SRD

# Liminal Horror System Reference Document (v.2.25)

## Cos'è un SRD? Come posso usarlo per creare il mio hack?

Un SRD (o System Reference Document) è spesso usato nel design dei giochi per indicare un documento che contiene le informazioni che sono concesse in licenza d'uso da altri per hackerare/creare i propri materiali. Dal momento che Liminal Horror è sotto licenza [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) tutto il testo è aperto all'uso (altri sistemi lasciano le regole aperte all'uso ma limitano la storia/contenuti specifici). Un progetto futuro potrebbe essere una vera e propria Guida all'Hacking che parli dei diversi componenti e di come usarli. Fino ad allora, potete vedere come ho adattato il testo base del gioco da [Cairn](https://cairnrpg.com/cairn-srd/).

## Altri formati per l'SRD (file aggiornati al 10/07/2021):

* [Repository Github](https://github.com/Italian-Translation-Alliance/LiminalHorror) - aggiornato attivamente
* [Google Doc](https://docs.google.com/document/d/16Px6ov7QiRNE3KBz1sgOO4CLOqV7eowX5_YIxNMa7ik/edit?usp=sharing)
* [SRD Markdown](https://drive.google.com/file/d/1weiNEjzW9s6xMeBUCt6SPMnZQrVE3G3K/view?usp=sharing)
* [Affinity Publisher File](https://drive.google.com/file/d/1JKIryoyCWBKh9vfYgBf1I2RFuXUc-soy/view?usp=sharing)

## Riconoscimenti

* Yochai Gal, per il [Cairn SRD](https://idolofmanyhands.github.io/cairn-ita/), le regole di base, le tabelle e la struttura necessaria per realizzare questo hack.
* Chris McDowell, per Into the Odd e [BASTIONLAND.com](https://www.bastionland.com)
* [Ben Milton](https://itch.io/profile/questingbeast) - per Knave e il sistema magico Maze Rats.
* Xenio per aver adattato [la magia di Maze Rats a Cairn](https://xenioinabottle.blogspot.com/2021/04/maze-rats-spells-in-cairn.html).

**Liminal Horror** è sotto licenza [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

**Liminal Horror** è un gioco di ruolo da tavolo con un Facilitatore e almeno altri due giocatori. I giocatori agiscono come investigatori che navigano in un mondo moderno pieno di cose terribili e inconoscibili che si nascondono negli spazi intermedi, cercando un modo per entrare.

## Indice

* [Panoramica](#panoramica)
* [Principi per i Facilitatori](#principi-per-i-facilitatori)
* [Principi per i Giocatori](#principi-per-i-giocatori)
* [Creazione dei personaggi](#creazione-dei-personaggi)
* [Equipaggiamento](#equipaggiamento)
* [Regole](#regole)
* [Combattimento](#combattimento)
* [Magia](#magia)
* [Stress & Crollo](#stress-&-crollo)
* [Bestiario Paranormale](#bestiario-paranormale)
* [Tabelle Scintilla](#tabelle-scintilla)
* [Riassunto delle Regole](#riassunto-delle-regole)

## Panoramica

### Facilitatore e Giocatori

I Facilitatori prendono decisioni coerenti durante il gioco e facilitano situazioni in cui i giocatori possono impegnarsi con la narrativa. L'obiettivo è quello di creare interessanti storie di orrore e di lotta contro poteri più grandi di sé stessi.

### Scelta per i giocatori

I Facilitatori forniscono ai giocatori quante più informazioni possibili per essere innovativi e intelligenti nella risoluzione dei problemi. I rischi dovrebbero essere chiari, con opzioni multiple per la scelta del giocatore. Ogni scelta è importante.

### Nessuna classe

Gli investigatori non sono limitati da una classe predefinita. La specialità di un personaggio inizia con il suo background, il suo equipaggiamento e le sue esperienze.

### Crescita

Non c'è livellamento o esperienza meccanica in **Liminal Horror**. Il successo e il fallimento portano a storie memorabili. Costruire relazioni, incontrare reliquie toccate dal vuoto e i Crolli da Stress portano alla crescita del personaggio.

### Stress e Crollo

Il gioco tratta i temi dell'orrore cosmico. Questo è rappresentato meccanicamente con lo stress e il crollo da stress. La crollo ruota attorno al cambiamento subito dai personaggi venendo in contatto con gli Antichi Poteri. Il design evita intenzionalmente di usare la malattia mentale e il trauma come meccaniche di gioco.

### Il Bizzarro

**Liminal Horror** è progettato per essere ambientato in una città moderna. I personaggi imparano lentamente a conoscere le cose strane e pericolose nascoste nell'oscurità. Si piegheranno, o si romperanno, sotto il peso dell'ignoto.

### Gli Antichi Poteri e la loro Progenie

Gli Antichi Poteri sono legati negli spazi profondi e lontani. La loro progenie funge da collegamento con la realtà. Alcuni si muovono sulla sua superficie mentre altri sono intrappolati sotto di essa. Molti servono consapevolmente mentre altri ancora sono ignari dei piani che portano avanti.

### Morte

Il mondo è pericoloso e la morte è sempre una possibile conseguenza. Dovrebbe essere sempre presente ma mai casuale o inaspettata.

La morte arriva per tutti, ma alcuni subiscono un destino peggiore.

[torna all'indice](#indice)

## Principi per i Facilitatori

### Informazioni

* Le informazioni non dovrebbero mai essere nascoste dietro ai tiri.
* Fornire informazioni prontamente e liberamente per facilitare il pensiero critico e il gioco intelligente.
* Esplicitare le domande da parte dei giocatori e dare loro risposte dirette.
* Le stranezze e i loro misteri dovrebbero essere stratificati, conducendo i giocatori sempre più giù verso l'ignoto.

### Segreti.

* Fate leva sui temi del terrore, della conoscenza proibita e della paura dell'ignoto.
* Fornite informazioni sulla realtà fisica e tangibile ai giocatori, ma mantenete la vera natura delle cose al di là della loro portata.
* Date lentamente agli investigatori l'opportunità di tirare i fili, attirandoli più a fondo nelle stranezze.
* La portata di ciò che i PG affrontano è incomprensibile. La vera comprensione è irraggiungibile.

### Preparazione

* Rendete il mondo vivo, permettetegli di cambiare e crescere a causa delle azioni dei vostri giocatori.
* Siate flessibili nella vostra preparazione. Create situazioni e possibilità. La trama e la storia non dovrebbero essere predefinite.
* Date ai PNG e alle fazioni motivazioni, difetti e sproni. Fate in modo che i PNG reagiscano in coerenza ai loro principi, dentro e fuori dallo schermo. I PNG dovrebbero sempre avere una spinta a sopravvivere.
* Giocate per scoprire cosa succede.

### Difficoltà

* Il realismo e il posizionamento narrativo sono un buon punto di partenza per impostare la difficoltà.
* Le scelte dovrebbero avere conseguenze e ogni fallimento dovrebbe essere interessante.
* I tiri salvezza coprono vari scenari di incertezza e rischio. Se non c'è nessuno dei due, non chiedete un tiro.
* Premiate l'intelligenza e l'ingegno.

### Pericolo

* Il rischio è grande per i danni duraturi, i crolli dello stress e il pericolo schiacciante di incontrare le Antiche Potenze o la loro progenie.
* Presentate chiaramente ai giocatori il potenziale di pericolo e dai loro l'opportunità di reagire.
* Aumentando la quantità di stress aumenterà la velocità con cui gli investigatori vengono avvolti dalla corruzione delle Antiche Potenze.
* I personaggi muoiono.

### Scelte

* Offrite scelte difficili.
* Tutte le situazioni dovrebbero avere esiti multipli.
* Chiarite l'intento del giocatore prima che i dadi vengano lanciati per assicurarvi che i giocatori abbiano tutte le informazioni che sarebbero ovvie per il loro personaggio.
* L'influenza degli Antichi Poteri piega e spezza la realtà, rendendo oscura la piena portata di alcuni esiti.
* Ogni azione dovrebbe lasciare un impatto sul mondo in qualche modo.

### Fallimento

* Il fallimento dovrebbe spingere la storia in avanti.
* Promuovete un tavolo dove successo e fallimento sono ugualmente eccitanti.
* È incoraggiato sollecitare complicazioni o colpi di scena da parte dei giocatori.

### Dado del Fato

* A volte la casualità è necessaria. Tira 1d6 per consultare il Dado del Fato
* 6: risultato positivo/ 4-5: risultato misto/ 1-3: risultato negativo

[torna all'indice](#indice)

## Principi per i Giocatori

### Agire

* I numeri sulla scheda del tuo personaggio sono strumenti per interagire meccanicamente nel gioco. Non definiscono il vostro personaggio.
* Usate le origine del vostro personaggio per ispirare il vostro gioco.
* Abbracciate il bizzarro e l'ignoto.

### Lavoro di squadra

* Lavorate per sostenere gli altri al tavolo.
* Incoraggiate l'interazione da parte degli altri giocatori.
* I personaggi non devono sempre essere allineati, ma i giocatori dovrebbero mirare allo stesso obiettivo di giocare storie memorabili di orrore e interazioni divertenti con gli amici.

### Parlare

* I PNG hanno pulsioni e difetti. Interagite con loro come fareste con una persona reale.
* Costruite relazioni, impegnatevi con i rivali e investite nei PNG.
* Informazioni e risultati positivi possono spesso essere ottenuti attraverso il dialogo. Detto questo, a volte la comunione di un cultista richiede un'offerta di sangue e ossa.

### Cautela

* Combattere è rischioso e le conseguenze della violenza sono di lunga durata.
* Una mente distrutta è tanto debilitante quanto un corpo rotto.
* Ottenete qualsiasi vantaggio possibile. La preparazione può evitare una morte certa.
* La magia è caotica e brandire l'inconoscibile può avere conseguenze disastrose.
* La vittoria arriva in molte forme, e spesso il successo viene da una ritirata.

### Pianificazione

* Fate domande.
* Non esiste un attributo di percezione o intelligenza. Il modo in cui vi impegnate con il mondo dipende da come usate le informazioni che vi vengono fornite.
* Esplorazione, acume e verifica dei fatti sono necessari per la sopravvivenza.

### Ambizione

* Scoprite le spinte e gli obiettivi per voi come giocatori, per il vostro personaggio e per la squadra. Usateli per ispirare il gioco.
* Provate e fallite. Una storia coinvolgente è infinitamente più interessante e memorabile dei semplici successi.
* Sono le complicazioni e le azioni risultanti che ricordiamo in seguito.
* I personaggi muoiono, ma la storia continua.
* Giocate per scoprire cosa succede.

[torna all'indice](#indice)

## Creazione dei Personaggi

#### 1. Punteggi di Abilità

I Personaggi Giocanti (PG) hanno tre punteggi di abilità:

* Forza (FOR)\*\*: Fisicità, forza e durezza.
* Destrezza (DES)\*\*: Velocità, furtività e precisione.
* Controllo (CTRL)\*\*: Forza di volontà, fascino e stranezza.

Quando si crea un Personaggio Giocante (PG), il giocatore deve tirare 3d6 per ogni punteggio di abilità del suo personaggio, in ordine. È possibile poi scambiare due risultati qualsiasi.

#### 2. Protezione dai Colpi

Tirate 1d6 per determinare la Protezione dai Colpi (PC) iniziale del tuo PG. La PC non indica la salute di un personaggio, ma riflette la sua capacità di evitare i danni (sia i danni fisici che lo stress). La PC può essere recuperata dopo qualche istante di riposo (vedi [Cure](#cure)). Sia il **Danno** che lo **Stress** sottraggono per primi la vostra PC. Alcune cose provocano Danno, alcune cose provocano Stress, e alcune provocano entrambi.

**(+ \_ Armatura)** è un'etichetta che gli oggetti hanno per indicare che forniscono protezione dal danno e lo riducono prima che venga applicato alla PC.

**(+\_Stabilità)** è un'etichetta che gli oggetti speciali hanno per indicare che forniscono protezione dallo stress e lo riducono prima che sia applicato alla PC. Qualsiasi danno o stress in eccesso (oltre 0 PC) viene applicato all'attributo appropriato.

Se lo stress porterebbe la PC di un PG esattamente a 0, il giocatore deve tirare sulla tabella [Crollo da Stress](#tabelle-di-crollo-da-stress).

#### 3. Dettagli dell'investigatore

* Scegliete un nome per il vostro personaggio,
* Tirate un [background](#background). Questo definisce le loro conoscenze e le loro potenziali abilità.
* Scegliete uno stile di abbigliamento o un aspetto per il vostro personaggio.
* Rispondete al [Conoscere il Vostro Personaggio](#conoscere-il-vostro-personaggio).
* Determinate il resto dei [tratti] del vostro personaggio (#tratti-del-personaggio-tirate-un-d10-o-scegliete).
* Scegliete la loro età o tirate 2d20+16.

#### 4. Equipaggiamento iniziale

Tutti gli investigatori iniziano con un Pacchetto Investigatore (un telefono, soldi, quaderno e penna). I giocatori tirano poi sulle tabelle [Equipaggiamento iniziale](#equipaggiamento-iniziale) per determinare l'equipaggiamento. Se indicato, aggiungete la Magia alla scheda del vostro personaggio e fate riferimento alla tabella [Magia](#magia)

I personaggi hanno un totale di 10 spazi di inventario: uno zaino o una borsa (sei spazi), le mani e la parte superiore del corpo (quattro spazi). La maggior parte degli oggetti occupa uno spazio, con oggetti più piccoli che possono essere raggruppati. Gli oggetti ingombranti occupano due spazi e sono scomodi o richiedono due mani.

L'[Equipaggiamento](#equipaggiamento) ha una panoramica più dettagliata delle armi e dell'equipaggiamento investigativo. Come tavolo, decidete a quali attrezzi domestici comuni hanno accesso i PG in aggiunta al loro equipaggiamento iniziale.

#### 5. Il gruppo

Il passo finale è quello di stabilire l'organizzazione del gruppo usando la sezione [Domande sul gruppo](#domande-sul-gruppo). Questo fornisce il contesto iniziale per gli investigatori e il loro viaggio nell'ignoto.

[torna all'indice](#indice)

## Nomi e background

### Nomi:

Scegliete un nome che meglio si adatta al personaggio che volete interpretare (spesso lo faccio alla fine del processo di generazione del personaggio.

### Abbigliamento

Scegliete uno stile di abbigliamento/look. Una stella d'oro se trovi dei riferimenti visivi da condividere con il gruppo.

### Background

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Giornalista | 11 | Ereditiero |
| 2 | Commesso di negozio | 12 | Autore |
| 3 | Investigatore privato | 13 | Professore |
| 4 | Prete (ex?) | 14 | Internet Dipendente |
| 5 | Medico | 15 | Avvocato |
| 6 | Archivista | 16 | Ex poliziotto |
| 7 | Artista | 17 | Mestiere |
| 8 | Atleta | 18 | Servizi Sociali |
| 9 | Criminale | 19 | Finanza |
| 10 | Senzatetto | 20 | Accoglienza |

### Conoscere il vostro personaggio

#### L'abisso ti fissa

Qual è stato il vostro primo incontro con l'ignoto? Tirate o scegliete:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Avete perso una persona cara in circostanze misteriose. | 6 | Le prove online sono troppe per essere ignorate. |
| 2 | Siete stati testimone di qualcosa nell'oscurità. | 7 | Siete sopravvissuti ad un attacco che non sapete spiegare. |
| 3 | Qualcosa è in agguato nei vostri sogni. | 8 | Qualcuno vicino a voi vi attira o vi spinge via. |
| 4 | Attività della setta (forse hanno reclutato qualcuno di importante). | 9 | Potreste essere un membri di una società segreta. |
| 5 | Avete letto qualcosa che non è destinato alle menti mortali. | 10 | Non l'avete ancora fatto, è a questo che serve la sessione 1! |

#### Ideologia e credenze

Qual è l'ideologia/le convinzioni iniziali del vostro personaggio? Quale lente usano per interpretare il mondo e per guidarli verso l'azione? Create usate la tabella qui sotto o create la vostra:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Tutto ha una spiegazione razionale radicata nella scienza. | 6 | Gli individui possono fare la differenza. |
| 2 | Vi ascrivete ad una specifica ideologia politica. | 7 | Una specifica religione vi guida. |
| 3 | La moralità è bianca o nera. | 8 | Credete nel destino e che abbia un impatto diretto sulla vostra vita. |
| 4 | Credete in poteri superiori. Astrologia, spiritualità, ecc. | 9 | Il libero arbitrio è l'unica verità. |
| 5 | Ci sono verità profonde di cui gli altri non sono consapevoli. Le risposte sono là fuori. | 10 | Credete nel potere della comunità. |

#### Connessioni

* Elencate una persona significativa per l'investigatore. Qual è la loro relazione? Indicate un nome e una breve descrizione.
* Elencate un contatto che l'investigatore ha. Questo potrebbe essere collegato al loro background. Qual è l'area di competenza del contatto e qual è il suo rapporto con l'investigatore?

Potenziali connessioni

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Membro della famiglia | 6 | Collaboratore online |
| 2 | Amante (attuale o ex) | 7 | Eroe |
| 3 | Amico | 8 | Rivale |
| 4 | Mentore | 9 | Uno specialista |
| 5 | Protetto | 10 | PNG |

[torna all'indice](#indice)

## Tratti del personaggio (Tirate un d10 o scegliete)

#### Fisico

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Atletico | 6 | Magro |
| 2 | Corpulento | 7 | Basso |
| 3 | Curvy | 8 | Statuario |
| 4 | Allampanato | 9 | Robusto |
| 5 | Robusto | 10 | Imponente |

#### Faccia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Ossuto | 6 | Perfetto |
| 2 | Rotto | 7 | Rotondo |
| 3 | Scolpito | 8 | Affilato |
| 4 | Allungato | 9 | Quadrato |
| 5 | Smussato | 10 | Affondato |

#### Parlata

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Schietta | 6 | Greve |
| 2 | Tonante | 7 | Precisa |
| 3 | Misteriosa | 8 | Stridula |
| 4 | Fragorosa | 9 | Balbettante |
| 5 | Formale | 10 | Bisbigliante |

#### Abbigliamento

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Antico | 6 | Logoro |
| 2 | Sanguinolento | 7 | Sgargiante |
| 3 | Elegante | 8 | Livrea |
| 4 | Sporco | 9 | Fetido |
| 5 | Esotico | 10 | Sudicio |

#### Virtù (opzionale)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Ambizioso | 6 | Onorevole |
| 2 | Cauto | 7 | Umile |
| 3 | Coraggioso | 8 | Compassionevole |
| 4 | Disciplinato | 9 | Sereno |
| 5 | Socievole | 10 | Tollerante |

#### Difetto (opzionale)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Aggressivo | 6 | Pigro |
| 2 | Scorbutico | 7 | Nervoso |
| 3 | Vile | 8 | Rude |
| 4 | Bugiardo | 9 | Vanitoso |
| 5 | Avido | 10 | Vendicativo |

#### Disgrazie (opzionale)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Abbandonato | 6 | Truffato |
| 2 | Assuefatto | 7 | Declassato |
| 3 | Ricattato | 8 | Screditato |
| 4 | Condannato | 9 | Ripudiato |
| 5 | Maledetto | 10 | Esiliato |

[torna all'indice](#indice)

## Equipaggiamento iniziale

Tutti i PG iniziano con un **Pacchetto Investigatore**:

* Telefono (tiro 2d4): 1-4 è un telefono flip; 5-8 è uno smart phone
* Denaro iniziale ($3d10 x 3d10)
* Taccuino e penna

#### Armi (d20)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2-7 | 8-17 | 18-19 | 20 |
| Giubbotto corazzato | Arma improvvisata o grezza | Pugnale, Bastone, Taser/Gas lacrimogeno o pistola | Fucile o Fucile a pompa | Magia (vedi Magia) |

#### Equipaggiamento investigativo

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Occhiali per visione notturna | 6 | Manette | 11 | Flashbang | 16 | Vernice spray |
| 2 | Fascette | 7 | Rampino e corda | 12 | Microfono direzionale | 17 | Laptop e stampante |
| 3 | Binocolo | 8 | Sacco per cadavere | 13 | Strumenti per tagliare il vetro | 18 | Corda in Kevlar |
| 4 | Catena e lucchetto | 9 | Torcia tattica | 14 | Una scatola senza cuciture | 19 | Buona macchina fotografica |
| 5 | Tomo Antico | 10 | Una collana d'avorio (+1 Stabilità) | 15 | Grimaldelli | 20 | Tagliabulloni |

#### Memento (d10)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Un biglietto di un amore perduto | 6 | Una lettera in una lingua che non puoi identificare |
| 2 | Un oggetto del tuo background | 7 | Un libro pieno di nomi (nella calligrafia di un altro) |
| 3 | Un biglietto da visita con un numero scritto sul retro | 8 | Una registrazione vocale |
| 4 | Un gioiello intagliato nell'osso | 9 | Un file pesantemente modificato |
| 5 | Un testamento | 10 | Una piccola, vecchia statuetta |

#### Oggetto bonus

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-5 | 6-13 | 14-19 | 20 |
| Memento | Attrezzi investigativi | Arma | Magia (vedi sezione magia) |

[torna all'indice](#indice)

## Domande sul Gruppo

#### Il gruppo

Perché il gruppo si è riunito? Usa le risposte della sezione Conosci il tuo personaggio per ispirare la vostra decisione. Usate la tabella qui sotto o create la vostra (d6):

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Gli investigatori si incontrano in una tavola calda. Possono conoscersi o meno. Le luci fluorescenti ronzano sul linoleum a scacchi. |
| 2 | Un semplice "posto sbagliato, momento sbagliato". L'evento che ne deriva lega gli investigatori tra loro. |
| 3 | Uniti attraverso una ricerca auto-guidata. Forum paranormale online? Club? Gruppo di sostegno? |
| 4 | Un misterioso patrono che ha riunito gli investigatori. |
| 5 | I membri della comunità rispondono a una serie di eventi misteriosi. |
| 6 | Investigatori (professionisti o dilettanti) che stanno indagando su un evento. |

#### Legami tra personaggi (opzionale)

Chiedete ad ogni giocatore di dichiarare una relazione con un altro personaggio al tavolo. Questo dovrebbe essere ispirato dal background, da L'Abisso ti fissa e dalla sezione Il Gruppo della creazione del personaggio. Alcuni esempi sono:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | \_\_\_\_\_ mi sta nascondendo qualcosa. |
| 2 | \_\_\_\_\_ è il mio ex. |
| 3 | \_\_\_\_\_ mi ha salvato da qualsiasi cosa abbia cercato di attaccarmi. |
| 4 | \_\_\_\_\_ è il mio compagno di bevute |
| 5 | \_\_\_\_\_ è il mio collega di \_\_\_\_\_ |
| 6 | \_\_\_\_\_ è il mio vicino di casa. |

#### Veicoli

Determinate come gruppo a quali tipi di veicoli o mezzi di trasporto ha accesso il gruppo. Il gruppo può avere accesso a più di un veicolo. Gli inseguimenti in auto sono una parte essenziale della soluzione di un mistero. I veicoli hanno PC. Quando è ridotto a 0 PC è distrutto. Distruggere un veicolo può causare danni a quelli dentro e intorno al veicolo.

[torna all'indice](#indice)

## Equipaggiamento

#### Protezione

|  |  |
| --- | --- |
| Gilet corazzato (+1 Armatura) | $1000 |
| Amuleto del vecchio paese (+1 Stabilità) | $1000 |
| Maschera antigas (protegge dalle tossine presenti nell'aria) | $100 |
| Maschera (protegge la tua identità) | $20 |

#### Armi

|  |  |
| --- | --- |
| **Attacco disarmato** (d4 danni) | Libero |
| **Armi improvvisate o grezze** (d6 danni, ingombranti) | $20 |
| **Armi a mano:** Pugnale, Bastone, Ascia (d6 danni) | $50 |
| **Taser/Gas lacrimogeno Combo** (tiro salvezza DEX o momentaneamente stordito) | $50 |
| **Pistola** (d6 danni) | $200 |
| **Doppietta a canne mozze** (d6 esplosione, ingombrante) | $500 |
| **Fucile** (d8 danno, ingombrante) | $750 |
| **Doppietta** (d8 danno, ingombrante) | $750 |
| **Fucile d'assalto** (d8 o d6 danno da esplosione, ingombrante) | $1250 |
| **Fucile da combattimento** (d6 danno da esplosione con d8 area, ingombrante) | $1250 |
| **Fucile di precisione** (d8 danno o d12 danno se nascosto, ingombrante) | $1750 |

#### Esplosivi

|  |  |
| --- | --- |
| **Molotov** (incendia l'area, causando d6 danni continui fino allo spegnimento) | $50 |
| **Flashbang** (esplosione, acceca temporaneamente chi fallisce un tiro salvezza DEX) | $100 |
| **Granata** (d8 danni, esplosione) | $100 |
| **IED** (d6 danni, esplosione con d4 danni continuati per round) | $200 |

#### Pozioni moderne

|  |  |
| --- | --- |
| **Tranquillizzanti** (Salvate con FOR o svienite) | $50 |
| **Droghe** (sballo da droga, potenziale tiro salvezza CTRL o FOR per affrontare gli effetti negativi) | $50 |
| **Avvelenamento** (perdete d20 FOR se passa attraverso una barriera sangue-tessuto) | $50 |
| **Antitossina** (ferma le tossine - sgradevole) | $50 |
| **Acido** (d4 danni fino alla rimozione, liquido caustico che brucia attraverso i materiali | $100 |
| **Stimolanti** (recupero immediato dai danni critici, +1d4 di DES temporaneo) | $100 |

#### Attrezzi - non include gli strumenti medi che si trovano nella maggior parte delle case moderne

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Bypass per Allarme | $500 | Kit di contraffazione | $150 |
| Trappola per orsi | $100 | Attrezzi per tagliare il vetro | $150 |
| Binocolo | $100 | Grasso | $30 |
| Torcia (saldatura) | $250 | Manette | $50 |
| Sacco per cadaveri | $25 | Lampada da testa | $25 |
| Tagliabulloni | $40 | Laptop | $1,000 |
| Kit di apertura auto | $75 | Accendino | $10 |
| Catena e accessori; Serratura | $50 | Attrezzi da fabbro | $150 |
| Motosega | $200 | Biglie | $20 |
| Attrezzatura da arrampicata | $150 | Kit di attrezzi meccanici | $150 |
| Auricolari (comunicatore) | $500 | Cuscinetti a sfera in metallo | $40 |
| Walkie Talkie | $200 | Visore notturno | $200 |
| Microfono direzionale | $200 | Kit farmacista | $150 |
| Drone / Drone avanzato | $200 / $1000 | Ariete portatile | $75 |
| Macchina fotografica buona | $400 | Argano portatile | $100 |
| Borsone | $50 | Carrucola & Corda | $25 |
| Borsone pieno di oggetti per il Black Bloc | $150 | Spuntoni Stradali (piede di corvo) | $50 |
| Kit di attrezzi elettrici | $150 | Mazza | $40 |
| Kit medico d'emergenza | $50 | Spike Strip | $150 |
| Kit di chirurgia d'emergenza | $100 | Vernice spray | $15 |
| Carta d'identità falsa | $200 | Telo | $25 |
| Flare | $20 | Fascette | $25 |

[torna all'indice](#indice)

## Regole

### Abilità

Ciascuna delle tre **abilità** è utilizzata in situazioni.

**Forza (FOR)**: Usata per i tiri salvezza in situazioni di forza fisica e resistenza. Il danno fisico si rivolge alla FOR.

**Destrezza (DES)**: Usata per i tiri salvezza in casi di velocità, sottigliezza e precisione.

**Controllo (CTRL)**: Usato per i tiri salvezza in casi di stranezze, fortuna, interazione sociale, tensione emotiva, stress e ricadute. Lo stress bersaglia il CTRL.

### Tiri Salvezza

Un **tiro salvezza** è la meccanica di risoluzione usata nel gioco. I tiri salvezza sono usati solo quando c'è un rischio. Se non c'è alcun rischio o risultato narrativo interessante, non è necessario alcun tiro.

Per effettuare un tiro salvezza i PG tirano un d20 contro l'attributo obiettivo. Se tirano *uguale o inferiore a quel punteggio di abilità*, passano. Altrimenti, falliscono. Un 1 è sempre un successo e un 20 è sempre un fallimento.

Se c'è un'azione **in competizione**, il gruppo che rischia di più effettua il tiro salvezza.

### Cura

Riposarsi per qualche istante ripristina la PC ma può lasciare gli investigatori esposti. La perdita di abilità richiede più tempo per il recupero. Può richiedere fino a una settimana di riposo con un intervento medico o con mezzi magici.

### Armatura e stabilità

Il valore di **Armatura** di un bersaglio viene dedotto dal danno in arrivo prima che venga applicato alla PC. L'equipaggiamento può fornire questo bonus di difesa (es. +1 Armatura).

Il valore di **Stabilità** di un bersaglio viene dedotto dallo stress in arrivo prima che venga applicato alla PC. L'equipaggiamento può fornire questo bonus di difesa (ad esempio +1 Stabilità). Questi sono spesso oggetti, gingilli, o oggetti che forniscono un profondo senso di conforto e connessione con la realtà.

È a discrezione del Facilitatore creare ulteriori equipaggiamenti che abbiano le etichette (+1 Armatura) o (+1 Stabilità).

### Deprivazione & Fatica

Un PG **deprivato** di un bisogno cruciale (come il cibo o il riposo) non è in grado di recuperare PC o punteggi di abilità. I PG possono anche prendere il tag deprivazione come risultato di conseguenze magiche o abilità nemiche.

Chiunque sia deprivato per più di un giorno aggiunge **Fatica** al suo inventario, una per ogni giorno. Ogni Fatica occupa uno spazio e dura fino a quando non si è in grado di recuperare (come una notte intera di riposo in un luogo sicuro).

I PG possono anche guadagnare Deprivazione o Fatica lanciando incantesimi o attraverso eventi della narrativa.

### Inventario

I personaggi hanno un totale di 10 spazi di inventario: uno zaino (o una borsa simile) con sei spazi, uno spazio per ogni mano e due spazi per la parte superiore del corpo (come la cintura, il petto o la testa).

La maggior parte degli oggetti occupano uno spazio, e gli oggetti piccoli possono essere raggruppati insieme. Gli spazi sono astratti e possono essere riorganizzati a discrezione del Facilitatore. Gli oggetti **Grandi** occupano due spazi e sono tipicamente a due mani o scomodi da portare.

Un PG non può portare più oggetti di quanti ne permetta il suo inventario. I veicoli possono essere utilizzati per conservare l'inventario aggiuntivo, ma sono inaccessibili se si è lontani dal veicolo.

*Chiunque porti un inventario completo (ad esempio, riempiendo tutti e 10 gli spazi) è ridotto a 0 PC*.

### Reazioni

Quando i PG incontrano un PNG la cui reazione al gruppo non è ovvia, il Facilitatore può chiedere ad un giocatore di tirare 2d6 e consultare la seguente tabella:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 | 3-5 | 6-8 | 9-11 | 12 |
| Ostile | Diffidente | Curioso | Gentile | Utile |

### Associati

I PG possono assumere **Associati** per aiutarli nelle loro indagini.

Per creare un associato tirate 3d6 per ogni punteggio di abilità, poi dategli 1d6 PC e un'arma semplice (d6), poi tirate sulle tabelle **Creazione del personaggio** per dargli ulteriore corpo. Gli associati costano tra i 50 e i 100 dollari al giorno. Alcuni sono preparati alla violenza, ma possono richiedere un po' di persuasione per intraprendere qualcosa di veramente pericoloso o strano.

Associati esperti: Un esperto è un associato più temporaneo che viene impiegato per un compito molto specifico. Hanno 3PC e hanno un'area di competenza con l'attrezzatura corrispondente. Costano 300$ al giorno.

### Veicoli

I veicoli hanno PC. Quando la PC raggiunge lo 0 il veicolo viene distrutto. Distruggere un veicolo provoca danni a quelli dentro e intorno ad esso.

Il danno del veicolo è relativo al bersaglio e alla sua velocità. Si parte da d6 e si scala in base alla situazione.

Il danno al veicolo dipende dal metodo. Alcune istanze possono essere danneggiate in base alla scala.

### Ricchezza e tesoro

Il contante è la forma più comune di valuta. I venditori (sia legali che illeciti) possono richiedere diverse forme di pagamento per accedervi. Diverse variabili di gioco possono alterare i prezzi elencati nella sezione dell'equipaggiamento.

Il debito trascende tutti i confini e può essere un vantaggio o un peso.

Le **Reliquie** sono oggetti potenti toccati dagli Antichi Poteri. Sono pericolosi e ricercati.

[torna all'indice](#indice)

## Combattimento

### Inizio del combattimento

All'**inizio del combattimento**, ogni PG deve effettuare un tiro salvezza di DES per avere la possibilità di agire prima dei suoi avversari.

* **Successo**: Il PG può agire prima del suo avversario.
* **Fallimento**: Il PG non ha la possibilità di agire durante il round di Inizio del combattimento. Dopo il round di Inizio del Combattimento, l'ordine procede con i PG che agiscono per primi, poi gli avversari.

### Round

Il gioco tipicamente si svolge senza una rigorosa contabilizzazione del tempo. Se il cronometraggio è necessario, usa turni di 10 secondi per tenere il conto. Un **round** è composto da turni dei personaggi. Durante ogni turno tutte le azioni, gli attacchi e i movimenti avvengono simultaneamente.

### Azioni

Nel suo turno un personaggio può muoversi fino a 40 piedi e compiere un'azione. Questa può essere il *lanciare un incantesimo*, *attaccare*, fare una *seconda mossa*, o qualche altra *mossa di combattimento*.

I giocatori dichiarano le azioni che faranno prima di tirare i dadi. Se tentano qualcosa di rischioso, il Facilitatore chiederà un tiro salvezza alla parte interessata.

Tutte le azioni, gli attacchi e i movimenti avvengono più o meno nello stesso momento.

### Attacco e danni

Non ci sono tiri per colpire. Non ci sono fallimenti, solo livelli variabili di danno.

Al proprio turno, l'attaccante tira il dado della propria arma, sottrae l'eventuale bonus Armatura e infligge il totale rimanente alla PC dell'avversario. Il danno in eccesso viene poi inflitto alla FOR (vedi Danno Critico)

Alcuni attacchi invece infliggono Stress. Questi seguono lo stesso processo di tirare il dado dello stress, sottrarre qualsiasi bonus di Stabilità rilevante e poi infliggere il totale rimanente alla PC. Lo stress in eccesso viene inflitto al CTRL (vedi [Stress critico - Innesco di Crollo](#crollo-da-stress-tabelle))

### Attaccanti multipli

Se più attaccanti bersagliano lo stesso nemico, tirate tutti i dadi dei danni e tenete il singolo risultato più alto.

### Modificatori di attacco

Un attacco è **Compromesso** se l'attaccante si trova in una posizione di debolezza che potrebbe influire sulla tua efficacia. Gli attacchi compromessi infliggono 1d4 danni. Alcuni esempi di posizione di debolezza sono attaccare attraverso una copertura, essere legati, mente offuscata dalle ombre.

Un attacco è **Potenziato** se l'attaccante è in una posizione di vantaggio. Gli attacchi potenziati infliggono 1d12 danni. Alcuni esempi di una posizione di vantaggio sono: fare leva su una manovra audace, attaccare un avversario indifeso o avere il braccio guidato dal vuoto. Gli attacchi disarmati infliggono sempre 1d4 danni.

### Armi doppie

Se attaccate con due armi contemporaneamente, tirate entrambi i dadi dei danni e tenete il risultato più alto.

### Esplosione

La qualità **esplosione** denota un attacco che colpisce ogni cosa in un'area bersaglio con danni tirati separatamente per ogni colpito. L'esplosione può essere qualsiasi cosa, dalle esplosioni ai tentacoli spettrali all'impatto di un embrione spaziale. Se la scala non è chiara, tirate i dadi dei danni per determinare il numero di bersagli colpiti.

### Ritirata

Fuggire da una situazione condannata richiede un tiro salvezza di DES riuscito e una destinazione sicura per potersi allontanare. Ritirarsi in sicurezza è a suo modo una vittoria.

### Danno Critico

Se il danno porta la PC di un bersaglio sotto lo zero, la sua FOR viene diminuita della quantità rimanente. Dovete quindi effettuare un tiro salvezza su FOR per evitare di subire **danni critici**. Subire un danno critico disabilita la vittima. Tutto ciò che può fare è strisciare e aggrapparsi alla vita. Sono richiesti aiuto e riposo per perseverare o moriranno entro un'ora.

### Stress Critico = Crollo

Lo **Stress** che riduce la PC di un bersaglio sotto zero diminuisce il CTRL del bersaglio della quantità rimanente. Dovete quindi effettuare un tiro salvezza CTRL per evitare lo **Stress Critico**. Se un personaggio fallisce il tiro salvezza su CTRL, subisce uno stress critico e guadagna il Crollo dalla tabella [Crollo da Stress](#tabelle-di-crollo-da-stress).

### 0 PC Stress = Crollo

Se lo stress di un PG riduce la sua PC esattamente a 0, deve immediatamente tirare o scegliere un risultato dalla tabella [Crollo da Stress](#tabelle-di-crollo-da-stress) proprio come se avesse fallito il tiro salvezza CTRL.

### Perdita del punteggio di abilità

Se la FOR di un PG è ridotta a 0, muore. Se la loro DES è ridotta a 0, sono paralizzati. Se il loro CTRL è ridotto a 0, sono perduti.

### Incoscienza e morte

Quando un personaggio muore, il giocatore è libero di creare un nuovo personaggio o di prendere il controllo di un compagno. Questi si uniscono immediatamente al gruppo per ridurre i tempi morti.

### Distaccamenti

Grandi gruppi di combattenti simili che combattono insieme sono trattati come un unico **distaccamento**. Quando un distaccamento subisce danni critici, viene messo in rotta o indebolito significativamente. Quando raggiunge 0 FOR, viene distrutto.

Gli attacchi contro i distaccamenti da parte di individui sono **compromessi** (esclusi i danni da esplosione).

Gli attacchi contro gli individui da parte dei distaccamenti sono **potenziati** e infliggono danni da esplosione.

### Morale

Il morale è un meccanico di innesco usato per simulare il desiderio di sopravvivenza di un PNG.

I nemici devono superare un tiro salvezza di CTRL per evitare di fuggire quando subiscono la prima vittima e di nuovo quando perdono metà del loro numero. Alcuni gruppi possono usare il CTRL del loro leader al posto del proprio. I nemici solitari devono salvare quando sono ridotti a 0 PC.

Alcuni PNG trascendono le misure della morale. La loro vicinanza alle stranezze fa sì che il loro comportamento sia diverso da quello degli altri PNG.

Il morale non ha effetto sui PG.

[torna all'indice](#indice)

# Magia

## Sistema della magia

I personaggi possono essere in grado di usare la **magia** se:

* Tirata durante la creazione del personaggio.
* L'hanno ottenuta attraverso la **Crollo da Stress**.
* Sono stati esposti e cambiati dagli Antichi Poteri durante il gioco. Ci sono quelli che cercano di fare da mentori e altri che cercano di infliggere le loro lezioni agli altri.

Gli incantesimi casuali sono generati usando la tabella e il procedimento qui sotto.

* Ogni mattina il PG deve riempire uno spazio vuoto dell'inventario con un incantesimo casuale. I PG possono "creare" un solo incantesimo al giorno. I giocatori possono invece scegliere di preparare una copia di un incantesimo che hanno perso il giorno precedente.
* Gli incantesimi utilizzano una singola azione.
* Dopodiché lasciano l'inventario.
* In caso di deprivazione o pericolo, il PG deve effettuare un tiro salvezza su CTRL per evitare gli effetti negativi. Le conseguenze del fallimento dovrebbero essere correlate al livello dell'effetto desiderato. Il fallimento può risultare in Stress, Affaticamento, ferite, morte o Presagio/Catastrofe magica.
* Gli effetti degli incantesimi sono decisi dal Facilitatore con l'input del giocatore. Dovrebbero lavorare insieme per definire l'effetto generale e la portata dell'incantesimo. Il Facilitatore prende la decisione finale in gioco. (Linea guida: gli incantesimi offensivi in genere causano d8 danni se sono a bersaglio singolo o d6 se sono danni da esplosione).
* I PG possono tentare di mantenere l'incantesimo effettuando con successo un tiro salvezza su CTRL.
* **In caso di successo:** L'incantesimo rimane preparato. Il PG segna la fatica in uno spazio dell'inventario.
* **In caso di fallimento:** il giocatore non trattiene l'incantesimo, segna deprivazione e aggiunge fatica al suo inventario.

### Tabelle degli incantesimi (adattato da Maze Rats)

#### Passo 1 - Formula degli incantesimi (2d6)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1-3 | 4-6 |
| 1 | Effetto Fisico + Forma Fisica | Elemento Etereo + Forma Fisica |
| 2 | Effetto Fisico + Forma Eterea | Elemento Etereo + Forma Eterea |
| 3 | Effetto Etereo + Forma Fisica | Effetto Fisico + Elemento Fisico |
| 4 | Effetto Etereo + Forma Eterea | Effetto Fisico + Elemento Etereo |
| 5 | Elemento Fisico + Forma Fisica | Effetto Etereo + Elemento Fisico |
| 6 | Elemento Fisico + Forma Eterea | Effetto Etereo + Elemento Etereo |

#### Passo 2 - Nome dell'Incantesimo (tira 2d6 per ogni tabella chiamata nella formula)

**Effetti fisici**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Animare | Schiacciare | Fondere |
| Attirare | Diminuire | Afferrare |
| Legare | Dividere | Affrettare |
| Sbocciare | Duplicare | Ostacolare |
| Consumare | Avvolgere | Illuminare |
| Strisciare | Espandere | Imprigionare |
|  |  |  |
| Levitare | Riflettere | Sigillare |
| Aprire | Rigenerare | Mutare forma |
| Pietrificare | Piegare | Schermare |
| Fasare | Respingere | Riprodurre |
| Trafiggere | Resuscitare | Trasmutare |
| Inseguire | Urlare | Trasportare |

**Elementi Fisici**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Acido | Argilla | Vetro |
| Ambra | Corvo | Miele |
| Corteccia | Cristallo | Ghiaccio |
| Sangue | Ambra | Insetto |
| Osso | Carne | Legno |
| Salamoia | Fungo | Lava |
|  |  |  |
| Muschio | Sabbia | Spina |
| Ossidiana | Linfa | Vite |
| Olio | Serpente | Acqua |
| Veleno | Bava | Vino |
| Ratto | Pietra | Legno |
| Sale | Catrame | Verme |

**Forma Fisica**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Altare | Catena | Elementale |
| Armatura | Carro | Occhio |
| Freccia | Artiglio | Fontana |
| Bestia | Mantello | Porta |
| Lama | Colosso | Golem |
| Calderone | Corona | Martello |
|  |  |  |
| Corno | Sentinella | Tentacolo |
| Chiave | Servo | Trono |
| Maschera | Scudo | Torcia |
| Monolito | Lancia | Trappola |
| Pozzo | Destriero | Muro |
| Prigione | Sciame | Tela |

**Effetti Eterei**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Vendicare | Forzare | Disfare |
| Bandire | Nascondere | Abbracciare |
| Disorientare | Assordare | Codificare |
| Accecare | Ingannare | Energizzare |
| Affascinare | Decifrare | Illuminare |
| Comunicare | Dissimulare | Infiammare |
|  |  |  |
| Straziare | Nullificare | Lenire |
| Prevedere | Paralizzare | Evocare |
| Intossicare | Rivelare | Terrificare |
| Dissennare | Rivoltare | Ammutolire |
| Ipnotizzare | Scrutare | Logorare |
| Leggere nel pensiero | Silenziare | Inaridire |

**Elementi Eterei**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Vendicare | Forzare | Disfare |
| Bandire | Nascondere | Abbracciare |
| Disorientare | Assordare | Codificare |
| Accecare | Ingannare | Energizzare |
| Affascinare | Decifrare | Illuminare |
| Comunicare | Dissimulare | Infiammare |
|  |  |  |
| Straziare | Nullificare | Lenire |
| Prevedere | Paralizzare | Evocare |
| Intossicare | Rivelare | Terrificare |
| Dissennare | Rivoltare | Ammutolire |
| Ipnotizzare | Scrutare | Logorare |
| Leggere nel pensiero | Silenziare | Inaridire |

**Forma Eterea**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aura | Bolla | Cono |
| Faro | Chiamata | Cubo |
| Raggio | Cascata | Danza |
| Esplosione | Cerchio | Disco |
| Blob | Nuvola | Campo |
| Bullone | Bobina | Forma |
| Sguardo | Piramide | Sciame |
|  |  |  |
| Loop | Raggio | Torrente |
| Momento | Frammento | Tocco |
| Nesso | Sfera | Vortice |
| Portale | Spray | Onda |
| Impulso | Tempesta | Parola |

#### Presagi e catastrofi magiche

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Gli animali muoiono |
| 2 | La città appare |
| 3 | Nebbia mortale |
| 4 | Peste dei sogni |
| 5 | Notte senza fine |
| 6 | Tempesta senza fine |
| 7 | Crepuscolo senza fine |
| 8 | Inverno senza fine |
| 9 | Foresta appare |
| 10 | Le tombe si spalancano |
| 11 | Sonno di massa |
| 12 | Le meteore colpiscono |
| 13 | Gli specchi parlano |
| 14 | Nessuna stella |
| 15 | L'estraneo entra |
| 16 | La gente sparisce |
| 17 | Il portale si apre |
| 18 | La Spaccatura si apre |
| 19 | La torre appare |
| 20 | L'acqua diventa sangue |

[torna all'indice](#indice)

#### Pergamene

**Le Pergamene** sono simili alle Magie:

* Non occupano uno spazio dell'inventario.
* Non causano fatica.
* Scompaiono dopo un singolo uso.
* I giocatori devono effettuare un tiro salvezza su CTRL o ricevere 1d4 Stress

#### Reliquie

Le **Reliquie** sono oggetti potenti e pericolosi toccati dagli Antichi Poteri. Le reliquie hanno spesso un uso limitato e una condizione di ricarica. *Alcuni esempi:*

**Estrattore** - 0 cariche. Un vecchio cilindro di ottone che assomiglia ad una siringa medievale. In grado di trasferire una "coscienza" in un altro contenitore. *Ricarica*: Usate l'Estrattore per strappare la coscienza da un recipiente "disattivato". Gli utenti devono effettuare un tiro salvezza CTRL o prendere 1d4 stress.

**Lama del silenzio**, 1 carica. Questo pugnale ornato può disattivare tutta la magia entro 50 piedi, a patto di pagarne il prezzo liberamente. Dare il proprio sangue (d6 danni) per attivarlo. *Ricarica*: Dormite sotto un cielo senza luna.

**Lama bianca di Moonbone**: (il migliore di 2d6 danni su CTRL, 3 Cariche) - Questa lama incandescente è fatta per un solo compito, tagliare. *Ricarica*: Sotto la luna piena, sacrificare un ricordo del proprio passato.

**Pietra di Behrit** 1 carica. Assomiglia ad un piccolo uovo con un volto distorto. Se prenderesti un danno critico, ignoralo invece. Questa pietra si attiva e ti porta al sicuro. *Ricarica*:

* Sacrificate un'anima innocente alla pietra, aggiungete deprivazione e fatica alla scheda del personaggio.
* Al terzo tiro di ricarica sulla tabella [Presagi e Catastrofi Magiche](#presagi-e-catastrofi).

**Guida anatomica alla memoria**: Il lettore può conversare con le anime legate nelle sue pagine. Prendete d6 Stress (CTRL) per leggere una voce. Ci sono ancora pagine vuote nel libro.

**Anello con corna**, 1 carica. Girate l'anello per attivarlo. Potete percepire quante persone sono intorno a voi e avere impressioni distinte dei loro sentimenti interiori. Ogni ora la vostra consapevolezza diventa più raffinata, ma prendete 1d6+1 Stress (CTRL). *Ricarica*: Rimuovete l'anello, prendendo il tag Deprivato per 12 ore

**Strumento della fiamma nera**: Alcune armi hanno sigilli e rune incise al loro interno, deformandole e impregnandole di una fiamma nera senza calore. La portata dipende dall'arma e infliggono 1d6 danni CTRL al bersaglio mentre infliggono 1d4 danni Dex a chi le impugna.

[torna all'indice](#indice)

## Stress & Crollo

Lo stress è identico al danno, ma ha come bersaglio il CTRL invece della FOR. Lo stress può derivare da conseguenze narrative, tiri salvezza falliti, ripercussioni magiche o attacchi nemici. Lo stress prende di mira la PC prima di passare al CTRL.

### Esempi di Stress

Nota: La quantità e la frequenza dell'uso dello stress stabilisce il tono e il ritmo del vostro gioco. È una manopola per controllare la quantità di Bizzarro che i vostri giocatori incontrano e quanto è probabile che cambino di conseguenza.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 Stress | **OCCHIATA**: Incontrare lo strano o il bizzarro. |
| 1d4 Stress | **CONTATTO**: Lo strano e l'inspiegabile. |
| 1d6 Stress | **ESPOSIZIONE**: Incontro diretto con l'inconoscibile. La realtà si piega. |
| 1d8 Stress | **CATASTROFE**: Poteri maggiori, presagi, catastrofi. La realtà è vicina alla rottura. |
| 1d10 Stress | **ROVINA**: Contatto diretto con Poteri Antichi. Rottura della realtà. |

### Tabelle di Crollo da Stress

Alcuni momenti cambiano un investigatore per sempre. I giocatori tirano o scelgono dalla tabella Crollo da Stress quando:

* Lo stress riduce la PC di un PG esattamente a 0
* Il personaggio prende **stress critico**.

A meno che non sia segnato, il Crollo può essere scelto solo una volta per tabella. Ogni Crollo occupa uno spazio dell'inventario. Non può essere rimosso.

**Nota per i Facilitatori:** Il tono della tabella del Crollo da Stress riflette i temi e gli obiettivi del gioco. Regolatevi in base a ciò che funziona per il vostro tavolo, aggiungendo o cambiando le voci come necessario per aumentare (o diminuire) il Bizzarro. Questo è la principale manopola per controllare l'orrore cosmico del vostro gioco.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | **Siete stati sostituiti?** Avete visto cosa possono fare, le loro magie e i loro inganni. Cosa potrebbe impedire loro di prendervi? Forse non siete chi credete di essere? Come fareste a saperlo? Durante il vostro prossimo momento di riflessione tranquilla, tirate 1d6. Se il totale è superiore alla vostra PC massima, prendete il nuovo risultato. |
| 2 | **Vi ricordate di un viaggiatore sconosciuto:** Questi ricordi non sono i vostri. Sono di un tempo diverso, di un luogo diverso, da una prospettiva così diversa dalla vostra. Le realtà che attraversano sono così estranee e diverse, i loro sentimenti così stranieri. Se solo poteste capire quello che hanno provato. Durante il vostro prossimo riposo, tirate 1d6. Se il totale è superiore ai tuoi HP massimi, prendi il nuovo risultato. |
| 3 | **Paranoia:** È paranoia se le preoccupazioni sono del tutto ragionevoli? Hai visto cosa succede nel buio, sai cosa succede nella notte. Dopo una settimana, tira 1d6. Se il totale è superiore alla vostra PC massima, prendete il nuovo risultato. |
| 4 | **Plagiati dagli incubi:** Viene per voi ogni notte, senza sbagliare. Non sapete se sono dall'inizio o dalla fine. Tutto quello che sapete è che non si fermano, e che devono significare qualcosa. Dopo una settimana di incubi, raccontate al vostro Facilitatore due immagini distinte che indugiano ai limiti del vostro ricordo. |
| 5 | **Mondo dello specchio:** All'inizio tutto sembrava a posto, ma ora ne siete sicuri - il mondo dentro lo specchio è diverso. Gli sguardi laterali, lo spostamento dei luoghi, è innegabile. Quando cominciate ad accorgervene, tirate 2d6. Se il totale è superiore alla vostra PC massima, prendete il nuovo risultato. |
| 6 | **Strambo:** Adottate un comportamento strano che mette gli altri a disagio. Se resistete a indulgere nella vostra "Stranezza" per 24 ore, prendete l'etichetta Deprivato. Se gli altri vi vedono impegnati in questo comportamento inquietante, devono effettuare un tiro salvezza su CTRL o prendere 1d4 Stress. Dopo il primo caso, tirate 3d6. Se il totale è più alto del vostro attuale CTRL, prendete il nuovo risultato. |
| 7 | **Fame:** Sviluppate una fame innaturale per le cose insolite. Se non saziate il vostro appetito per 24 ore, prendete l'etichetta Deprivato. Quando mangiate, ripristinate la PC e date 1d4 di stress a chiunque possa vedere. Dopo la prima volta, tirate 3d6. Se il totale è superiore alla vostra attuale FOR, prendete il nuovo risultato. |
| 8 | **Sfregiato:** Ogni ferita che infliggete lascia il suo segno lacerante sul vostro corpo. Dopo la prima volta, effettuate un tiro salvezza su CTRL. Se lo superate, aumentate la tua FOR massima di 1d4. |
| 9 | **Comunione Liminale:** All'inizio non si notava, ma lentamente avete cominciato a fare regolarmente una sequenza di gesti, parole o azioni, quasi come se steste eseguendo un rituale. Quando cominciate ad accorgervene, effettuate un tiro salvezza su CTRL. Se lo superate, aumentate il vostro CTRL massimo di 1d4. |
| 10 | **Corruzione Magica** *(questo può essere subito più volte per personaggio)*: La carne è debole. Una parte del vostro corpo viene visibilmente modificata dalla tua vicinanza con il Bizzarro. Il Facilitatore e il Giocatore devono decidere come questo cambiamento si manifesta e se ha qualche impatto meccanico. |

| 11 | **Soglia:** C'è una porta chiara con una maniglia nera. È irrilevante, a parte il fatto che questa porta può apparire apparentemente ovunque. A volte la porta si trova in posti dove non dovrebbe essere. A volte si trova da sola, attaccata a niente. L'unica cosa di cui siete sicuri è che si tratta sempre della stessa porta, che non siete ancora riusciti ad aprire. | | 12 | Vedete immagini di luoghi sconosciuti sovrapposte a questa, il che rende a volte difficile distinguere ciò che è reale. In un altro tempo potrestete essere stato chiamati oracoli. Quando tirate i tiri salvezza su **DES**, tirate 2d20 e prendete il risultato più basso. Una volta al giorno vedete qualcosa di significativo (chiedete al vostro Facilitatore di cosa si tratta). | | 13 | **Settimo Figlio di Settimo Figlio:** Un'esposizione sufficiente vi ha cambiato. Siete più connessi con l'ultraterreno. Aggiungete la Magia alla vostra scheda personaggio e seguite le regole. Questo nuovo potere è grande, e terribile.La prima volta che usate un incantesimo causa 1d6 di stress.Il vostro secondo incantesimo causa 1d4 di stressInfine il terzo incantesimo che lanciate causa 1 di stress. | | 14 | **Segnato dalla paura:** Il nucleo del vostro essere è stato contorto e cambiato. Quando agite in un modo che manifesta la vostra paura marcata e devote fare un tiro salvezza, tirate 2d20 e prendete il risultato più basso. Quando resistite ad un'opportunità di assecondare la paura, prendete 1d4 di stress. Create una paura fondamentale con il vostro Facilitatore. | | 15 | **Pesante è la testa:** Una corona eterea pende sopra la vostra testa. Non è visibile a tutti, solo a pochi speciali. Sono state raccontate storie sulla vostra venuta.Fate un salvataggio su CTRL. Se lo superate, aumentate il vostro CTRL massimo di 1d6.| | 16 | **Pieno fino a scoppiare:** Avete una sensazione di pienezza e contentezza. La prossima volta che fallirete un tiro salvezza su FOR con danno critico:avrete invece successo. Immediatamente e violentemente iniziate a vomitare parassiti (a scelta del giocatore). Ogni essere che può vedere deve effettuare un tiro salvezza su CTRL o prendere 1d6 di stress.Tirate 3d6. Se il totale è superiore al vostro CTRL massimo, prendete il nuovo risultato. | | 17 | **Progenie:** Qualcosa sta crescendo dentro di voi. La speranza l'ha abbandonata da tempo e non ha più spazio per i sogni.Rilanciate 2d6. Prendete il nuovo risultato come vostra PC massima. | 18 | **Ragnatela del Fato** *(questo può essere preso solo una volta per personaggio ma più volte per tabella)*: Almeno un burattino può vedere i fili che lo legano, se solo voi foste così fortunati. Tirate sulla Tabella delle Ricadute Magiche - [Presagi e Catastrofi Magiche](#presagi-e-catastrofi). | | 19 | **La Caccia:** Il patrocinio è una cosa pericolosa. Diventa più difficile ignorare gli impulsi primari che bruciano dentro di voi. I vostri attacchi sono **Potenziati** Il danno critico mutila il vostro corpo ma voi potete continuare ad agire. Diventate il bersaglio principale degli ultraterreni e gli attacchi effettuati contro di voi sono **Potenziati**. | | 20 | **Condannato** *(questo può essere preso più volte per personaggio)*: Siete stato marchiati per il sacrificio, unti per il destino. Se il vostro prossimo tiro salvezza critico contro i danni è un fallimento, morite orribilmente. Se è un successo, tirate 3d6 + il numero di volte che avete preso Condannato. Se il totale è superiore alla vostra PC massima, prendete il nuovo risultato. |

[torna all'indice](#indice)

# Bestiario Paranormale

**Cultista** 3 PC, 1 Armatura, 8 FOR, 12 DES, 10 CTRL Pugnale (d6), Sigillo del sangue (d4 Stress)

* Ogni culto ha bisogno di seguaci, soldati e credenti.
* Per compiacere i loro padroni, per avere accesso al potere, per sopravvivere.
* Raramente da soli.

**Uomini rana** 4 PC, 13 FOR, 12 DES, 10 CTRL Artigli (d6) Lingua (d8)

* Rane umanoidi senzienti. Grandi e muscolose. Alcuni sono in grado di nascondersi come uomini.
* Rimanere nascosti. Per liberare il loro padrone. Per ereditare la terra.
* Alcuni hanno una moderata capacità di creare illusioni e offuscare le menti. Questo può causare danni al CTRL

**Agente speciale** 6 PC, 1 Armatura, 14 FOR, 12 DES, 10 CTRL Pistola di servizio (d6)

* Abiti neri, occhiali neri. Alcuni credono, altri dubitano, la maggior parte segue gli ordini.
* Per oscurare, per acquisire, per mantenere l'ordine
* Danno critico: L'agente speciale arresta il bersaglio.

**Bambino della Spora** 4 PC, 1 Armatura, 12 FOR, 8 DES, 6 CTRL Pugnale benedetto della spora (d6)

* La carne è ospite di un fungo parassita che ha preso il sopravvento sul cervello e li ha collegati alla grande struttura. Alcuni hanno corpi fruttiferi che spuntano dalle fessure della carne, mentre altri sono appena percettibili, tranne che per la leggera peluria.
* Propagare. Gestire. Per &^%$(~!@
* Danno critico: Alcune spore entrano nel corpo della vittima.

**Analista corporativo** 8 PC, 1 Armatura, 10 FOR, 14 DES, 14 CTRL Arma prototipo Magitek (d6 esplosione)

* Aspetto variabile, ma sempre professionale nell'abbigliamento e nell'aspetto.
* Per proteggere gli interessi aziendali, per testare, per acquisire.
* Ogni analista ha una specialità diversa, tutti pongono pericoli unici al tessuto della realtà. Dare un innesco di danno critico che riflette il loro dipartimento.

**Strega** 8 PC, 2 Armatura, 8 FOR, 12 DES, 13 CTRL Bastone da passeggio (d6) Magia (almeno 2 incantesimi)

* Le streghe possono assomigliare a chiunque. Alcune sono state cambiate attraverso la vicinanza alla magia (puoi tirare su Magia - Mutazioni da Crollo se volete aumentare le loro stranezze)
* Per imparare, per nascondersi, per influenzare. A volte, per insegnare.
* Danno critico: La Strega lascia il suo sigillo sul suo bersaglio, formando una connessione con lui.

**Fantasma** 10 PC, 3 Armatura, 10 FOR, 10, DES, 12 CTRL Abbraccio spettrale (d6 CTRL)

* Spiriti incorporei incapaci di andarsene dopo la morte.
* Le pulsioni variano tanto quanto nei vivi. L'atto di diventare un fantasma spesso significa che tendono alla violenza, alla vendetta e alla meschinità.
* Può tentare una possessione, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su CTRL per resistere.

**Madre** 14 PC, 1 Armatura, 14 FOR, 8 DES, 14 CTRL Artigli (d8, trasformazione), Bacio (d6 stress)

* Impossibilmente alta, sinuosa, pallida.
* Per proteggere, nutrire, punire.
* Danno critico: Il suo tempo è ora. La madre si trasforma.

**Lo sciame** 10 PC, 3 Armatura, 14 FOR, 10 DES Cascata di parassiti (d6, esplosione)

* Una volta era una persona normale, ora è ospite di una legione (scegliete vermi/vermi/anti). Ad un'ispezione ravvicinata lo spettatore può vedere il movimento sotto la pelle. Trattare come un distaccamento
* Per scavare, corrompere, diffondere.
* Danno critico: La vittima non è in grado di eliminare lo sciame in tempo, iniziano a scavare troppo in profondità.

**Carniscalco** 12 PC, 2 Armatura, 16 FOR, 8 DES, 10 CTRL Mani (d8 - d10)

* Maestro della carne, il suo aspetto si sposta e cambia. Il più delle volte in una forma massiccia, tutta muscoli e ossa in proporzioni impossibili.
* Per fare arte. Per perfezionare. Per manipolare
* Danno critico: Lui è un artista e il corpo della vittima è l'argilla. Il Carniscalco distorce un'appendice in modo impossibile.

**Uomo della Compagnia** 13 PC, 1 Armatura, 14 FOR, 14 DES, 14 CTRL

* Impeccabile abito grigio, seguito da un'ombra non euclidea.
* Per controllare, torcere, impiegare.
* Può guarire usando i corpi degli altri come carburante (droni).
* Magia Delegata: Può lanciare magie attraverso i condotti, consumando le loro anime e squarciando la loro carne.

**Drone** 2 PC, 10 FOR, 10 DES, 10 CTRL, Mani o strumenti (d6)

* Spesso persone normali. Quando vengono utilizzati hanno uno sguardo vitreo. A volte il loro colore non va bene (pelle, capelli, vestiti, tutto).
* Per seguire. Per essere utilizzati.
* I droni possono ignorare il loro primo danno critico. Non si ritira a meno che il suo padrone non lo voglia.

**Eco** 10 PC, 2 Armatura, 12 FOR, 15 DES, 14 CTRL Tentacolo (d10, Blast)

* Eco di un vecchio potere.
* Svanisce rapidamente, deve usare la carne per mantenere la sua frequenza.
* Danno critico: L'avatar lacera la vittima e la assorbe in sé (1d4 pezzi). Guarisce completamente la FOR.

**L'Oscurità** 10 PC, 12 FOR, 15 DES, 14 CTRL, Morso (d6) Abbraccio dell'Ombra (d6 stress)

* Aspetto sconosciuto. Numero sconosciuto. Presenza preceduta dal lampeggiare delle luci
* Per lacerare, prendere dentro di sé.
* Tutti gli attacchi effettuati contro di loro sono effettuati con svantaggio.

[torna all'indice](#indice)

## Creare mostri

Usa il seguente modello per modellare PNG e mostri:

* Titolo (denota il tipo di PNG/mostro)
* Nome del PNG (la maggior parte delle cose ha un nome. Alcuni hanno dimenticato il loro e sono ora definiti solo dal loro titolo)
* X PC, X Armatura, X FOR, X DES, X CTRL,
* Attacco (dX, oggetti speciali, qualità)
* Descrizione (aspetto o contegno)
* Guida, comportamento, tattica o peculiarità
* Effetto speciale o conseguenza del danno critico.

#### Principi generali

* I punteggi di abilità sono 10 se non indicato.
* Punteggi di abilità: 3 è carente, 6 è debole, 10 è medio, 14 è notevole e 18 è leggendario.
* PC: 3 PC è medio, 6 PC è robusto, 10+ PC è una seria minaccia
* La PC è la protezione degli attacchi, non una misura dei punti ferita. È una misura dell'abilità, della fortuna, della grinta, della resilienza.
* Genere e stile = memorabile
* Usate il d6 come base per i danni.
* Includere modi per gestire lo stress rende il gioco più Bizzarro (aumenta la possibilità di Crollo da Stress)
* Gli inneschi di danno critico aumentano la minaccia o la stranezza

#### Foglio riassuntivo delle creature:

* In grado di evitare di essere colpito? Dategli **PC**.
* Assorbire i danni? Dategli **Armatura**.
* Fisicamente potente? Dategli un'alta **FOR** o dadi danno più grandi.
* Veloce? Dategli un'alto **DES**.
* Strano? Dategli un alto **CTRL** o la capacità di infliggere danni da stress.

[torna all'indice](#indice)

## Tabelle Scintilla

Le Tabelle Scintilla sono usate per stimolare le idee. Tirate 2d20 e combinate il risultato. Le voci sono abbastanza generali da poter essere usate come ispirazione per una persona, un luogo, un evento o un oggetto.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| d20 | Prima Scintilla | Seconda Scintilla |  | d20 | Prima Scintilla | Seconda Scintilla |
| 1 | Germinare | Sciame |  | 1 | Invocare | Sporcizia |
| 2 | Gorgogliante | Cuore |  | 2 | Fratturato | Trasformazione |
| 3 | Nutrire | Eresia |  | 3 | Sepolto | Ostia |
| 4 | Ossa | Chiesa |  | 4 | Protezione | Tempo |
| 5 | In piedi | Vincolante |  | 5 | Tagliente | Telepatia |
| 6 | Primordiale | Cacciatore |  | 6 | Occulto | Costruzione |
| 7 | Spirito | Corruzione |  | 7 | Luce della Luna | Debolezza |
| 8 | Velenoso | Passaggio |  | 8 | Minore | Cimitero |
| 9 | Commestibile | Soglia |  | 9 | Increspature | Piscine |
| 10 | Invisibile | Grimorio |  | 10 | Ripetizione | Esilio |
| 11 | Rabbioso | Fissura |  | 11 | Senza Bocca | Tronco |
| 12 | Sotterraneo | Trucco |  | 12 | Ardente | Gemito |
| 13 | Oracolo | Ombre |  | 13 | Abbandonato | Separare |
| 14 | Controllo | Pianto |  | 14 | Paranoia | Malattia |
| 15 | Straziante | Fantasia |  | 15 | Inintelligibile | Sfera |
| 16 | Sangue | Filo |  | 16 | Sotterraneo | Ombra |
| 17 | Psichedelico | Cielo |  | 17 | Liminale | Dimenticato |
| 18 | Malformato | Tenebra |  | 18 | Infuso | Chiodi |
| 19 | Umido | Coda |  | 19 | Malato | Sigillo |
| 20 | Incandescente | Profondo |  | 20 | Ammasso | Parassita |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| d20 | Prima Scintilla | Seconda Scintilla |  | d20 | Prima Scintilla | Seconda Scintilla |
| 1 | Mutevole | Segreti |  | 1 | Nefasto | Flangia |
| 2 | Scomparso | Tana |  | 2 | Mortale | Soglia |
| 3 | Tessitura | Morte |  | 3 | Nodoso | Infestazione |
| 4 | Marchiato | Errante |  | 4 | Carnoso | Macello |
| 5 | Intagliato | Tela |  | 5 | Veritiero | Memoria |
| 6 | Grottesco | Tinta |  | 6 | Difesa | Decadenza |
| 7 | Impigliato | Orrore |  | 7 | Urlante | Desolazione |
| 8 | Embrionale | Addentrarsi |  | 8 | Evocazione | Vibrazioni |
| 9 | Orribile | Vasto |  | 9 | Conservato | Ozono |
| 10 | Osservare | Magia |  | 10 | Trasmutazione | Fango |
| 11 | Schiumante | Occhio |  | 11 | Soffocante | Distorsione |
| 12 | Invertito | Incantesimo |  | 12 | Distorto | Vigore |
| 13 | Umido | Discordia |  | 13 | Posseduto | Incantato |
| 14 | Carne | Armatura |  | 14 | Rattrappito | Cornuto |
| 15 | Appassimento | Carne |  | 15 | Vibrante | Lingue |
| 16 | Genesi | Incantesimo |  | 16 | Scintillante | Cinguettii |
| 17 | Digerente | Crescita |  | 17 | Abissale | Polimorfo |
| 18 | Bianco | Funghi |  | 18 | Predatori | Segreti |
| 19 | Dissolvenza | Fame |  | 19 | Infilato | Tessuto |
| 20 | Illusorio | Appetito |  | 20 | contorto | Crescita |

**Esempi:**

* Sciame d'ossa
* Eresia in Germinazione
* Cacciatore Primordiale
* Sporcizia Increspata
* Carne Invertita
* Incantesimo Intagliato
* Armatura Digerente
* Funghi Embrionali
* Infestazione Rattrappita
* Corni Carnosi
* Memoria Predatoria
* Ozono Trasmutante

[torna all'indice](#indice)

# Riassunto delle regole

**ABILITA'** **FOR:** Fisicità, forza e durezza. **DES:** Velocità, furtività e precisione. **CTRL:** Forza di volontà, fascino e stranezza.

**TIRI SALVEZZA** Tirare un d20 uguale o inferiore all'abilità bersaglio. Il gruppo più a rischio in un'azione in competizione effettua il tiro salvezza.

**PROTEZIONE DAI COLPI** La **PC** riflette la capacità di un personaggio di evitare i danni (sia da danno che da stress).

**CURA** Un rapido riposo ripristina completamente la PC ma può lasciare gli investigatori esposti. La perdita di **Abilità** richiede una settimana di riposo con intervento medico o mezzi magici.

**DEPRIVAZIONE** **Deprivazione** impedisce ad un PG di recuperare la PC. Essere privato per più di 24 ore aggiunge Fatica all'inventario del PG. La **Fatica** occupa uno spazio e dura finché non può recuperare. Questo può accadere più volte.

**INVENTARIO** I PG hanno 10 spazi di inventario. La maggior parte degli oggetti occupa uno spazio. Gli oggetti **ingombranti** occupano due spazi e sono scomodi o difficili da trasportare. L'utilizzo di tutti e 10 gli spazi abbassa la PC a 0.

**MAGIA** Ogni mattina viene creato un nuovo incantesimo. È casuale o è una copia di uno del giorno precedente. Gli incantesimi occupano uno spazio oggetto. Gli incantesimi costano un'azione per essere lanciati. Si può tentare un tiro salvezza su CTRL per mantenere l'incantesimo. In caso di deprivazione o di pericolo, può essere richiesto un tiro salvezza su CTRL per evitare conseguenze disastrose.

**AZIONI** Al loro turno, i personaggi possono muoversi di 40 piedi e compiere una singola azione. Le azioni sono lanciare un incantesimo, attaccare, movimento addizionale o qualche altra azione ragionevole. Queste azioni si svolgono simultaneamente.

**Ritirarsi** da una situazione di pericolo richiede un tiro salvezza di DES riuscito e una destinazione sicura.

Per il turno di **inizio del combattimento**, i personaggi devono superare un tiro salvezza su DES per poter agire. Nei turni successivi sono i giocatori ad agire, poi gli avversari.

**COMBATTIMENTO** Tutti gli attacchi colpiscono automaticamente. Gli attaccanti tirano il loro dado **Stress** o **Danno**, sottraggono eventuali protezioni da **Armatura** (danno) o **Stabilità** (stress), e infliggono il totale rimanente alla PC dell'avversario. Il danno in eccesso viene inflitto alla FOR e lo stress in eccesso al CTRL.

Se ci sono **Multipli attaccanti**, o uno che usa due armi, tirate tutti i dadi danno insieme e tienete il singolo dado più alto.

Gli attacchi **senza armi** fanno sempre 1d4 danni. Gli attacchi **Compromessi** (posizione di debolezza) riducono il dado del danno a 1d4. Sparare in copertura è compromesso. Gli attacchi **Potenziati** (posizione di vantaggio) aumentano il dado del danno a 1d12. L'attacco di **Esplosione** colpisce tutti i bersagli ad area, tirando separatamente per ognuno di essi.

**DANNO** Il danno che supera la PC residua applica l'eccesso alla FOR. Si deve quindi effettuare un tiro salvezza su FOR per evitare il **danno critico**. Il fallimento fa uscire dal combattimento, morendo se non curati.

Avere FOR 0 significa **morte**; avere DES 0 significa paralisi; avere CTRL 0 significa essere perduti.

**STRESS & CROLLO** Il giocatore sceglie dalla tabella [Crollo da Stress](#tabelle-di-crollo-da-stress) quando:

* Lo stress riduce la PC di un PG esattamente a 0
* Un PG subisce uno stress critico (quando fallisce un tiro salvezza su CTRL dopo aver subito danni da Abilità)

Ogni voce di Crollo da Stress:

* Può essere scelta solo una volta al tavolo (a meno che non sia indicato altrimenti).
* Consuma uno spazio dell'inventario.

[torna all'indice](#indice)