoltà
Un'automobile ferma, una porta o un'ampia finestra	10
Un'automobile in corsa, un bersaglio al poligono di tiro, una sedia o una piccola finestra	15
Una bottiglia di birra o un sacchetto di farina	20
Il pneumatico o il passeggero di un'auto in corsa, una bottiglia lanciata in aria o una moneta	25
Una moneta lanciata in aria o un piccolo insetto	30

2.3.6 Infliggere Danni

Ogni volta che un colpo giunge a segno infligge una quantità di **danno** stabilita in base all'arma usata o alla descrizione data per il tipo d'attacco impiegato. Tuttavia, se il bersaglio dispone di una protezione naturale o indossa un qualche tipo d'armatura, al totale ottenuto dovrà sottrarsi il valore di **difesa** della stessa; ciò può ridurre anche in maniera considerevole il danno, ma mai portarlo a meno di zero.

In base alla tipologia di danno definita per l'arma o per la forma d'attacco, i punti di danno arrecati al bersaglio devono essere convertiti in Ferite o Fatica secondo i criteri riportati di seguito:

- Per danni da **ferimento** tutto il danno arrecato viene convertito in Ferite.
- Per danni da **shock** tutto il danno arrecato viene convertito in Fatica.
- Per danni da **trauma** metà del danno (arrotondando per eccesso) viene convertito in Fatica, mentre la restante parte viene convertita in Ferite.

2.3.7 Colpi a Mani Nude

Quando un essere umano combatte senza ricorrere ad armi improprie ciascun colpo a segno infligge danno da trauma pari alla sua Forza ridotta di 1D6; il danno resta lo stesso a prescindere dalle modalità del colpo (calcio, pugno, etc.) ed il lancio eseguito non può mai portare ad un risultato inferiore a zero. Per fare un esempio pratico, personaggi dotati di Forza pari a 7, possono ottenere un danno compreso fra uno e sei, mentre quelli con Forza 5 uno compreso fra zero e quattro.

Una forma d'attacco meno comune che può essere eseguita quando non si adoperino armi improprie è la **presa di lotta**; questa viene svolta attraverso una comune manovra di Esecuzione (e non di Attacco) e si risolve con un lancio di contrasto fra le abilità di combattimento disarmato dei contendenti. In caso di vittoria dell'attaccante la presa ha inizio ed i due contendenti si dovranno considerare coinvolti nella stessa fintanto che il primo non abbandoni il tentativo o il secondo non riesca a liberarsi; ciò impedisce ad entrambi di spostarsi e comporta una posizione di vantaggio per chiunque si trovi in condizione di eseguire un attacco ai loro danni.

Ad ogni turno trascorso nella presa, attaccante e difensore possono tentare il primo d'immobilizzare del tutto l'altro e il secondo di uscire dalla morsa; per fare ciò, si ripete lo stesso contrasto d'abilità visto in precedenza dichiarando una comune manovra d'Esecuzione. Il difensore riesce a liberarsi se riesce a vincere un singolo confronto da lui dichiarato, mentre l'attaccante immobilizza del tutto il difensore se vince due confronti consecutivi da lui dichiarati.

I tentativi fatti per liberarsi o per immobilizzare l'altro, comunque, non sono obbligatori; entrambi i contendenti possono scegliere di compiere qualsiasi altra azione possa eseguirsi con il semplice ricorso ad una manovra di Esecuzione o Attacco, come l'attaccare con un arma o l'estrarre un oggetto.

«Jack Quade sta esplorando una fra le cripte del cimitero sconosciuto di Rod Hill, quando una tozza creatura dalle vaghe fattezze canine sbuca da una nicchia alle sue spalle e si lancia su di lui con la furia di un animale selvatico...»

Jack impugna una pistola che usa con abilità a grado 15 ed un punteggio di Riflessi pari a 8; la misteriosa creatura non è armata, ha un punteggio di 8 in Riflessi ed un'abilità di lotta a mani nude al grado di 13.

Poiché la creatura tenta un agguato sfruttando la sua furtività, il Narratore decide che per poter agire nel primo turno di scontro Jack deve riuscire in un lancio di verifica difficile su Percezione (si veda al riguardo la regola data a pagina 19), ma questo fallisce. La creatura ha quindi un turno libero ed attacca l'uomo prima che questi abbia la possibilità di sparare. Il suo lancio d'attacco riesce, mentre quello di difesa di Jack fallisce.

«Jack non può evitare l'agguato della creatura ed urla di dolore mentre viene azzannato ad una spalla...»

Il colpo infligge un danno modesto e Jack ora non è più sorpreso e può agire normalmente. Viene effettuato uno spareggio ai dadi per il punteggio di riflessi e stavolta è l'uomo ad essere più fortunato. Per la creatura viene dichiarato un nuovo attacco, al quale Jack risponde a sua volta tentando di sparare con la pistola; dato l'esito dello spareggio, sarà lui ad agire per primo!

«Jack ruota di scatto, puntando la sua pistola verso il volto della creatura, e spara un colpo la cui eco risuona cupa nella sala...»

Il lancio di verifica per l'uso della pistola riesce e la creatura fallisce il proprio lancio di difesa, venendo centrata in pieno dalla pallottola e ricevendo danni che portano la sua condizione fisica a Debole. Sceglie comunque di insistere nella sua manovra d'attacco ma, essendo Jack allerta e lei non più in buone condizioni fisiche, il suo lancio d'attacco è inferiore al precedente ed il lancio di difesa dell'avversario lo supera con un ampio margine.

«Il proiettile centra in pieno la creatura, mentre questa tenta di mordere una seconda volta l'uomo senza riuscirci...»

«Bill Duran e Sonny Leeman stanno per sfidarsi a duello nelle strade di Mercies City. I due decidono di cominciare il duello non appena una moneta lanciata da Bill toccherà per terra...»

Entrambi i pistoleri hanno Riflessi 8, pertanto occorre effettuare uno spareggio ai dadi per stabilire chi abbia precedenza sull'altro. Il Narratore concede il lancio di 1D, ed il giocatore che guida Sonny ottiene il risultato più alto: sarà quindi lui ad essere considerato il più veloce in caso di parità.

«La moneta viene lanciata e volteggia nell'aria con una lenta parabola. Quando tocca terra il primo ad estrarre l'arma è Sonny...»

La prima azione dei due pistoleri è stata quella di estrarre l'arma facendo uso di una manovra di Preparazione, ma poiché il precedente lancio ha favorito Sonny è lui il primo ad eseguire l'azione.

«Bill si avvede di essere più lento e piuttosto che tentare subito l'attacco sceglie di tuffarsi di lato sperando di trovare riparo dietro una botte...»

Bill prova la manovra di Difesa con tuffo, mentre Sonny dichiara ugualmente l'attacco sperando che Bill non riesca a raggiungere in tempo il riparo (che si trova a 2 metri da lui). Bill muove ora per primo avendo scelto una manovra ad alto valore d'iniziativa, ma deve riuscire in un lancio a difficoltà 25 per mettersi al riparo; fortunatamente dispone di un'abilità nei salti pari a 14 ed ottiene un 13 ai dadi, riuscendo nel proprio lancio di verifica.

Poiché ora Sonny non vede più il bersaglio, sceglie di mettere in attesa la sua manovra d'attacco, dichiarando l'intenzione di sparare non appena Bill proverà ad uscire dal suo riparo.

«Con rapidità fulminea, il pistolero rotola al suolo e giunge al coperto, dove tira un respiro di sollievo. Sonny, intanto, resta in piedi puntando l'arma verso la sua posizione, e schernendolo esclama: "Forza Codardo! Vieni ad assaggiare del piombo caldo!"...»

2.4 Armi ed Armature

Armi ed armature sono oggetti adoperati molto di frequente nei combattimenti e, per semplicità, le loro caratteristiche principali vengono schematizzate attraverso i seguenti parametri numerici.

- **Colpi (C):** Esclusivo delle armi dotate di caricatore, rappresenta la quantità di colpi che è possibile eseguire prima di dover ricaricare l'arma attraverso l'uso delle manovre di Preparazione.
- **Danno (Dn):** Esclusivo delle armi, questo parametro consta di due termini separati da barra. Il primo indica la quantità di danno inflitta ad ogni colpo ed è espresso da una combinazione di dadi, mentre il secondo è una lettera che indica se il danno inflitto deve considerarsi un ferimento (*F*) un trauma (*T*) o uno shock (*S*). Per alcune forme d'attacco il danno arrecato può essere determinato anche in funzione della forza dell'attaccante; ciò è valido soprattutto per le armi da mischia e da lancio e, più in generale, per le armi di tipo non meccanico.
- **Preparazione (P):** Esclusivo delle armi, indica quante manovre di Preparazione siano richieste per poter eseguire un attacco o, nel caso di armi con caricatore, per ricaricare l'arma.
- **Gittata (Gt):** Esclusivo delle armi da tiro, da fuoco e da lancio, questo parametro indica la distanza in metri oltre la quale l'arma non arriva a colpire il bersaglio; inoltre, oltre i due terzi di tale valore l'arma infligge solo metà del danno indicato, con la sola eccezione delle armi che determinano delle esplosioni nel punto d'impatto. Per tutte le armi non meccaniche o semplicemente lanciate, questo parametro viene calcolato come multiplo della Forza dell'attaccante.
- **FOR minima (FM):** Esprime il punteggio di Forza minimo necessario ad usare senza inconvenienti armi o armature. Quando un'arma viene adoperata senza rispettare tale soglia, per ciascun punto di differenza i rispettivi lanci d'attacco soffriranno un -2 al risultato; nel caso delle armature, invece, ad ogni punto di differenza conseguirà una riduzione di un punto nei valori di Destrezza e Velocità (con conseguente riduzione dei gradi di tutte le abilità correlate).
- **Difesa (Df):** Esclusivo delle armature, indica la quantità di danno sottratta dai colpi che riescono a raggiungere il portatore.

La tabella presentata di seguito mostra una serie di armi ed armature comuni a più ambientazioni ed è possibile notare come le caratteristiche di alcune di esse possano variare a seconda delle modalità d'uso (impugnate con una o due mani oppure lanciate). Per eventuali usi futuri, ricordate che le descrizioni date nei moduli d'ambientazione devono sempre essere preferite a quelle mostrate in tabella qualora siano presenti delle discrepanze fra le due.

Arma		Dn	FM	C	P	Gt
Accetta	(in mischia)	1D6+[Forza±0] / F	6	—	0	—
	(lanciata)	1D6+[Forza-2] / F	6	—	0	Forza x 2
Bastone	(ad una mano)	1D6+[Forza±0] / T	7	—	0	—
	(a due mani)	1D6+[Forza+2] / T	5	—	0	—
Coltello	(in mischia)	1D6+[Forza-2] / F	4	—	0	—
	(lanciato)	1D6+[Forza-3] / F	4	—	0	Forza x 2
Clava	(ad una mano)	1D6+[Forza+2] / T	9	—	0	—
	(a due mani)	2D6+[Forza±0] / T	7	—	0	—
Lancia	(ad una mano)	1D6+[Forza±0] / F	7	—	0	—
	(a due mani)	1D6+[Forza+2] / F	5	—	0	—
	(lanciata)	1D6+[Forza±0] / F	7	—	0	—
Pistola	(ad una mano)	4D6±0 / F	7	12	3	600
	(a due mani)	4D6±0 / F	5	12	3	600

Armatura	Df	FM	Note
Corpetto Antiproiettile	15	6	Copre solo il torace
Armatura da Cavaliere	12	9	Copre tutto il corpo



© Mats Öhrman 1999

Regole Avanzate

3.1 Regole Generali

Oltre a guidare le Comparsate incontrate nel corso delle avventure, il Narratore ha anche la funzione di creare e gestire le diverse situazioni di gioco, come può essere un combattimento, lo scattare di una trappola, la ricerca di un indizio, l'inseguimento a bordo di un veicolo o un semplice dialogo. Anche se in simili circostanze una buona capacità di giudizio da parte del Narratore si rivela spesso la soluzione più "rapida ed efficace", disporre di regole capaci di offrire una guida o un riferimento è senz'altro un buon modo per imparare a gestire situazioni sempre più complesse; del resto, Narratori non si nasce... ma si può sempre imparare.

3.1.1 Stanchezza

Per conferire un maggiore tocco di realismo, il Narratore può stabilire che le azioni particolarmente impegnative determinino l'acquisto di una certa quantità di punti Fatica; una serie di esempi al riguardo viene fornita nello schema seguente.

Tipologia d'Azione	Fatica Sofferta
Azione poco stancante (camminare, studiare un libro, restare in piedi, etc.)	1 punto ogni 30 minuti
Azione stancante (fare jogging, riordinare casa, marciare, nuotare, etc.)	1 punto 5 minuti
Azione molto stancante (combattere, salire le scale, correre, nuotare veloce, etc.)	1 punto ogni 10 secondi
Azione estremamente stancante (salire le scale di corsa, reggere grandi pesi, etc.)	1 punto ogni secondo

Anche il soffrire di forti privazioni fisiche (come la mancanza di sonno, la sete o la fame) potrebbe portare ad un acquisto di punti Fatica che simuli una più realistica condizione di debilitazione; anche se tale argomento è principalmente lasciato al giudizio del Narratore, alcune possibili soluzioni vengono riportate di seguito.

Sonno	Acquisto di un punto Fatica ogni 30 minuti una volta trascorsa una quantità di ore di veglia pari al doppio della Forza del personaggio. I punti sofferti in questo modo possono essere recuperati solo dormendo ed al ritmo di due ogni ora.
Fame	Acquisto di un punto Fatica per ogni giorno trascorso senza mangiare. I punti sofferti in questo modo possono essere recuperati solo dopo un pasto completo al ritmo di uno ogni ora, e se bastano da soli a causare un crollo del personaggio questi muore d'inedia nell'arco di 2D6 ore.
Sete	Acquisto di un punto Fatica ogni 6 ore trascorse senza bere; per il resto valgono le regole riportate sopra per la fame.

3.1.2 Danni Generici

I combattimenti non sono la sola causa di danno per i personaggi, ma anche cadute, veleni, fiamme o altri incidenti possono arrecare Ferite o Fatica. Quelli riportati di seguito sono solo alcuni esempi, ma il Narratore può ampliare la lista con gli elementi che ritiene più opportuni.

Cadute	Cadere su una superficie rigida causa 1D6 danni da trauma ogni metro e mezzo d'altezza e tutte le armature di tipo convenzionale non offrono alcuna protezione; tuttavia, il danno inflitto può essere ridotto di 2D6 con il successo di un LV sulla Destrezza il cui margine di difficoltà sarà di 15 nel caso di cadute conseguenza di salti o tuffi e di 30 nel caso di cadute accidentali.
Fiamme	Coloro che, per un qualsiasi motivo, vengano a trovarsi avvolti dalle fiamme ricevono 2D6 danni da ferimento a turno fintanto che queste bruciano. Le armature convenzionali non offrono alcun tipo di protezione da esse, tuttavia, l'uso di vesti protettive può ridurre il danno inflitto.
Veleno	L'effetto di un veleno viene stabilito dal numero di dosi assunte: i primi effetti si manifestano quando queste superano un terzo del valore di Resistenza dell'individuo, mentre l' effetto completo si ha solo una volta superato interamente tale parametro. Comunque, se un veleno non arriva ad uccidere la propria vittima, le dosi somministrate spariscono al ritmo di una ogni ora e con esse anche i relativi effetti (salvo diversa indicazione).

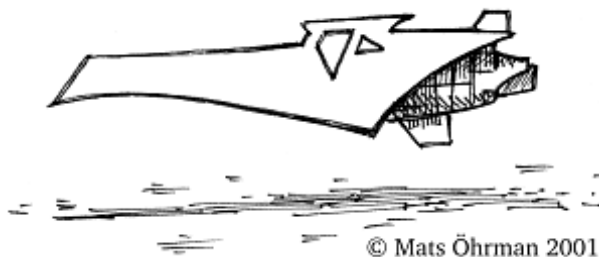
3.1.3 Reazione delle Comparsa

Quando una Comparsa si imbatte in un Protagonista il Narratore può stabilire per essa una reazione specifica o, semplicemente, fare riferimento alla tabella seguente dopo aver sommato al punteggio di Fascino del secondo il risultato di 1D6.

Risultato	Tipo di Reazione
meno di 6	Pessima: Il protagonista sarà apertamente disprezzato e non gli sarà concesso alcun aiuto; è persino possibile che la comparsa tenti di attaccarlo o di fuggire da esso.
da 6 a 8	Cattiva: La comparsa si dimostrerà poco disponibile e non concederà aiuti che non possano valergli un valido tornaconto personale.
da 9 a 12	Neutrale: Il protagonista sarà trattato con rispetto e relativa cortesia, ma senza alcun genere di favoritismo.
da 13 a 15	Buona: La comparsa ascolterà con attenzione quanto riferitogli e sarà propensa a fornire aiuti che non le comportino eccessivo dispendio di tempo o denaro.
più di 15	Ottima: Il protagonista sarà trattato calorosamente e gli verranno facilmente concessi favori.

Il risultato del lancio può essere modificato dal Narratore in base a fattori circostanziali, fra i quali il modo di vestire o di presentarsi del Protagonista, l'esistenza di trascorsi particolari con la Comparsa o altro; di seguito sono riportati alcuni esempi da usare come eventuale riferimento:

Situazione o Comportamento	Modifica al lancio
Se la Comparsa è una creatura con intelligenza animale.	-4
Se esistono motivi d'odio fra Protagonista e Comparsa.	-4
Se esistono dei cattivi rapporti fra le popolazioni del Protagonista e della Comparsa.	-2
Se Protagonista e Comparsa hanno un'estrazione culturale molto diversa.	-1
Se Protagonista e Comparsa hanno un'estrazione culturale simile.	+1
Se Protagonista e Comparsa hanno molto in comune.	+2



3.1.4 Effetti della Reputazione

Il precedente lancio per la definizione della reazione può essere influenzato dalla Reputazione del protagonista, a patto che lo stesso venga riconosciuto dal proprio interlocutore; ciò si verifica se, lanciati 2D6, ottenete un risultato che non supera il suo punteggio di fama. Il Narratore può applicare alcune modifiche al risultato finale del lancio se ritiene che il riconoscimento possa essere o meno facilitato; di seguito sono riportati alcuni esempi:

Situazione o Comportamento	Modifica al lancio
Nel caso di creature animali, popolazioni sconosciute o razze aliene.	(mai riconosciuto)
Se il protagonista si trova fuori dei confini della propria nazione.	+5
Se il protagonista si trova lontano dalla propria città natale.	+2
Se il protagonista si trova in un'area da lui comunemente frequentata.	-2

Quando un protagonista viene riconosciuto, sommate un quinto (arrotondando all'intero più vicino a zero) della sua Reputazione al risultato del lancio per la reazione.

3.1.5 Ingombro

Le regole fornite fino a questo punto considerano come oggetti ingombranti soltanto le armature la cui Forza Minima richiesta sia inferiore a quella del personaggio; infatti, le penalità alla Destrezza ed alla Velocità hanno il solo scopo di simulare l'impaccio che queste costituiscono per chi non sia allenato a sopportarne il peso. Tuttavia, il Narratore può estendere penalità simili anche ad oggetti che siano, a suo giudizio, ingombranti o al trasporto di più oggetti per volta.

In misura puramente indicativa, un personaggio umano può sollevare con un solo braccio un peso in chilogrammi pari al quadruplo della sua Forza, mentre se usa entrambe le braccia può sollevare fino a quattro volte tale peso. I carichi portati in spalla possono arrivare ad un peso in chilogrammi pari anche a venti volte il punteggio di Forza prima di risultare del tutto insostenibili.

3.1.6 Perdere il Controllo

Nella vita reale esistono situazioni in cui alla nostra razionalità si sostituisce l'istinto o l'emotività, ed il Narratore può scegliere di simulare tale possibilità anche nel corso delle proprie partite per garantire un maggior realismo; per fare ciò, potrà richiedere un lancio di verifica sull'Esperienza tutte le volte che un personaggio venga a trovarsi coinvolto in eventi terrificanti, disgustosi o particolarmente forti. La difficoltà scelta per il lancio dovrà essere tanto maggiore quanto più inconsueta risulterà la situazione ed un eventuale fallimento porterà ad un **comportamento irrazionale**.

L'esatta tipologia di comportamento deve essere stabilita in relazione alla differenza fra il risultato ottenuto nel lancio di verifica e la soglia di difficoltà scelta, secondo lo schema illustrato di seguito.

Differenza	Tipo di Comportamento
meno di 3	Nulla di realmente inabilitante. A seconda dell'esatta situazione, il Narratore può scegliere di considerare il personaggio come colto di sorpresa dall'evento o consentirgli di agire da subito ma con una penalità di due punti a tutti i lanci di verifica durante i primi 1D6 turni.
da 3 a 5	Comportamento lievemente inabilitante. A seconda dell'esatta situazione, il personaggio può restare immobilizzato dalla sorpresa per 1D3 turni o essere colto dal panico e tentare la fuga per 2D6 turni; in situazioni senza via d'uscita o fortemente stressanti, è possibile sostituire alla fuga un disperato tentativo d'aggressione per autodifesa, attribuendo un +1 ai danni inflitti con armi da mischia ed un -2 ai lanci d'attacco.
da 6 a 10	Comportamento inabilitante. A seconda dell'esatta situazione, il personaggio può rigurgitare per 1D6 turni o tentare una fuga disperata per 1D6 minuti; nel primo caso, oltre a non poter agire durante il malessere, soffrirà una penalità di -5 a tutti i lanci di verifica eseguiti durante i 3D6 minuti seguenti.
più di 10	Comportamento fortemente inabilitante. A seconda dell'esatta situazione, il personaggio può perdere i sensi per lo shock o restare paralizzato dal terrore per 3D6 turni.

Tenete presente che, nella realtà, alcuni shock possono essere talmente forti da lasciare conseguenze che durano mesi, anni o addirittura tutta una vita; tuttavia, GeneSys resta un gioco e, per il divertimento di tutti, è preferibile evitare conseguenze talmente estreme per un singolo lancio di dadi fallito.

3.2 Combattimento

Quelle che seguono sono alcune regole specifiche per la risoluzione di particolari tipi d'attacco e per conferire un maggior tocco di realismo ai vostri scontri.

3.2.1 Sorpresa

Esistono circostanze in cui un individuo o un gruppo non riesce a rendersi immediatamente conto di essere stato coinvolto in un combattimento; questo accade, per esempio, nel caso di un'imboscata o di un attacco a tradimento. In simili situazioni i membri del gruppo colto alla sprovvista non possono agire nel corso del primo turno di scontro e tutti i lanci di difesa svolti nello stesso soffrono un -2 al risultato!

Il Narratore è l'unico che può stabilire se in una determinata circostanza possa o meno sussistere la componente della sorpresa; nel dubbio, egli potrà consentire alle potenziali vittime un LV sulla propria Percezione per rendersi conto in tempo della minaccia ed evitare, quindi, di essere prese alla sprovvista.

3.2.2 Stordimento

La violenza di un attacco può, in certe circostanze, stordire e far perdere l'equilibrio alla vittima. Se volete simulare tale possibilità durante le vostre partite, chiedete a tutti coloro che sono raggiunti da un attacco di eseguire un Lancio di Verifica sulla propria FOR contro un margine di difficoltà pari alla quantità di danno ricevuto (ignorando le riduzioni dovute ad armature o protezioni naturali); ad ogni fallimento farà seguito un immediato atterramento!

Gli individui **atterrati** possono rialzarsi effettuando allo scopo una comune manovra di movimento, ma senza spostarsi dal punto in cui si trovano. Fintanto che restano a terra, però, coloro che cercheranno di attaccarli in corpo a corpo godranno di un +1 ai propri lanci d'attacco e di difesa, mentre coloro che tenteranno di attaccarli dalla lunga distanza soffriranno un -2 ai soli lanci d'attacco (un bersaglio disteso offre una superficie minore ai colpi).

3.2.3 Attacchi Multipli

Per alcune armi è prevista la possibilità effettuare **attacchi multipli**, cioè consentire due o più lanci d'attacco nel corso di una singola manovra d'esecuzione; tale caratteristica viene solitamente indicata fra le note relative l'arma insieme al massimo numero d'attacchi possibili in un singolo turno.

Coloro che vogliono avvalersi degli attacchi multipli non devono fare altro che indicare la propria intenzione al momento di dichiarare la manovra d'esecuzione, indicando quanti lanci d'attacco vogliono usare e su quale bersaglio ciascuno di essi sarà rivolto; è possibile scegliere più volte lo stesso bersaglio o usare un numero minore di attacchi rispetto a quello concesso, ma ciascun lancio eseguito ridurrà di un punto il conteggio dei colpi dell'arma, costringendo a ricaricarla più spesso del normale.

Quando l'attacco multiplo è indirizzato contro un solo bersaglio o contro bersagli fra loro adiacenti, i lanci d'attacco non soffrono alcuna penalizzazione; se si scelgono dei bersagli sparsi, invece, il risultato di ciascun lancio sarà ridotto di un punto per ogni 30° dell'arco di tiro richiesto per colpirli. Per esempio, per colpire due bersagli in posizioni diametralmente opposte (con arco di tiro di 180°) la penalità ai lanci d'attacco sarà di -6.

3.2.4 Combattere con due Armi

Tutte le regole riportate fino a questo punto assumono che coloro che si cimentano in uno scontro armato adoperino una singola arma tenuta con una o entrambe le mani, tuttavia, ciò non esclude che sia possibile usare due armi simultaneamente; ovviamente, si tratta di una situazione al limite del realismo e solo individui realmente abili saranno capaci di avvalersi con efficacia di tale strategia.

Quando si adoperano due armi in combattimento è possibile eseguire una manovra d'esecuzione a turno per ciascuna di esse, ma soffrendo un -4 al risultato dei lanci d'attacco ed applicando le modifiche indicate per gli attacchi multipli in caso di bersagli multipli; al contrario, non sarà possibile avvalersi delle manovre di preparazione e di focalizzazione se non per una sola delle due.

Usare due armi non pregiudica la possibilità di eseguire attacchi multipli con entrambe, ma in questo caso la penalità applicata per dei bersagli multipli verrà raddoppiata e la riduzione di -4 indicata sopra dovrà applicarsi a tutti i lanci d'attacco eseguiti. In pratica, è preferibile riservare quest'opzione contro un singolo bersaglio se non si dispone di un personaggio particolarmente abile.

3.2.5 Colpi Mirati

Un'opzione che può conferire un tocco di realismo ai combattimenti è la possibilità di colpire i propri avversari in punti specifici o in zone lasciate scoperte dall'armatura; per semplicità e per mantenere un certo equilibrio di gioco, le regole presentate di seguito non lasciano una simile eventualità al caso, ma la consentono solo ai personaggi che dichiarino un **colpo mirato** prima di eseguire l'attacco.

Un colpo mirato soffre una penalità al lancio d'attacco stabilita in base all'area che si vuole colpire ed, in caso di successo, sono possibili modifiche particolari al danno. Il seguente schema mostra le linee guida da usare al riguardo, ma sarà compito del Narratore fornire maggiori dettagli a seconda del caso specifico.

Armi	Gli attacchi mirati alle armi si considerano tesi a disarmare e, pertanto, lasciano l'avversario illeso ed ignorano l'armatura da lui indossata. La penalità al lancio d'attacco può variare da -2 a -4, in base alle dimensioni dell'arma da colpire (piccole, medie o grandi), e se il colpo va a segno l'oggetto cade di mano al nemico solo se la quantità di danno ottenuto risulta superiore al doppio della sua Forza.
Arti	I colpi mirati a braccia e gambe soffrono un -3 al lancio d'attacco ed il danno che infliggono viene ad essere dimezzato (per difetto) subito dopo aver sottratto l'eventuale fattore di difesa. Se un colpo del genere determina una quantità di Ferite e di Fatica che sia complessivamente superiore alla Forza della vittima, l'articolazione coinvolta diverrà inutilizzabile fino alla completa guarigione del danno.
Punti Vitali	I colpi portati alla testa, al cuore o ad altri punti vitali del nemico soffrono una penalità di -5 al lancio d'attacco, ma raddoppiano ogni danno eventualmente inflitto.
Tronco	Quest'area, che include il torace, le spalle ed il ventre, si considera il bersaglio di tutti gli attacchi per i quali non si sia espressa l'intenzione di un colpo mirato. Per essa non si applicano modifiche né al lancio d'attacco né alla quantità di danno inflitto.

Quando il punto che si vuole colpire è coperto da un'armatura, il fattore di difesa di quest'ultima può essere ignorato incrementando in misura adeguata la penalità applicata al lancio d'attacco; anche in questo caso, tale opzione deve essere espressamente dichiarata dall'attaccante e la penalità relativa si cumulerà a quella eventualmente determinata dall'area oggetto dell'attacco. La penalità per questo tipo di colpi viene stabilita in base alla foggia dell'armatura e varia da -2, per quelle che lasciano scoperta ampia parte dell'area interessata, a -6, per quelle che la coprono in maniera quasi integrale; indicazioni di maggior dettaglio saranno fornite nelle descrizioni di ciascuna armatura presentata nei moduli d'ambientazione.

Per quanto attiene il danno inflitto agli arti, l'ultima parola spetta al Narratore, il quale dovrebbe far uso del proprio buonsenso; in linea generale, un braccio inabilitato non può essere usato per compiere azioni o impugnare oggetti, mentre una gamba nelle stesse condizioni non può essere usata per correre o saltare. Nel caso degli esseri umani, una gamba rotta riduce ad uno il parametro di velocità, mentre con entrambe le gambe rotte è possibile solo trascinarsi al suolo per mezzo metro a turno; evitare i colpi in tali condizioni, inoltre, tenderà a diventare più difficile se non impossibile.

3.2.6 Esplosioni

Le esplosioni e gli attacchi di tipo esplosivo non sono molto comuni, ma in quelle poche circostanze in cui si presentano possono cambiare in modo radicale il corso di un combattimento.

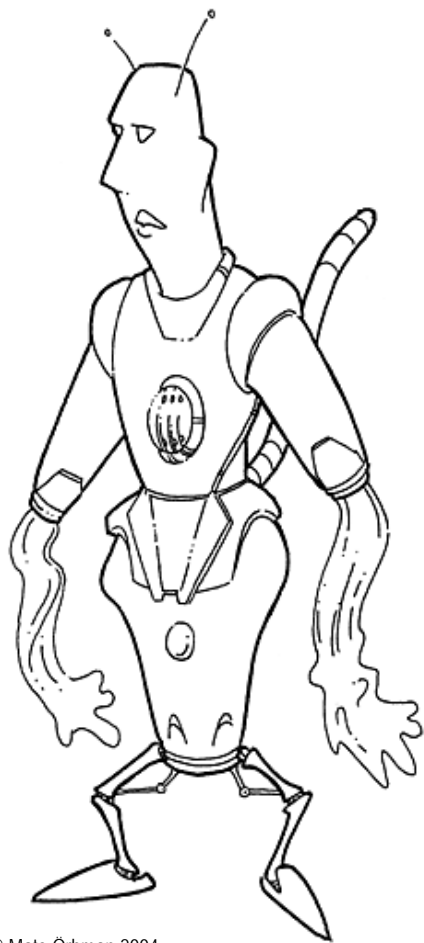
Qualsiasi attacco di tipo esplosivo coinvolge sia il proprio bersaglio diretto che ciò che si trova entro le immediate vicinanze da esso; mentre il primo ne riceve il danno pieno, però, i restanti bersagli in zona sottraggono 4 punti di danno per ogni metro di distanza. Da quanto appena indicato si può facilmente intuire che l'area investita dalla deflagrazione ha una forma circolare ed un raggio in metri pari a circa la metà dei dadi lanciati (sempre che non si ottengano risultati particolarmente fortunati o sfortunati) e che chi si trova oltre tale distanza limite non riceve alcun danno.

Quando si viene coinvolti nell'area di un esplosione non è possibile usare lanci di difesa per evitare di ricevere il danno da essa derivante; diversamente, è consentito provare a schivare un colpo al cui impatto faccia seguito un'esplosione. In caso di successo del lancio, l'impatto viene evitato e l'attacco proseguirà secondo la propria traiettoria esplodendo contro il primo ostacolo disponibile o non appena toccherà il suolo; nel caso di oggetti scagliati manualmente o secondo traiettorie paraboliche, il punto di caduta può considerarsi posto a 1D3 metri dal bersaglio se questi si trova entro 15 metri dall'attaccante o ad 1D6 metri se si trova ad una distanza superiore.

3.2.7 Colpi di Striscio

In base alle regole date a pagina 12, un lancio di difesa deve essere superiore al lancio d'attacco per poter evitare che il colpo ricevuto vada a segno; tuttavia, ciò è a tutto svantaggio del difensore, che ha una possibilità in meno dell'attaccante di avere successo nel tentativo. Per ovviare a tale inconveniente, il Narratore può stabilire che in caso di parità fra lanci d'attacco e di difesa, il colpo vada ugualmente a segno ma infliggendo solo metà del danno; questa soluzione di compromesso prende il nome di **colpo di striscio**.

Il danno di un colpo di striscio viene dimezzato prima di applicare le armature e le altre difese di cui il bersaglio dispone; inoltre, in caso di proiettili o colpi che esplodono ad impatto, ottenere un risultato di questo tipo indicherà che l'esplosione si scatterà automaticamente ad un metro di distanza dal suo bersaglio, evitando la determinazione casuale con il dado.



© Mats Öhrman 2004

«J.B. Vanlet è l'ultimo superstite di un assalto alieno all'installazione lunare G27. Sta cercando disperatamente di raggiungere l'Hangar 14, dove spera di trovare un velivolo ancora funzionante per abbandonare la base. Raggiunge l'ingresso senza grosse difficoltà, ma una volta entrato si rende conto di non essere più solo: un grosso alieno si lancia dal tetto della struttura, piazzandosi fra lui ed il velivolo...»

J.B. ha un tratto che lo rende immune alla paura, quindi la vista dell'alieno non lo porta a compiere azioni irrazionali. L'alieno è a circa una decina di metri e, anche se ha dei riflessi maggiori, può solo muoversi verso l'avversario non avendo armi capaci di colpire a distanza.

J.B. ha un fucile d'assalto munito di lanciagranate e, dopo aver constatato che la creatura si è mossa verso di lei di circa 5 metri, decide che sia il caso di tentare un attacco con il secondo perché teme che questa sia talmente rapida da poter schivare facilmente una raffica di proiettili.

«J.B. punta il proprio fucile d'assalto verso la creatura che si sta lanciando nella sua direzione e spara una granata...»

Il lancio d'attacco da un risultato totale di 20, mentre il lancio di difesa da parte dell'alieno risulta in un 26! Il colpo ha però traiettoria parabolica e cade, per la gioia di J.B., a solo un metro di distanza dal suo bersaglio, deflagrando subito dopo. Il danno determinato dall'esplosione è pari a 30, ai quali si sottraggono 4 punti per la distanza dell'alieno e 6 punti per l'armatura naturale di cui questi dispone: pertanto, il danno complessivamente inflitto è pari a 20 e porta la condizione fisica dell'alieno a Spossato.

«... questa viene evitata dall'alieno, ma tocca terra a poca distanza ed investe ugualmente quest'ultimo con la potenza della sua deflagrazione...»

Poiché il Narratore sta applicando anche la regola per lo stordimento, lancia sulla Forza dell'alieno ottenendo un risultato complessivo di 18, inferiore alla quantità di danno ricevuta. Pertanto, la creatura cade a terra!

«... e lo getta al suolo come fosse una bambola di pezza. J.B. approfitta della momentanea situazione di vantaggio per scaricare una raffica di mitragliatore sull'alieno mentre questi tenta di rialzarsi...»

La descrizione del mitragliatore riporta la possibilità di attacco multiplo pari a 4, quindi con una singola manovra d'attacco è possibile eseguire quattro lanci d'attacco distinti. In questo caso, tutti i lanci sono indirizzati contro l'alieno, che nella sua fase d'azione si è potuto soltanto rialzare. I quattro lanci risultano in un 20, un 22, un 16 ed un 25, mentre i rispettivi lanci di difesa dell'alieno (che si trova a soffrire un -5 agli stessi a causa della condizione fisica) risultano in un 20, un 21, un 24 ed un 18; da ciò si evince che sono andati a segno tre colpi, di cui uno di striscio. Il danno complessivamente inflitto risulterà più che sufficiente a spacciare la creatura.

«Stavolta il suo nemico è troppo debilitato per poter schivare agilmente, e così viene investito in pieno dalla raffica finendo crivellato di colpi.

"Hasta la vista, baby!", è il sarcastico commento del marine spaziale... »

3.3 Animali

Non tutte le Comparsate usate nel corso di una partita saranno esseri umani o creature dotate di una qualche forma d'intelligenza paragonabile a quella umana; basti pensare agli animali e ad alcuni mostri mitologici, le cui azioni dipendono prevalentemente dall'istinto di sopravvivenza e da reazioni innate. Il Narratore deve prestare particolare attenzione all'interpretazione di esseri di questo tipo, evitando che il loro comportamento appaia troppo intelligente o, comunque, non "animalesco".

Come i personaggi, gli animali e le altre creature sono descritte attraverso l'uso delle caratteristiche e dei parametri da esse derivati, tuttavia spesso sono escluse le caratteristiche di Fascino ed Esperienza, in quanto non trovano un'applicazione pratica per esseri privi di razionalità o capacità di linguaggio. Per quanto riguarda, invece, le abitudini e le eventuali capacità peculiari, verranno fornite delle descrizioni testuali contenenti i dettagli del caso.

Tutti gli animali, e più in generale le creature dalle attitudini bestiali, tendono a combattere facendo uso delle proprie armi naturali, che possono essere rappresentate da zoccoli, artigli, zanne o quant'altro la natura abbia messo loro a disposizione. Come per il combattimento a mani nude degli esseri umani, il danno inflitto è espresso con un unico lancio di dadi che tiene conto del loro insieme e, pertanto, salvo non venga espressamente indicato il contrario, sarà consentito un singolo attacco a turno da effettuare attraverso una comune manovra di esecuzione.

Cane

Forza : 4 Resistenza : 24
Destrezza : 8 Velocità : 5 (corsa)
Percezione : 10 Riflessi : 9

I cani sono animali abituati a vivere in branco, ma possono essere facilmente addomesticati ed addestrati per gli scopi degli uomini. Tendono ad essere aggressivi solo quando viene invaso il loro territorio o si sentono minacciati.

Capacità: Ottengono un +2 al risultato degli LV fatti per trovare tracce e per seguire piste.

Combattimento: Può difendersi da qualsiasi attacco con un lancio di difesa ad abilità 10 e può attaccare una sola volta a turno mordendo. Per colpire esegue un lancio d'attacco come se avesse abilità 12 ed in caso di successo reca 1D6-1 danni da trauma.

Cavallo

Forza : 12 Resistenza : 48
Destrezza : 6 Velocità : 12 (corsa)
Percezione : 8 Riflessi : 7

Un cavallo è un animale d'indole docile che viene spesso usato come cavalcatura o per i lavori pesanti. Allo stato selvatico può essere incontrato in pascoli e praterie, ed una volta catturato può essere istruito con poche difficoltà; essendo un erbivoro, preferirà la fuga ad uno scontro diretto.

Capacità: —

Combattimento: Può difendersi da qualsiasi attacco con un lancio di difesa ad abilità 5 e può attaccare una volta a turno scalciando e mordendo. Per colpire esegue un lancio d'attacco ad abilità 8 ed in caso di successo reca 2D6 danni da trauma.

Coccodrillo

Forza : 10 Resistenza : 40
Destrezza : 7 Velocità : 3 (corsa) o 2 (nuoto)
Percezione : 7 Riflessi : 7

I coccodrilli possono essere incontrati in ambienti in cui siano presenti laghi e/o corsi d'acqua ed un clima caldo-umido. Si tratta di temuti predatori che attaccano emergendo di colpo dall'acqua, dove restano nascosti anche per molte ore.

Capacità: Ottengono un +4 al risultato degli LV fatti per restare nascosti in acqua e possono trattenere il respiro senza soffrire danni per un'ora intera.

Combattimento: Può difendersi da qualsiasi attacco con un lancio di difesa ad abilità 5 e può attaccare una sola volta a turno mordendo. Per colpire, il lancio d'attacco si considera su abilità 10 ed il danno inflitto è di 2D6 da ferimento.

Elefante

Forza : 30 Resistenza : 120
Destrezza : 4 Velocità : 4 (corsa)
Percezione : 8 Riflessi : 5

Un elefante è un animale di grossa taglia che si incontra solo in ambienti simili alla savana; è una creatura cocciuta e difficile da addestrare, che si nutre in prevalenza di foglie e non ama combattere.

Capacità: —

Combattimento: I suoi lanci di difesa sono eseguiti ad abilità 0 a causa dell'enorme mole. Può attaccare una sola volta a turno con abilità 5 e recando 4D6 danni da trauma da calpestamento.

Falco

Forza : 2 Resistenza : 8
Destrezza : 7 Velocità : 12 (volo) o 2 (corsa)
Percezione : 8 Riflessi : 9

Si tratta di uccelli da preda di taglia media, di solito addestrati per la caccia o incontrati liberi in zone collinari o di montagna; avendo territori di caccia molto estesi, è difficile incontrarne più di una coppia per volta ed i loro nidi sono sempre posizionati in punti rilevati e difficili da raggiungere.

Capacità: Ottengono un +4 al risultato dei lanci eseguiti per notare oggetti distanti o nascosti.

Combattimento: In volo i suoi lanci di difesa e di attacco sono svolti come se avesse abilità 15, mentre al suolo entrambi sono entrambi ad abilità 5. Può attaccare una volta a turno, recando 1D3 danni da trauma.

Gatto

Forza : 2 Resistenza : 8
Destrezza : 10 Velocità : 6 (corsa)
Percezione : 10 Riflessi : 10

Usate queste caratteristiche per i gatti domestici o selvatici; potete anche avvalervene per descrivere piccoli predatori di tipo simile, come furetti o manguste.

Capacità: Ottengono un +4 al risultato dei lanci eseguiti per nascondersi o muoversi silenziosamente e possono agire in condizioni di scarsa luminosità senza penalizzazioni.

Combattimento: Può difendersi da qualsiasi attacco con un lancio di difesa ad abilità 12 e può attaccare una sola volta a turno mordendo e graffiando. Per colpire esegue un lancio d'attacco ad abilità 10 che infligge 1D3 danni da trauma.

Lupo

Forza : 7 Resistenza : 18
Destrezza : 7 Velocità : 6 (corsa)
Percezione : 10 Riflessi : 8

Il lupo è un canide di grossa taglia che caccia solitamente in branco, spesso seguendo la preda fino a fiaccarla. Inoltre, è dotato di un udito e di un olfatto particolarmente sensibili.

Capacità: Ottengono un +2 al risultato degli LV fatti per trovare tracce e per seguire piste.

Combattimento: Può difendersi da qualsiasi attacco con un lancio di difesa ad abilità 10 e può attaccare una sola volta a turno mordendo. Per colpire esegue un lancio d'attacco con abilità 14 ed se va a segno reca 1D6+1 danni da ferimento.

Orso

Forza : 16 Resistenza : 64
Destrezza : 6 Velocità : 4 (corsa)
Percezione : 10 Riflessi : 6

Gli orsi sono creature intelligenti, carnivore o onnivore, che vivono isolate o in piccoli gruppi; solitamente evitano l'uomo e si dimostrano aggressive solo quando minacciate.

Capacità: —

Combattimento: Può difendersi ad abilità 5 ed attaccare ad abilità 10; colpisce una sola volta a turno recando 3D6 danni da ferimento per effetto di zanne e artigli.

Squalo

Forza : 9 Resistenza : 36
Destrezza : 7 Velocità : 5 (nuoto)
Percezione : 8 Riflessi : 8

Gli squali sono predatori marini noti per la loro pericolosità; alcune specie si muovono in piccoli branchi ma, di regola, cacciano da soli. Data la loro natura marina possono agire solo in acqua, diventando quasi totalmente inetti se trascinati sulla terraferma.

Capacità: —

Combattimento: In acqua attacca e si difende ad abilità 10 (senza penalizzazioni); colpisce una sola volta a turno recando 3D6 danni da ferimento con la sua temibile dentatura.

Tigre

Forza : 18 Resistenza : 72
Destrezza : 8 Velocità : 7 (corsa)
Percezione : 10 Riflessi : 8

Le tigri sono considerate fra i predatori terrestri più pericolosi e dimorano principalmente nelle foreste tropicali; sono cacciatrici solitarie che attaccano tendendo imboscate.

Capacità: Nel proprio ambiente naturale ottenere un +2 ai lanci di verifica fatti per nascondersi e tendere agguati.

Combattimento: Effettua i lanci d'attacco e di difesa come se avesse abilità 12; attacca una sola volta a turno, infliggendo 3D6+2 danni da ferimento con zanne e artigli.

Vipera

Forza : 2 Resistenza : 8
Destrezza : 12 Velocità : 3 (corsa)
Percezione : 8 Riflessi : 9

La vipera è un serpente comune nelle praterie e nei boschi a clima temperato; il suo veleno non è fra i più pericolosi ed è raro che attacchi l'uomo se non viene disturbata o spaventata, preferendo risparmiarsi per i piccoli roditori di cui si ciba.

Capacità: Ottiene un +4 ai lanci di verifica fatti per nascondersi e, grazie alla capacità di percepire il calore delle sue vittime, può combattere al buio senza penalizzazioni.

Combattimento: Effettua i lanci d'attacco e di difesa lanciando ad abilità 15. Può colpire una sola volta a turno, arrecando 1D3 danni da trauma con il morso, ed in caso di colpo a segno non bloccato da eventuali armature vengono iniettate nella vittima anche 2D6 dosi di veleno. Tuttavia, un serpente adulto non può iniettare più di 12 dosi di veleno al giorno.

Il veleno della vipera, quando a pieno effetto, uccide la propria vittima in pochi minuti ma, vista la quantità disponibile per un singolo esemplare, è improbabile che un uomo di taglia media possa rischiare la vita a causa di esso. Più probabili, invece, sono le forme di avvelenamento lieve.

L'avvelenamento lieve da morso di vipera porta a febbre alta nell'arco di 1D6 ore, determinando una penalità di -5 a tutti i lanci di verifica svolti dalla vittima fino alla guarigione. Se non si dispone dell'antidoto adeguato, la febbre scompare dopo 1D3 giorni, anche se le dosi di veleno tenderanno a sparire prima di tale periodo di tempo.

GeneSys è un prodotto ludico liberamente distribuibile ed utilizzabile a soli fini personali. Per rispetto dei diritti d'autore e della proprietà intellettuale, non è possibile copiare, plagiare o modificare in tutto o in parte i suoi contenuti senza prima aver ottenuto il consenso dei rispettivi autori.

Potete reperire tutto il materiale disponibile per GeneSys sul sito internet:
www.rpgasylum.altervista.org

Tutte le illustrazioni sono copyright di Math Oshman e possono essere reperite all'indirizzo internet dell'autore:
sf.www.lysator.liu.se/sf_archive/sf_texts/clipart/

Commenti, suggerimenti o partecipazioni al presente regolamento possono essere espresse sul Forum de "Il Nucleo":
www.ilnucleo.org