**B ERENGAD G AMES**

**ANIMA PRIMO**

CRISTIANO G RIFFEN \_

1

Un nima prima

Design:

Cristiano Grifone

La modifica:

Lisa Grifone

Disposizione:

Joe Mcdaldno, anteprima. Matt Wilson

Immagini:

Tazio Bettin (tutti tranne quelli indicati di seguito, inclusi copertina e sfondo)

Faiz Nabheebucus (pagine \_\_, \_\_, \_\_, \_\_)

Angga Satriohadi (pagine \_\_, \_\_, \_\_, \_\_)

Tester:

Alessandro Piroddi, Alessandro Puleggi, Alexis "Alius" Díaz-Pérez, Andrea Montanino, Andrew Henderson, Arthur, Brandon Amancio, Brendan Adkins, Clint "Ogre" Whiteside, Damiano De Filippi, Daniele Buccilli, Dario Delfino, David Ross Drake, Erik Zitto , Ernesto Pavan, Francesco Ricciardi, Franco "JJ" Holness, Hans Christian Andersen, Jake Richmond, Jana Spear, Jackson Tegu, Jason Kalivas, Joel Shempert, John Aegard, John Harper, Josh "Skull" Dixon, Juraj Lajda, Lesley McKeever, Lori Priebe, Lukas Myhan, Marián Remiš, Mathew "Pelaítu" Afre, Máuro "El Rasurado" Ávila, Nick Smith, Peter Gardina, Rosa Mauro, Ryan Macklin e Willem Larsen.

Con molti ringraziamenti speciali a:

Lisa Griffen, Ryan Macklin, Ben Lehman, Jake Richmond, Colin Cummins, Matthew Gagan, David Hauth, Lukas Myhan, Andrew Henderson, David Ross Drake, Travis Brown, Ron Edwards, Vincent Baker, Chris Chinn, Clinton R. Nixon e Andy Kitkowski.

Il testo di questo gioco è concesso in licenza con la licenza Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0. Una versione completa del testo è disponibile gratuitamente su www.AnimaPrimeRPG.com.

Le illustrazioni, tuttavia, sono di proprietà dei loro creatori e concesse in licenza solo per la riproduzione all'interno di questo gioco. Si prega di rispettare i loro diritti. Grazie!

|  |  |
| --- | --- |
| Prima edizione 2011 | [www.berengad.com](http://www.berengad.com/) |
| Giochi di Berengad | Parte della comunità di Cel\*Style di |
| [chgriffen@berengad.com](mailto:chgriffen@berengad.com) | editori, [www.celstyle.com](http://www.celstyle.com/) |

2

**T ABELLA DEI CONTENUTI**

**1 Introduzione**  [**5**](#page6)

Prefazione [5](#page6)

Struttura del libro [6](#page7)

**2 Giochi di ruolo**  [**9**](#page10)

L'attività di base [9](#page10)

Chi determina cosa? [10](#page11)

Utilizzo della meccanica [13](#page14)

Cosa ti serve per giocare [14](#page15)

Responsabilità del giocatore e del GM [14](#page15)

**3 Impostazione della fase**  [**16**](#page17)

Umore e contenuto [16](#page17)

Selezione di un'impostazione [18](#page19)

Seme della storia di gruppo [20](#page21)

**4 Creazione del personaggio**  [**23**](#page24)

Panoramica del personaggio [23](#page24)

Nome, concetto e marchio [23](#page24)

Passione [24](#page25)

Tratti caratteriali [27](#page28)

Abilità [27](#page28)

Statistiche di base [28](#page29)

Selezione dei poteri [29](#page30)

Contesto e collegamenti [33](#page34)

Seme della storia del personaggio [34](#page35)

**5 Scene dei personaggi**  [**36**](#page37)

Scene da riprodurre [36](#page37)

Impostazione delle scene [36](#page37)

Vantaggi della scena [37](#page38)

Esempio di scena [38](#page39)

**6 Conflitti**  [**40**](#page41)

Impostare i conflitti [40](#page41)

Iniziare i conflitti [42](#page43)

A turno [42](#page43)

2

Manovre [44](#page45)

Colpisce [50](#page51)

Risultati [51](#page52)

Riprendere fiato [54](#page55)

Sacrificio [54](#page55)

Porre fine ai conflitti [55](#page56)

Coinvolgimento [56](#page57)

Conflitti senza combattimento [57](#page58)

PC contro PC [57](#page58)

**7 Gol**  [**58**](#page59)

Nozioni di base [58](#page59)

Creare obiettivi [59](#page60)

Effetti e condizioni [60](#page61)

Unici, Paralleli o Raggruppati [62](#page63)

Joint o Solo [63](#page64)

Singola o Catena [63](#page64)

Esempi di obiettivi [64](#page65)

**8 Esecuzione del gioco**  [**68**](#page69)

Le basi [68](#page69)

Riproduzione spontanea [68](#page69)

**9 Sviluppo del personaggio**  [**72**](#page73)

Panoramica [72](#page73)

Personalità [72](#page73)

Semi [73](#page74)

Abilità [74](#page75)

**10 Campo di fantasmi**  [**78**](#page79)

Dragonspawn (Fiction) [78](#page79)

Qui e oltre [80](#page81)

Personaggi Giocanti [81](#page82)

Abilità [82](#page83)

Poteri [87](#page88)

Tecnologia [88](#page89)

Fazioni [88](#page89)

Semi di gruppo [9 5](#page96)

Impostazione dei semi [96](#page97)

3

**11 Poteri Passivi**  [**98**](#page99)

Panoramica [98](#page99)

Elenco dei poteri passivi [98](#page99)

**12 Poteri di carica**  [**101**](#page102)

Panoramica [101](#page102)

Elenco dei poteri di carica [101](#page102)

**13 Armi legate all'anima**  [**109**](#page110)

Armi in gioco [109](#page110)

Disarmare [109](#page110)

Poteri delle armi legate all'anima [110](#page111)

Effetti delle armi legate all'anima [112](#page113)

**14 Evocazione**  [**116**](#page117)

Eidolon nel gioco [116](#page117)

Poteri [118](#page119)

Creazione di Eidolon [119](#page120)

Elenco degli Eidolon conosciuti [124](#page125)

**15 Condizioni**  [**131**](#page132)

Condizioni di gioco [131](#page132)

Elenco delle condizioni [132](#page133)

**16 Avversità**  [**134**](#page135)

Creare avversari [134](#page135)

Un assortimento di nemici [137](#page138)

Kanissiani [138](#page139)

Beyonders [141](#page142)

**17 Modifiche al gioco**  [**144**](#page145)

Scegli e scegli [144](#page145)

Aggiorna [144](#page145)

Flashback [144](#page145)

Dadi Minaccia e Conto alla Rovescia [145](#page146)

Bonus di caratteristica [146](#page147)

Creazione di una nuova impostazione [147](#page148)

4

1. **I NTRODUZIONE**

**Prefazione**

Benvenuto in Anima Prime!

Questo è un gioco di ruolo spontaneo e frenetico ispirato alla serie di videogiochi *Final Fantasy* , nonché *Avatar: The Last Airbender* e altri spettacoli e film animati. Il gioco funziona meglio con gruppi da 3 a 5 giocatori.

Anima Prime combina la libertà narrativa nelle scene dei personaggi e nelle manovre di combattimento con poteri elementali, armi legate all'anima e l'evocazione di eidolon per permetterti di creare le tue storie e scene d'azione che rivaleggiano con quelle che si vedono solitamente nelle scene tagliate dei videogiochi e nelle battaglie degli anime. Un sistema di obiettivi flessibile ti consente di infondere in qualsiasi combattimento punti decisionali significativi per la storia e opzioni tattiche illimitate.

Credo fermamente nella personalizzazione di un gioco a proprio piacimento. L'impostazione e i poteri forniti sono solo esempi e il gioco include linee guida su come crearne uno personalizzato. Anche se ti suggerisco di iniziare a giocare con tutto ciò che viene fornito in questo gioco, penso che prima o poi sentirai il desiderio di farlo tuo e spero di aver fornito una guida sufficiente per renderlo un compito facile.

Questo testo di gioco è concesso in licenza Creative Commons. Il testo completo - regole, ambientazione, poteri, eidolon e tutto il resto - sarà sempre disponibile gratuitamente. Puoi distribuire la versione gratuita come preferisci. Tuttavia, le immagini nelle versioni commerciali sono concesse in licenza solo per l'uso nel gioco, quindi ti preghiamo di rispettare i diritti dei loro proprietari e di non distribuire né il gioco con le illustrazioni né le immagini da soli senza il permesso degli artisti.

Il sito Web del gioco è www.AnimaPrimeRPG.com, dove puoi scaricare la scheda del personaggio, altri personaggi di esempio, bozze di componenti aggiuntivi (incluse le regole per gli oggetti e le battaglie di fazione) e altro ancora. Se hai creato un'ambientazione interessante, con o senza poteri speciali, fazioni e così via, sarebbe fantastico se potessi postare a riguardo nei nostri forum.

Vai su www.celstyle.com, dove troverai un sacco di altri fantastici giochi ispirati agli anime di designer indipendenti.

Grazie e buon divertimento con il gioco!

5

**Struttura del libro**

Questo libro è strutturato in capitoli con singole sezioni. Ho cercato di organizzare i capitoli in un modo che ti permetta di creare e giocare, se lo desideri, mentre leggi il gioco.

Dopo che i capitoli di base per il gioco sono stati eliminati, entriamo in spiegazioni, opzioni ed elenchi. Questi forniscono dettagli su alcuni aspetti che sono già stati introdotti, contengono saggi per aiutarti a ottenere il massimo dal gioco e infine elencano le tue opzioni durante la creazione del personaggio (principalmente poteri) tutto in un unico posto per facilità di riferimento.

Quella che segue è una rapida guida per l'intero libro, per darti un'idea di ciò che ti aspetta.

**Parte I: Le basi**

**1. Introduzione**

Sei già quasi del tutto.

**2 Giochi di ruolo**

Questo capitolo ti introduce al gioco di ruolo con Anima Prime, sia che tu sia un principiante dell'hobby o che tu abbia alcune nozioni preconcette di altri giochi su come funziona il gioco di ruolo. Alcune cose potrebbero essere leggermente diverse in Anima Prime.

**Parte II: Installazione**

**3 Preparare la scena**

Questo capitolo descrive come scegliere uno stato d'animo e un'ambientazione (mondo di sfondo) per il gioco, determinare il tipo di contenuto che vuoi vedere e creare un "seme della storia di gruppo" che legherà tutti i personaggi principali insieme.

**4 personaggi giocanti**

Ora puoi creare i personaggi principali della storia e capire chi sono, cosa possono fare e come sono collegati tra loro e l'ambientazione.

**Parte III: Giocare**

**5 scene di personaggi**

I personaggi interagiscono in vari modi. In Anima Prime, questo si verifica spesso nelle scene dei personaggi, che sono paragonabili alle scene tagliate nei videogiochi o nei dialoghi

6

scene nei film. Questo capitolo spiega come impostare le scene e ottenere i benefici del personaggio da esse.

**6 Conflitti**

A volte i personaggi combattono contro mostri, antagonisti, robot giganti, demoni, evocatori malvagi o persino tra di loro. Questo capitolo spiega come impostare conflitti, stabilire obiettivi e capire chi vince ea quale prezzo.

**7 gol**

La chiave per ottenere il massimo dalla tua esperienza Anima Prime sta nel padroneggiare l'uso degli obiettivi. Questo capitolo introduce alcune diverse categorie di obiettivi e mostra molti esempi di come usarli bene.

**8 Esecuzione del gioco**

Questo capitolo fornisce alcuni consigli per il GM sull'esecuzione del gioco. Include alcune tecniche per il gioco spontaneo in modo che il GM non debba dedicare troppo tempo al lavoro di preparazione.

**9 Sviluppo del personaggio**

In alcune storie (e nella maggior parte dei giochi), i personaggi crescono in potere nel tempo. Questo capitolo fornisce diverse opzioni su come gestirlo in Anima Prime, a seconda del tipo di storia che stai raccontando.

**Parte IV: L'ambientazione di Ghostfield**

**10 Campo fantasma**

Il mondo di Ghostfield è fornito come impostazione predefinita per il gioco. Include luoghi, persone, fazioni, semi e altro ancora.

**11 Poteri Passivi**

Questo è un elenco di poteri passivi nell'ambientazione Ghostfield che i personaggi possono possedere. Questi poteri sono sempre attivi e includono resistenze, espansioni di limiti, immunità e cose simili.

**12 poteri di carica**

I poteri di carica conferiscono abilità ed effetti speciali che il personaggio attiva con i dadi di carica guadagnati durante un conflitto. Includono poteri elementali come Blaze e Ice Hurricane, poteri che infliggono condizioni come Veleno, poteri di aiuto come Rise of the Phoenix e Quicken e abilità speciali come Vampiric Strike.

**13 armi legate all'anima**

Alcuni personaggi di Ghostfield possiedono armi intrise di effetti speciali.

7

Questo capitolo spiega come acquisire, creare, modificare e utilizzare queste armi legate all'anima.

**14 Evocazione**

Alcuni personaggi evocano creature dall'Aldilà per assisterli nei conflitti. Questo capitolo spiega come diventare un evocatore e legare con questi cosiddetti eidolon, nonché come evocarli e usarli durante un conflitto. Ho anche fornito un elenco dettagliato di molti eidolon comuni e le regole per crearne uno tuo.

**15 Condizioni**

Alcuni poteri, così come obiettivi e altre circostanze, infliggono o concedono condizioni ai personaggi. Questo capitolo spiega come affrontare le condizioni di Accecato, Avvelenato, Accecato e altre condizioni e come collegarle agli obiettivi in un conflitto.

**16 Avversità**

Ci sono molti nemici che i personaggi possono affrontare in Ghostfield. Questo capitolo fornisce molti esempi pronti per essere utilizzati nel tuo gioco.

**17 Modifiche al gioco**

Una volta che hai preso dimestichezza con le basi, potresti voler introdurre più complessità al tuo gioco o creare la tua impostazione. Questo capitolo contiene alcune regole opzionali e uno schema su come creare il tuo mondo in cui giocare.

8

1. **GIOCO DI RUOLO**

**L'attività di base**

Il gioco di ruolo ha le sue radici storiche nei giochi di guerra in miniatura, ma si è sviluppato in uno sforzo creativo che ha molto più in comune con la narrazione condivisa, la scrittura collaborativa e il metodo di recitazione, a seconda del tuo stile di gioco. Il più delle volte, giocare a un gioco di ruolo consiste in due attività ugualmente importanti: ascoltare e parlare.

Per questo gioco, tutti i giocatori del tuo gruppo si siederanno attorno a un tavolo (o in un altro posto comodo e dotato di una superficie per tirare i dadi). Un giocatore alla volta può contribuire a una storia che state creando insieme. Tutti i giocatori immaginano cosa sta succedendo e poi reagiscono. La maggior parte dei giocatori è responsabile di ciascuno di un personaggio specifico nella storia, che insieme costituiscono il gruppo dei protagonisti, mentre il Moderatore di gioco è responsabile dei nemici dei protagonisti, dei personaggi minori e del resto del mondo.

**Esempio**

Ecco un esempio di come potrebbe essere un gioco di ruolo quando due giocatori sono coinvolti in una scena tra i loro personaggi protagonisti. Zoe preparerà la scena e interpreterà il suo personaggio Syjika, e Alan interpreterà il suo personaggio Egere. Se sei curioso, puoi trovare le schede dei personaggi con tutte le informazioni per entrambi questi personaggi sul sito web. Leggi questo esempio come un dialogo tra i giocatori.

Zoe:

Syjika è seduto sul relitto del robot a vapore, circondato dalle rovine ancora fumanti delle case distrutte durante il combattimento. Sta armeggiando con uno dei gadget che ha usato nella battaglia. Accanto a lei c'è un lembo aperto nello steambot da dove ha tirato fuori alcune parti.

Alan:

Egere la sta guardando dalla strada sottostante. La chiama: "Dobbiamo andare avanti".

Zoe:

Non alza nemmeno lo sguardo dal suo piccolo dispositivo mentre si morde il labbro e inserisce con molta attenzione un minuscolo cacciavite in una fessura. Dice: “Non ancora. Prima devo sistemare questo”.

9

Alan:

Guarda oltre la sua spalla in direzione dei passi meccanici in arrivo, che stanno scuotendo il terreno sotto di lui. "No davvero. Dobbiamo andare."

Zoe:

Syjika impreca sottovoce mentre rompe qualcosa all'interno del suo gadget. Dice: “Sei sempre di fretta. Lasciami in pace per un minuto".

Alan:

“Le guardie cittadine stanno arrivando. Non credo che saranno troppo felici di vedere che abbiamo trasformato il loro costoso robot a vapore nel tuo banco di lavoro privato.

Zoe:

"Non puoi semplicemente andare a parlare con loro o qualcosa del genere?"

Alan:

Egere si guarda di nuovo intorno e prende un profondo respiro come il vicolo. "Parla con loro. Sicuro. Nessun problema."

Zoe:

I suoi grandi occhi alzano lo sguardo per un momento per guardare nei suoi e dice: “Grazie! Lo apprezzo molto."

Alan:

Egere si limita ad annuire e si dirige verso le guardie. “Qualsiasi cosa per te,” borbotta piano. Nubi di ombre si formano attorno ai suoi pugni, come fumo nero come un jet. Richiama. "Oh, e Syjika?"

Zoe:

"Sì?"

Alan:

"Spero che tu abbia dei visori notturni in quel tuo zaino."

**Chi determina cosa?**

**Personaggi**

Ciascun giocatore si assumerà la responsabilità di creare e controllare uno dei protagonisti della tua storia. Nei giochi di ruolo, un personaggio protagonista (che molti giochi chiamano anche personaggio giocatore) viene solitamente abbreviato in PC.

I PC tendono a raggrupparsi. Esempi di PC raggruppati in altri media sono Yuna e Tidus in *Final Fantasy X* e Aang, Katara e Sokka nella straordinaria serie animata *Avatar: The Last Airbender* . E proprio come Toph si è unito al gruppo PC in seguito in *Avatar* , puoi sempre invitare più giocatori e giocare una sessione su come i loro PC si sono uniti.

10

I giocatori dei PG li creano con le regole del Capitolo 4 e poi li giocano durante il gioco. Ciò significa che ogni giocatore dice agli altri giocatori cosa fa, dice, appare e così via. Alcune delle cose che accadono a un PG saranno determinate con altri mezzi (come usare le regole di conflitto per vedere se il PG viene ferito da un attacco durante un combattimento), ma anche in questo caso, ciò che appare nello specifico nella tua storia è spetta ancora al giocatore di quel PC.

La sezione precedente ti ha presentato Syjika ed Egere, due dei PC di esempio che ho creato allo scopo di mostrare come funziona il gioco. Come hai visto in quel dialogo, Zoe ha descritto tutto ciò che Syjika ha fatto e Alan ha descritto tutto ciò che ha fatto Egere. Inoltre, entrambi hanno aggiunto alcuni dettagli alla scena che hanno appena creato, il che va benissimo (vedi sotto per maggiori dettagli).

Uno dei giocatori sarà il Moderatore di Gioco, o GM. Il GM prepara lo sfondo della storia e controlla tutti gli altri personaggi della storia che si oppongono o assistono i PG. Questi altri personaggi sono tradizionalmente chiamati personaggi non giocanti o NPC.

Esempi di NPC sono Seymour, i demoni e tutti gli altri che non fanno parte del gruppo di Yuna in *Final Fantasy X* e la vasta gamma di dominatori del fuoco, fuorilegge, dominatori della terralottatori e altri in *Avatar* . Nota come questi NPC non compaiono in ogni episodio, a differenza dei PG, e il loro coinvolgimento è sempre in relazione ai PG.

**Dettagli**

In molti altri giochi di ruolo, i giocatori devono chiedere il permesso al GM per ogni dettaglio che vogliono vedere nella storia. "C'è un \_\_\_ qui?" è una domanda frequente del giocatore in quei giochi. Non è il caso di Anima Prime.

Finché qualcosa è ragionevole, i giocatori possono descriverlo come esistente nella storia. Se si trovano in una foresta, possono introdurre nella scena bastoni, pietre, animali selvatici e così via. Se sono in una città, possono descrivere crepe nelle strade, scale ai lati di un edificio e qualsiasi altra cosa che si possa trovare in un posto del genere, anche se improbabile. Si noti che lo standard è ragionevole, non probabile. Finché è possibile e la sua introduzione non rovina il divertimento degli altri giocatori, dovrebbe resistere.

I giocatori possono anche descrivere gli effetti dei loro PG su alcuni NPC a vari livelli; i dettagli in merito sono contenuti nella sezione sulle manovre nel capitolo sul conflitto.

11

**Esempio**

Quello che segue è un esempio di due giocatori e il GM (Maura) che giocano insieme.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Alan: | Quindi... Egere si sta dirigendo verso le guardie cittadine. | |
| Mauro: |  | Ce ne sono una dozzina, completamente blindati |
|  | tute da battaglia a vapore. Puoi vedere i loro volti | |
|  | attraverso elmi a forma di coppa incrociati con metallo | |
|  | barre di rinforzo. Uno di loro ha un rango più alto, | |
|  | a giudicare dalle insegne rosse sul petto. Sono armati | |
|  | e sembri piuttosto ostile. | |
| Alan: | Fantastico, e avevamo solo una scena del personaggio da rinfrescare | |
|  | dopo l'ultimo combattimento. Va bene, c'è una carrozza da qualche parte | |
|  | vicino? |  |
| Mauro: | Dipende da te. Sei nel mezzo della città, quindi | |
|  | suoni possibili. | |
| Alan: | O si. | Salto su una carrozza e allargo le braccia. |
|  | Io urlo: “La guardia cittadina! I protettori di tutto ciò che è | |
|  | buono e giusto! Sono così felice che tu sia qui.” | |
| Mauro: | Il leader si fa avanti e ti guarda attentamente mentre il | |
|  | altre guardie puntano le loro armi contro di te. Dice: “Lo sei | |
|  | in arresto. Arrenditi serenamente e nessuno si farà male”. | |
| Alan: | Immagino che non sia ancora passato un minuto, eh? | |
| Zoe: | Ah, sì, Syjika è ancora seduto su quello steambot, a sistemare | |
|  | la sua cosa. Ci sono soldati vicino a lei? | |
| Mauro: | No, sono tutti con Egere. | |
| Zoe: | Continuerò a fare le mie cose allora. Può prendersi cura di lui | |
|  | loro. |  |
| Alan: | Ok, allora... com'è il tempo? | |
| Mauro: | Penso che abbiamo detto prima che è soleggiato e luminoso. Un bel | |
|  | pomeriggio di primavera. | |
| Alan: | Perfetto. Li colpirò con l'Oscurità. | |

Come avrai notato, a volte i giocatori si riferiscono ai loro personaggi come "io" o "noi". È un'abitudine che puoi adottare o meno, a tuo piacimento. Il più delle volte, è solo un'utile scorciatoia per dire "il mio personaggio" o "tutti i PG".

12

Ci sono cose che né i giocatori né il GM determinano direttamente, come l'esito dei conflitti (come lo scontro con le guardie cittadine che sta emergendo nel nostro esempio), e sono gestite dalla meccanica.

**Usando la meccanica**

Ci sono diversi gruppi di meccaniche in questo gioco. Le meccaniche sono regole che coinvolgono dadi, statistiche e così via, e che cambiano o risolvono qualcosa ad esse connesso. Le scene dei personaggi ne hanno una alla fine, che consente ai giocatori coinvolti di ottenere un beneficio specifico dalla scena (come la guarigione o il recupero dall'esaurimento). Questi tipi sono facili e veloci.

Le meccaniche di conflitto sono un po' più coinvolte. Mentre le scene dei personaggi sono come scene tagliate in un gioco di ruolo per console che inventi al volo, i conflitti sono i momenti in cui il gioco passa alla modalità battaglia. Di solito è ovvio quando è necessario effettuare tale passaggio.

Nell'esempio sopra, Alan sta per usare un potere contro i suoi avversari. Questo è qualcosa che può essere fatto solo in un conflitto, quindi il GM imposta il conflitto e quindi Alan può usare il potere del suo personaggio. Le meccaniche di conflitto sono spiegate in dettaglio nel Capitolo 6.

Il più delle volte, dovresti anche sapere quando non usare la meccanica. Ad esempio, le meccaniche di conflitto vengono utilizzate solo quando due o più personaggi si oppongono. Non è necessario tirare i dadi per altre azioni, come quando un personaggio cerca di arrampicarsi su un edificio. Anche se è un'azione difficile, il giocatore del PC può determinare se il PC ha successo o meno.

Ci sono quattro ragioni principali per cui le cose vengono gestite in questo modo in questo gioco e conoscerle ti aiuterà a decidere quando usare la meccanica e quando lasciare che il gioco scorra.

Innanzitutto, questo è un gioco spontaneo. Affidarsi alla meccanica per determinare se un personaggio riesce in qualche compito casuale rallenta troppo il gioco.

In secondo luogo, l'azione non è così importante quando non è diretta contro altri personaggi. Il gioco riguarda i conflitti tra i personaggi e la creazione di una storia interessante piuttosto che rappresentare quanto sia probabile il risultato di una determinata azione.

13

Terzo, i PG sono altamente competenti e molto probabilmente capaci di acrobazie e altri atti ben oltre le capacità della maggior parte degli umani normali (dopotutto sono personaggi degli anime). Ciò significa che è probabile che riescano in molti compiti difficili e avere meccanismi che spesso si rivelano fallimenti non si adatterebbe.

E quarto, i giocatori sono responsabili del divertimento di tutti quanto il GM. Possono tenere traccia da soli se ciò che i loro personaggi fanno e in cui riescono è aggiungere o sottrarre al divertimento del gruppo.

**Cosa ti serve per giocare**

Per prima cosa, hai bisogno di uno o più amici. Il gioco è impostato principalmente per gruppi da 3 a 5 persone. Giocare con 2 (un GM e un giocatore PC) significa perdere le scene dei personaggi tra i PC, scambiarsi dadi per le manovre e ogni sorta di altre cose, ma può comunque essere divertente. Giocare con 6 o più persone rallenterà notevolmente il gioco, ma puoi provare e vedere come funziona per te.

In secondo luogo, hai bisogno di stampe della scheda del personaggio e della scheda riassuntiva delle regole per ogni giocatore, una scheda del seme della storia che tutti possono condividere e un paio di schede delle avversità per il GM. Puoi trovare tutti questi fogli sul sito Web del gioco.

Terzo, hai bisogno di dadi. Molti di loro. Tutti i dadi usati in questo gioco sono normali dadi a 6 facce. Suggerisco di avere 20 dadi per PC nel tuo gruppo a portata di mano, più 10 per il GM. I dadi non dovrebbero essere troppo grandi, in modo da poterli impilare nei cerchi della piscina sulle tue schede personaggio, ma se sono troppo piccoli avrai più difficoltà a leggerli durante i conflitti, quindi tendo a scegliere un felice medio.

Puoi invece giocare con pochi dadi, ma poi devi tenere traccia dei dadi azione, caricare i dadi e così via con qualche altra forma di gettone (come perline di vetro o fiches da poker) o scrivendo i numeri che cambiano all'interno dei cerchi usando matite e gomme. Funziona bene, ma non è così intuitivo e rallenta un po' il gioco.

Avrai anche bisogno di un paio di gettoni per rappresentare i gettoni fantastici durante i conflitti.

Puoi usare qualsiasi cosa per questi, dalle monete ai pulsanti.

**Responsabilità del giocatore e del GM**

Molti altri giochi di ruolo e gruppi distribuiscono il carico di lavoro in modo molto sbilanciato. Il GM fa un sacco di lavoro di preparazione, che include il disegno di mappe, la creazione di NPC con dozzine di statistiche, la creazione di punti trama in anticipo,

14

preparare incontri e battaglie, e così via. I giocatori si presentano semplicemente. Quindi la responsabilità di intrattenere i giocatori spetta al GM.

Non così con Anima Prime.

In questo gioco, la responsabilità del divertimento del gruppo è equamente distribuita tra tutti i partecipanti. Come giocatore PC, sei responsabile dell'intrattenimento degli altri giocatori PC e del GM, proprio come se stessi giocando a una partita di calcio amichevole non competitiva, in cui passi la palla agli altri giocatori senza guardare chi è il migliore sparatutto, per assicurarsi che tutti abbiano la possibilità di giocare insieme allo stesso modo.

Anima Prime è pensato per essere raccolto e goduto con poca o nessuna preparazione. La chiave per farlo è fornirsi l'un l'altro di materiali utilizzabili, come semi, collegamenti e tratti, e poi eliminarli spontaneamente durante il gioco. Io chiamo queste cose "bandiere" (un termine coniato da Chris Chinn) perché segnano ciò che ogni giocatore vorrebbe vedere introdotto nel gioco. Il GM così come i giocatori PC possono usare le rispettive bandiere per giocare in modo spontaneo che mantiene tutti interessati.

Ogni giocatore porta avanti la storia. Non è solo il GM che continua a tirare fuori cose che i pg devono fare. Invece, i giocatori dei PG devono assicurarsi, in qualsiasi momento, che i loro personaggi abbiano qualcosa per cui stanno lottando e qualche azione che potrebbero intraprendere per avvicinarli ai loro obiettivi. E se riescono in qualche modo a legarli alle bandiere degli altri giocatori, stai davvero iniziando a cucinare con gas ad alta potenza.

15

1. **PREPARAZIONE DELLA SCENA \_**

**Umore e contenuto**

L'atmosfera del tuo gioco è molto importante. Le regole non predeterminano se giochi a un gioco urbano oscuro o a un gioco di avventura umoristico. Il gruppo nel suo insieme dovrebbe discutere quale stato d'animo vorresti che avesse il tuo gioco. Una volta che hai acconsentito, dovresti provare a seguirlo quando scegli l'ambientazione, crei i personaggi, crei i semi della tua storia e, soprattutto, giochi.

Ecco alcune cose a cui pensare quando si imposta l'atmosfera:

1. Qual è la sensazione generale del gioco? È grintoso, divertente, oscuro, romantico? Che tipo di film, serie, romanzi e così via si adatterebbero a questo stato d'animo? Cosa sceglieresti come sigla del gioco?
2. Che tipo di contenuto vorresti vedere nella tua storia? Molti combattimenti intensi, introspezione, romanticismo, intrighi, esplorazioni o commedie slapstick anime? I combattimenti sono spettacoli d'azione con correre sul muro e capriole senza sangue reale o raccapriccianti feste sanguinose di fucili e tentacoli?
3. Che tipo di contenuto *non* vuoi nella tua storia? Questo è disponibile in due versioni, etichettate nel gioco *Stregone* (di Ron Edwards) come linee e veli, che trovo molto utili. Che tipo di cose possono succedere ma solo fuori dallo schermo (velate) e che tipo di cose non vengono sollevate da nessuno? Ad esempio, potresti essere d'accordo sul fatto che i personaggi della tua storia a volte fanno sesso, ma diventi nero prima che i vestiti si tolgano o reciti effettivamente parti o tutto l'evento? Rovinerebbe il gioco se i bambini venissero maltrattati o uccisi durante la storia? Cosa c'è oltre la linea e non va affatto bene, e cosa va bene ma non dovrebbe essere giocato in dettaglio?

Potresti voler scrivere l'umore e le linee guida sui contenuti che hai escogitato da qualche parte. Di solito queste cose sono abbastanza grandi da essere facili da ricordare, ma può aiutare avere alcune righe scritte davanti a te quando vai avanti da qui.

*Creerò un esempio di configurazione in tutto questo capitolo invece di usare semplicemente Ghostfield, solo per mostrarti come funziona. Diciamo che il mio gruppo decide di volere qualcosa di un po' più grintoso rispetto alla tariffa standard di Final Fantasy. Non proprio Vampire Hunter D, ma sicuramente non Kingdom Hearts. Decidiamo che il nostro umore può essere*

16

*riassunto come "Gritty, ma non cruento e con speranza". Qualcosa che probabilmente otterrebbe una valutazione PG-13 se fosse un film.*

*Immaginiamo che ci sarà un po' di romanticismo e che i personaggi potrebbero agganciarsi, ma qualsiasi contenuto sessuale reale sarà velato. Ci sarà molta violenza e alcune descrizioni di sangue e ferite meschine, ma nessuna testa che esplode o strappi di budella o cose del genere. I bambini o non si fanno vedere molto, o quando lo fanno, non si faranno male.*

*Alcuni scherzi vanno bene, ma lo slapstick è giusto. Questo potrebbe rovinare l'umore grintoso che stiamo cercando.*

**Disagio durante il gioco**

È probabile che a un certo punto uno dei giocatori (incluso il GM) possa fare qualcosa che va contro il tuo umore e i tuoi contenuti stabiliti. Questo può andare senza effetto o può avere un impatto negativo su uno o più giocatori. Potrebbe essere offensivo, scoraggiante, noioso, fastidioso, che spezza l'umore o colpisce un nervo vulnerabile.

Potrebbe anche essere qualcosa con cui pensavi ti sarebbe andato bene, ma si scopre che non lo sei. Questo è particolarmente vero quando entri in uno stato d'animo cupo senza essere sicuro di quanto lontano vorresti andare. Per me, questo può accadere quando acconsento a giocare in un ambiente raccapricciante senza specificare che qualsiasi cosa di veramente brutto che accada ai bambini deve essere fuori o almeno dietro il velo. Forse ho pensato che sarebbe stato d'accordo esplorare queste cose questa volta, ma una volta che viene fuori mi rendo conto di quanto mi colpisce, troppo per permettermi di godermi il gioco.

Se sei solo un po' a disagio, è meglio aspettare fino alla fine della sessione prima di tirarla fuori in una sorta di "Oh, e comunque". In alternativa, puoi tirarlo fuori in un secondo momento, se sei troppo a disagio nel farlo in quel momento. Spesso queste cose vengono discusse più facilmente con una certa distanza, ad esempio via e-mail. Se non ritieni di poter scrivere al tuo gruppo un'e-mail dicendo loro che eri a disagio con qualcosa, allora c'è un problema con la fiducia del tuo gruppo che deve essere risolto.

Se qualcosa ti colpisce davvero, dovresti essere in grado di chiamare il timeout, fare una pausa e poi parlarne subito o accettare di farlo in seguito. Ancora una volta, farlo tramite e-mail o post su un forum può aggiungere la distanza necessaria qui. Ogni giocatore del tuo gruppo deve essere d'accordo con questo tipo di reazione e nel parlarne. Prendersi cura del divertimento e dei sentimenti dell'altro è ciò che fa funzionare l'intera faccenda.

17

Se vedi uno dei tuoi compagni giocatori avere una reazione negativa, dovresti dargli la possibilità di fare la sua scelta su come affrontarla. Ma se pensi che siano troppo timidi o comunque incapaci di tirarlo fuori, dovresti pensare a come dare una mano.

Nel complesso, è una buona idea rivisitare la tua discussione sull'umore e sui contenuti di tanto in tanto. Aiuterà a dare al tuo gioco un focus coerente e impedirà a chiunque di sentirsi infastidito, ferito, annoiato o altrimenti a disagio.

**Selezione di un'impostazione**

L'ambientazione fa da sfondo alla tua storia. Include un concetto fondamentale ed elenca alcuni luoghi, NPC, gruppi influenti, poteri speciali, il livello della tecnologia, culture diverse e così via. Quando i pg agiscono, lo fanno nel contesto dell'ambientazione. L'impostazione spesso include anche le avversità per i PG, anche se dovresti assolutamente aggiungere avversità più personalizzate in base ai link e ai semi dei PG.

Ad esempio, l'ambientazione di *Vampire Hunter D* è il lontano futuro, in cui i vampiri hanno reso schiava l'umanità. Vediamo solo un'istantanea di quel mondo, una città e le vicine tane di vampiri e demoni, quindi l'ambientazione definita è piuttosto piccola, ma potresti facilmente inventare luoghi e persone dall'atmosfera e dall'ispirazione di ciò che c'è. I vampiri ei loro tirapiedi demoniaci sono le avversità intrinseche.

L'ambientazione per *Avatar* , d'altra parte, è un mondo completamente diverso con quattro nazioni basate sugli elementi e molti NPC, città e leggende di cose passate. Questi vengono introdotti poco a poco durante lo spettacolo, cosa che puoi fare con lo sviluppo spontaneo dell'ambientazione. I dominatori del fuoco sono la principale avversità in questo ambiente.

L'impostazione predefinita per Anima Prime è conosciuta come Ghostfield, che è descritta nei Capitoli da 10 a 16. Le istruzioni per crearne una sono incluse nel Capitolo 17. Anche se suggerisco di iniziare a usare Ghostfield, ci sono centinaia di mondi in cui puoi impostare il tuo gioco. Questi mondi sono pieni di ogni sorta di culture e creature. Puoi usare uno qualsiasi di quei mondi, o anche solo un frammento di uno, e non devi preoccuparti di farlo "sbagliato". Quindi puoi svilupparlo mentre suoni, spontaneamente. Dai un'occhiata anche ai videogiochi di *Final Fantasy* , che quasi sempre introducono un'ambientazione completamente nuova ad ogni iterazione e la sviluppano man mano che la storia procede.

18

Le ambientazioni in Anima Prime dovrebbero essere evocative piuttosto che canoniche. Ciò significa che non ci saranno pagine dopo pagine di informazioni che dovresti memorizzare e poi ricordare durante il gioco. Questo è un gioco spontaneo, dopotutto, e dovresti essere in grado di giocare senza quel tipo di lavoro in anticipo e con la capacità di inventare i dettagli dell'ambientazione durante il gioco. Questa è *la tua* fantasia, *la tua* storia, *il tuo* gioco. Per questo, ti suggerisco di fare anche la tua impostazione. Quindi, anche se giochi usando Ghostfield, non esitare ad aggiungere spontaneamente i tuoi luoghi, persone ed eventi al mix.

Quando selezioni la tua impostazione, dovresti capire come interagisce con l'umore che hai scelto. Alcune impostazioni sono più orientate verso determinati stati d'animo rispetto ad altre. Anche i poteri disponibili nell'ambientazione dovrebbero adattarsi.

*Il mio gruppo decide di sviluppare l'ambientazione da solo. Inizieremo con uno schizzo molto approssimativo e riempiamo semplicemente gli spazi vuoti mentre suoniamo.*

*Il nostro grintoso gioco sarà ambientato in un mondo post-apocalittico. C'è un sacco di terra desolata, piena di rovine con oggetti preziosi di epoche precedenti. Ciò significa che esiste ancora la tecnologia del 20° secolo in giro, ma è rara.*

*Ci sono demoni nel nostro ambiente. Non sono solo mutanti, ma qualcosa di ultraterreno che ha invaso e portato all'apocalisse. Ora vagano per le lande e ogni sopravvissuto deve essere in grado di combatterli o trovare altri che li proteggano. Le comunità sono piccole, i fuorilegge abbondano e così via. È un posto pericoloso con molte opportunità di conflitti.*

*Questo tipo di ambientazione ci consente di farla franca senza molti dettagli in anticipo, perché si basa su un tropo comune e non ha politiche o società generali di cui preoccuparsi.*

*Utilizzeremo tutti i poteri dell'ambientazione Ghostfield, meno Summoning e quelli relativi all'Aldilà (gating, skipping e così via).*

**Impostazione del seme della storia**

I semi della storia dell'ambientazione sono elencati nell'ambientazione premade o creati dal GM. I semi della storia sono eventi nell'ambientazione che vanno contro i soliti eventi. Possono variare dal palesemente ovvio e aggressivo (una forza d'invasione) al sottile (l'acqua del fiume ha iniziato ad avere un sapore metallico) allo strano e

19

minaccioso (un grattacielo nero è appena apparso nel mezzo della città e la maggior parte delle persone si comporta come se fosse sempre stato lì).

Sentiti libero di crearne più di uno se vuoi dare ai giocatori molte scelte su cosa guardare durante il gioco, anche se ciò potrebbe rendere il tuo gioco meno concentrato. Basta essere consapevoli del fatto che questo non è un seme di gruppo: non può essere qualcosa che colpisce direttamente e solo i PG come gli altri semi della storia. È qualcosa che rende l'intera ambientazione dinamica e mutevole e consente ai giocatori di scegliere se vogliono aiutare a plasmare quei cambiamenti.

*Il GM ci dice che il seme della storia per il nostro ambiente desolato è il seguente: qualcuno ha iniziato a radunare demoni e seguaci umani in una grande città in rovina. Nessuno sa perché si raggruppano o cosa stanno pianificando, ma qualcosa sta per accadere.*

*Anche il GM non sa ancora perché questo sta accadendo. Sono sicuro che ci saranno modi per collegarlo al seme del nostro gruppo e agli eventi della nostra storia in seguito. Fino a quando i nostri PC non saranno coinvolti attivamente, non c'è bisogno di arricchirlo ulteriormente. Potremmo non arrivare mai in quella città e ignorare il seme, o potremmo decidere di camminarci proprio nel mezzo, dipende da noi.*

**Seme della storia di gruppo**

Il seme della storia di gruppo viene creato da tutti i giocatori (tranne il GM) per il loro gruppo di PG. È un evento che cambia le circostanze del gruppo e le tiene unite. Può essere una cosa semplice e banale (al nostro gruppo di soldati d'élite è stato appena assegnato un nuovo ufficiale in comando e non ci fidiamo di lui), un mistero (ci siamo svegliati tutti con i tatuaggi cremisi abbinati sulla nuca), un disastro (l'organizzazione che ha protetto la nostra identità e ci ha permesso di vivere una vita normale è stata semplicemente spazzata via), o qualsiasi cosa che il gruppo nel suo insieme deve affrontare.

Usalo come strumento per assicurarti che il gruppo abbia una buona ragione per restare unito e trovare un terreno comune su cui agire. Di solito questo seme viene creato prima dei personaggi, in modo che tu possa creare i PG da inserire nel seme. Ma puoi anche crearlo in seguito, il che richiede un po' di armeggiare e la volontà di ogni giocatore di modificare un po' i propri PC per adattarlo tutto.

Il seme della storia di gruppo funge da “crogiolo” per i PG. È il motivo per cui restano uniti anche se hanno interessi divergenti o hanno problemi di personalità l'uno con l'altro (il che rende un buon gioco di ruolo drammatico durante le scene dei personaggi).

20

Più forte è il seme, più i PG possono lottare al suo interno (tutto divertendosi, ovviamente). Esempi di semi di storie di gruppo forti hanno spesso uno o più dei seguenti ingredienti:

* I PG condividono un potente nemico che non possono sconfiggere da soli. Stanno attivamente dando la caccia al nemico o viceversa.
* Si è presentata un'opportunità per ottenere qualcosa che i PG desiderano o di cui hanno disperatamente bisogno, e possono solo metterla insieme.
* I PG si trovano insieme in una situazione dalla quale non possono scappare, o perché sono fisicamente vincolati o perché la loro personalità non li lascia indietreggiare.
* Un'autorità superiore ha chiamato i pg e ha ordinato loro di lavorare insieme. Ciò richiede o un forte senso del dovere da parte dei pg, o un'autorità che punisca severamente l'insubordinazione. Grandi storie possono venire fuori dal liberarsi finalmente dall'autorità insieme.
* I PG sono legati insieme da relazioni quasi indistruttibili. Relazioni familiari, amore, onore, dovere, giuramenti, debiti o qualcosa del genere.

Quando il seme della tua storia di gruppo giunge al termine, come quando i PG scappano dalla loro situazione o sconfiggono il loro nemico comune, dovreste considerare tutti insieme se volete crearne uno nuovo con i personaggi esistenti o semplicemente ricominciare da capo con un nuovo gruppo di PC. A volte le loro esperienze condivise terranno uniti i personaggi da qui in poi e possono aiutarsi a vicenda con i semi della loro storia del personaggio. Ma altre volte avrai bisogno di qualcosa di nuovo per tenerli insieme, e quel nuovo seme della storia di gruppo deve essere sviluppato dai giocatori su PC come prima. Puoi sempre decidere di saltare un anno o dieci prima che qualcosa rimetta insieme il gruppo.

*Il nostro seme di gruppo è che facciamo tutti parte di una carovana attraverso la terra desolata quando viene quasi spazzata via dai demoni, e ora dobbiamo trovare e salvare le persone dalla nostra carovana che sono state rapite dai demoni.*

*Questo seme ci fa entrare in azione. Abbiamo un obiettivo fin dall'inizio, qualcosa da fare che coinvolge direttamente i nostri PC. Tutti i PG che creiamo devono avere una ragione per essere sulla roulotte così come per restare con il gruppo quando ci apprestiamo a trovare il*

21

*sopravvissuti. È responsabilità di ogni giocatore assicurarsi che il proprio PC soddisfi tali criteri.*

22

1. **CARATTERE C REAZIONE \_**

**Panoramica del personaggio**

Per tutti i giocatori tranne il GM, il loro personaggio protagonista ("PC") è lo strumento con cui contribuiscono alla storia. In quanto tali, i PC devono essere adatti per essere protagonisti, come i personaggi principali di altre storie, romanzi, spettacoli, film e così via.

I protagonisti più interessanti hanno spesso diversi aspetti. Sono almeno in qualche modo simpatici e in definitiva buoni di cuore, anche se sono scontrosi o talvolta meschini (altrimenti finiscono per essere antagonisti). Si preoccupano delle cose. I personaggi con il maggior potenziale sono quelli che si preoccupano di una cosa particolare (persona, problema, obiettivo) più di quanto si preoccupano di se stessi. Si sforzano e sono attivi invece di trattenersi e lasciare che le cose accadano. E sono influenzati dagli eventi che li circondano, invece di essere emotivamente tagliati fuori dal mondo e dagli altri personaggi.

Puoi esprimere la personalità e i problemi del tuo personaggio attraverso la passione, i tratti, i collegamenti e il seme della storia del tuo personaggio. Ma prima, hai bisogno di alcuni componenti di base per costruire il tuo personaggio protagonista.

Usa una scheda del personaggio dal sito Web (o un foglio di carta) per tenere traccia del tuo PC mentre eseguiamo questo processo di creazione, a partire da nome, concetto e marchio.

*Creerò un nuovo personaggio man mano che questo capitolo va avanti. Stiamo giocando nell'ambientazione post-apocalittica che abbiamo sviluppato nel capitolo precedente. Il mio PC deve adattarsi allo stato d'animo (grintoso, ma non cruento e pieno di speranza) e al seme del gruppo (l'attacco alla carovana).*

**Nome, concetto e marchio**

Scegli un nome. Dovrebbe adattarsi all'atmosfera, all'ambientazione e alla visione del tuo personaggio. Probabilmente sei rimasto bloccato con il nome per un po', quindi rendilo qualcosa che ti piacerà ancora dopo alcune sessioni.

*Per il nome del nostro personaggio di esempio, sceglierò Zadie. All'inizio suona bene, ma ha anche una certa vivacità.*

23

Crea un concetto. Un concetto generale potrebbe essere qualcosa come Spirit Warrior, Biomechanoid, Vengeful Ninja Bunny o qualsiasi altra cosa. Scoprirai che avere in mente un concetto di 2 o 3 parole aiuta nella scelta dei poteri. L'atmosfera, l'ambientazione e il seme della storia di gruppo dovrebbero darti una buona idea sul tipo di concetti disponibili e una buona scelta. Se sei a corto di idee, le fazioni nell'ambientazione Ghostfield (Capitolo 10) forniscono un buon punto di partenza per i concetti.

*Zadie è un sopravvissuto. Raccoglie ciò che può. Ma non le piace andare corpo a corpo contro i demoni, quindi farà affidamento sul tenerli a bada e eliminarli a distanza. Scelgo "Hardened Scavenger" come suo concetto.*

Chiunque abbia poteri ha qualche aspetto non umano, che è chiamato il loro marchio di potere. Nelle ambientazioni in cui personaggi potenti vivono tra persone normali, i segni possono essere qualcosa che può essere mascherato, ma di solito è più divertente se è qualcosa di ovvio. Esempi di segni spaziano dal sottile (segni di nascita, stelle nascoste nelle profondità delle pupille) allo sgargiante (scintille che strisciano sulla pelle del PG, nuvole di ombre che scorrono intorno a lei, occhi rosso fuoco, pelle fatta di roccia, code o corna di animali) . Dovresti anche avere un'idea di come il personaggio abbia acquisito i poteri, se è una cosa non comune nella tua ambientazione. Già che ci sei, scopri anche il resto dell'aspetto del tuo personaggio.

*Zadie non ha capelli e il suo cuoio capelluto sembra un mosaico; questo è il suo segno. A parte questo, i suoi occhi e la sua pelle sono scuri come la maggior parte delle persone che vivono nelle lande desolate. Di solito è ricoperta da ampi strati di strisce di kevlar color sabbia, con solo gli occhi in mostra, e con rinforzi in pelle e metallo alle articolazioni, alla gola e al torace e un filtro metallico per la respirazione sulla zona della bocca. I suoi poteri sono il risultato del sangue demoniaco che scorre attraverso la sua linea familiare, ma non lo sta necessariamente pubblicizzando.*

**Passione**

La passione descrive il profondo stato emotivo del personaggio, ovvero non solo il suo stato d'animo attuale, ma l'unica passione che permea tutto ciò che fa. Ti dice qualcosa sul personaggio, permettendoti così di interpretarlo in modi interessanti.

La passione consente anche al giocatore del personaggio di guadagnare dadi carica quando vengono attivate determinate condizioni. Queste condizioni sono elencate con ogni passione. Se la

24

l'attivazione di una passione guadagnerebbe più dadi di carica di quelli che si adattano alla Riserva di carica del personaggio, i dadi rimanenti vengono invece trasformati in dadi di attacco.

*La passione di Zadie è la Vendetta. Dovrò capire chi le ha fatto del male, ma per ora lo lascio aperto. .*

**Elenco delle passioni**

Scegli una passione dal seguente elenco. Hai solo una passione alla volta. Puoi cambiarlo una volta per sessione, durante una scena del personaggio, tra le scene o anche durante un conflitto. Vedi il Capitolo 9 per maggiori dettagli sullo sviluppo del personaggio.

**Rabbia**

Il personaggio ha molta aggressività accumulata.

*Innesco* : ottieni 1 dado di carica ogni volta che un avversario effettua un tiro per colpire contro di te, che abbia successo o meno, e ogni volta che un avversario ti infligge una o più condizioni.

**Sete di sangue**

Il personaggio si diverte ad affrontare il dolore.

*Innesco* : ottieni 1 dado di carica per ogni ferita che infliggi a un avversario.

**Compassione**

Il personaggio si preoccupa profondamente delle altre persone. Li mette al primo posto, anche se questo la mette in pericolo.

*Innesco* : ottieni 1 dado di carica ogni volta che uno dei tuoi compagni PG subisce 1 o più ferite da un colpo. Ottieni comunque questo bonus se hai subito una ferita che un altro PG avrebbe subito (usando gettoni fantastici o guardia, ad esempio).

**Dubbio**

Il personaggio ha un problema di bassa autostima. Si sente come se avesse bisogno di mettersi alla prova ai suoi occhi e a quelli degli altri.

*Innesco* : ogni volta che spendi dadi carica per poteri di carica per uno Strike o un Achievement, e quello Strike o Achievement fallisce (dopo aver usato tratti, se ce ne sono), puoi mantenere quei dadi di carica invece di scartarli.

**Paura**

Il personaggio è guidato dalla paura. Ha paura di farsi male e cerca di evitare di essere un bersaglio, ma più viene messa alle strette, più si scaglierà.

*Innesco* : all'inizio di un conflitto (o all'inizio di uno dei tuoi turni successivi se ti sei dimenticato di farlo), determina il nemico di cui hai più paura. Guadagno 1

25

dadi carica ogni volta che questo nemico guadagna un gettone impressionante con una manovra o effettua un tiro per colpire contro di te o uno dei tuoi alleati.

**Gloria**

Questo personaggio gode di vittorie e risultati.

*Trigger* : guadagna 2 dadi carica ogni volta che infliggi una ferita da sconfitta a un avversario. Inoltre, se sei tu quello che infligge la ferita vincente all'ultimo nemico in un conflitto, manterrai tutti i tuoi dadi di carica invece della metà (compresi i 2 che hai appena guadagnato). Non ottieni questi benefici per le azioni dei tuoi eidolon, se ne hai.

**Amare**

Questa passione è rivolta a un'altra persona in particolare. Può essere un interesse romantico, un membro della famiglia o qualcun altro che è molto vicino al personaggio (ma deve essere un PC). L'amore non deve essere corrisposto.

*Innesco* : ottieni 1 dado di carica ogni volta che un avversario effettua un tiro per colpire contro la persona amata e un altro dado di carica per ogni ferita che quel personaggio riceve. Guadagni comunque questo bonus se hai subito ferite o sei stato bersaglio di colpi che la persona amata avrebbe subito (usando gettoni Awesome o Guard, per esempio).

**Disprezzo di sé**

Il personaggio odia una parte di se stessa, ma non ha necessariamente un desiderio di morte. Si mette di proposito in situazioni pericolose e si crogiola nel dolore. *Trigger* : Guadagna 2 dadi carica per ogni ferita subita.

**Vendetta**

Il personaggio ha subito un torto da qualcuno e cerca vendetta. Devi nominare un NPC specifico contro il quale hai giurato vendetta (la tua nemesi) e la fazione a cui appartiene (come Kanissian Guard, Leyalists, Enendian Rebels, Hidden Blade Crime Syndicate). Questa è una potente spinta in avanti per il personaggio.

*Innesco* : guadagni 1 dado di carica all'inizio di qualsiasi conflitto e 1 dado di carica per ogni ferita che subisci. Se uno o più dei nemici che affronti appartengono alla fazione della tua nemesi, il tuo guadagno è invece di 2 dadi di carica all'inizio del conflitto e 2 dadi di carica per ogni ferita che subisci (questo include combattere la tua nemesi con altri PG sul tuo lato). Se affronti la tua nemesi da solo, guadagni 3 dadi di carica all'inizio del conflitto e 3 dadi di carica per ogni ferita che subisci.

26

**Tratti del carattere**

I personaggi hanno 3 tratti, che descrivono chi è il personaggio. I tratti indicano ciò che interessa al personaggio, le abilità speciali che la definiscono, gli obiettivi della sua vita, l'amore non corrisposto che la fa impazzire, il difetto che la rende sempre agitata e così via. Un tratto può essere focalizzato su un altro personaggio o può essere generale. I tratti guidano il gioco e alimentano le azioni del personaggio.

Creare un tratto può essere facile o difficile, a seconda di quanta pratica hai con esso e di quanto sia forte la tua visione del tuo personaggio. Un tratto può assumere molte forme: può essere il tipico grido di battaglia del tuo personaggio, un fatto sulla personalità del personaggio o un atteggiamento. Ecco alcuni tratti di esempio:

Non c'è niente che mi spaventa.

Bella voce cantata.

"Te ne pentirai."

Non posso mai dire a Syjika come mi sento.

Sempre all'ombra di mia madre.

Incapace di resistere all'allettante richiamo delle fiamme.

Puoi ottenere un segno su un tratto per aver interpretato una scena di un personaggio. Puoi quindi utilizzare quei tratti contrassegnati per tirare nuovamente i dadi durante i conflitti. Questa meccanica è descritta nei capitoli del conflitto e della scena del personaggio.

Puoi salvare uno o due dei tratti e riempirli durante il gioco (e puoi comunque cambiarli in seguito, vedi il Capitolo 9 sullo sviluppo del personaggio). Ciò ti consente di avere prima un'idea del personaggio e di collegare più facilmente i tratti agli altri PG in questo modo. In effetti, per un'esperienza di gioco più soddisfacente, suggerisco di legare sempre almeno uno dei tuoi tratti a uno dei tuoi compagni PG. E per il massimo divertimento, fallo qualcosa che complichi entrambe le vostre vite.

*Per Zadie, sto inventando due tratti che esprimono chi è e com'è la sua vita come scout alla ricerca di oggetti. Scrivo "Posso usare qualsiasi cosa per qualsiasi scopo" e "Non mettere alla prova la mia pazienza". Lascio il terzo tratto vuoto in modo da poterlo collegare a un altro PC in un secondo momento.*

**Abilità**

Ogni personaggio ha tre abilità che può usare nei conflitti. L'impostazione Ghostfield contiene un elenco di abilità tra cui puoi scegliere. Seleziona semplicemente tre abilità

27

dall'elenco che si adattano al tuo personaggio o ne costituiscono di simili. Per tua comodità, ecco l'elenco senza le spiegazioni del Capitolo 10:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| acrobazie | Rissa | Coraggio | Sporchi trucchi | Resistenza |
| Ingegnere | esplosivi | Finta | Armi da fuoco | Gadget |
| Intimidire | Fortuna | Armi da mischia | Percepire | Rapidità |
| Invisibile | Forza | Provoca | Gettare | Veicoli |

Se stai creando la tua impostazione, puoi creare il tuo elenco di abilità come gruppo, oppure puoi consentire abilità a mano libera che crei in modo molto simile ai tratti. Se crei abilità a piacimento, tuttavia, il gruppo nel suo insieme dovrebbe assicurarsi di esaminarle tutte e modificarle per coerenza prima di iniziare.

Poiché le abilità ti aiutano nei conflitti, se ne crei da solo, assicurati di renderle qualcosa che potrebbe essere utile in un combattimento, in modi che non diventino troppo impegnativi per te (poiché potresti dover inventare vari utilizza l'abilità un paio di volte ogni conflitto).

Dopo aver selezionato o creato tre abilità, assegna a una un punteggio di 4, a una un punteggio di 3 e a una un punteggio di 2. Questi determinano l'efficacia di quelle abilità quando le usi (più alto è il punteggio, il più efficace è l'abilità). L'abilità con il punteggio più basso è spesso quella usata quando sostieni un altro personaggio in una manovra combinata.

*Zadie è un sopravvissuto e un guerriero. So già che voglio darle le armi da fuoco come sua abilità principale. Penso anche che sappia come gestire gli esplosivi, quindi questa è la sua seconda abilità. Infine, la immagino veloce e agile, quindi la sua terza abilità è Acrobazia. Li sto valutando come segue: Firearms 4, Acrobatics 3, Explosives 2.*

**Statistiche di base**

Ogni personaggio inizia con 3 cerchi di ferite, una Riserva Azione con un massimo di 10 dadi azione, una Riserva di carica vuota con un massimo di 6 dadi carica e una difesa di 2. Collettivamente, questi numeri sono chiamati statistiche del tuo PC. Imparerai come usare queste statistiche nel capitolo sul conflitto.

Quando selezioni i tuoi poteri, puoi sceglierne alcuni che avranno un impatto sulle tue statistiche (ad esempio, Resilienza aumenta la tua difesa e, se sei un nuovo giocatore, dovresti

28

considera di raccoglierlo una o due volte). Quando hai selezionato tutti i tuoi poteri, tieni a mente come le tue statistiche sono influenzate dai poteri e annotalo di conseguenza.

*Zadie inizia con le stesse statistiche di base di chiunque altro: 3 cerchi di ferite, un limite di Action Pool di 10, un limite di Charge Pool di 6 e una difesa di 2. Posso già dire che vorrò scegliere poteri che facciano è più dura, a causa della sua vita nella terra desolata.*

**Selezione dei poteri**

Ogni personaggio principale, sia esso un protagonista o un importante antagonista, ha dei poteri. Puoi selezionare 9 poteri dai capitoli 11-14, in qualsiasi combinazione, soggetti alle limitazioni stabilite con ogni potere. In alternativa, puoi utilizzare i pacchetti di alimentazione per creare rapidamente il tuo personaggio. I pacchetti sono descritti di seguito.

Se stai creando la tua impostazione o usandone una diversa da quella fornita qui, dovresti verificare con il tuo GM per capire quali poteri sono disponibili.

Salvo diversa indicazione, puoi prendere ogni potere solo una volta. Questo vale per tutti i poteri in tutte le categorie. Se un potere può essere preso più volte, la sua descrizione ti dirà quali sono gli effetti aggiuntivi. Quando prendi un tale potere più di una volta, ti suggerisco di scriverlo con un numero romano in base a quante volte lo hai preso (ad esempio "Resilienza II").

Esistono quattro gruppi di poteri: poteri passivi, poteri di carica, poteri dell'arma incatenata e poteri di evocazione.

poteri **passivi funzionano sempre;** includono Pool di Azioni più grandi, resistenze contro elementi o poteri specifici e così via.

**carica** costano i dadi di carica da usare, che vengono accumulati durante un conflitto e quando le passioni vengono attivate. Possono aggiungere dadi bonus a colpi o obiettivi, infliggere o rimuovere condizioni e altro ancora.

**Le armi legate all'anima** sono una raccolta distinta di poteri che consentono ai personaggi di avere oggetti infusi con effetti specifici (in realtà non devono essere armi; possono essere pezzi di armatura, amuleti magici, spiriti guardiani, ecc.). Poiché queste armi sono legate all'anima, funzionano solo per il PC per cui sono state create. I personaggi possono avere una o più armi e determinati poteri glielo consentono

29

cambia gli effetti durante il gioco. Se scegli i poteri di Soulbound Weapon, dovrai passare attraverso il passaggio aggiuntivo per capire gli effetti della tua arma.

**evocazione** riguarda creature vincolanti (conosciute come *eidolon* ) da altri mondi a te stesso ed essere in grado di evocarle nella tua posizione. I personaggi bonari hanno un legame di amicizia e lealtà con queste creature, mentre altri le schiavizzano per eseguire i loro ordini. Se scegli poteri di evocazione, dovrai selezionare quali *eidolon* puoi evocare, dall'elenco degli eidolon comuni in *Ghostfield* o inventando il tuo secondo le regole del capitolo 14.

È una buona idea avere almeno 1 o 2 poteri che consumano i dadi di carica. Altrimenti guadagnerai questi dadi durante i conflitti senza trarne alcun beneficio.

Inoltre, se stai giocando per la prima volta, assicurati che ogni personaggio scelga Resilienza due volte e che almeno la metà dei personaggi abbia il potere di aggiornamento. Questo darà ai tuoi personaggi una buona difesa e un modo per riempire le tue riserve di azione durante i conflitti mentre stai cercando di capire come spendere al meglio i tuoi dadi.

*Zadie è duro e veloce, oltre che pieno di risorse. Scelgo i seguenti poteri per lei:*

*Robustezza, aggiungendo un cerchio della ferita, per mostrare che è abituata alle difficoltà.*

*Resilience II, portando la sua difesa a 4. Ha imparato a schivare e tessere per evitare colpi, proiettili e qualsiasi altra cosa.*

*Resistenza del corpo. È stata avvelenata, prosciugata e indebolita da demoni e altri pericoli della terra desolata abbastanza volte da accumulare immunità.*

*Arma legata all'anima. Ha un fucile da cecchino autoassemblato che chiama "Silent Reaper", oltre a un piccolo assortimento di granate e simili. Lasceremo che questo potere valga per gli scioperi con entrambi.*

*Colpo d'assalto. È una combattente addestrata che sa come colpire duro.*

*Soulsmith. Zadie può cambiare le modifiche e le specifiche di Silent Reaper o trasformare i materiali recuperati in granate.*

*Attacco di forza. Zadie usa questo potere per colpi super precisi con il suo fucile da cecchino o per colpi di granata.*

30

*Scarico della vita. Come parte della sua eredità demoniaca, Zadie è in grado di assorbire la forza vitale di altri esseri.*

*Ora devo scegliere l'effetto dell'arma per Silent Reaper. Può sempre cambiarlo grazie al suo potere di Soulsmith, ma inizierò con Power Strike, che le consente di eliminare i singoli bersagli più facilmente. Va bene per un fucile da cecchino.*

**Pacchetti di alimentazione**

Se vuoi creare un personaggio rapidamente, puoi utilizzare i pacchetti di alimentazione per farlo. Seleziona semplicemente un pacchetto base e un pacchetto di specializzazione e sei a posto. Il pacchetto base ti darà 3 poteri e il pacchetto di specializzazione 6, per un totale di 9 poteri. Li ho creati pensando ai principianti, quindi i poteri inclusi danno al tuo personaggio almeno una difesa decente e alcuni poteri facili da usare.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Pacchetti Base*** |  |  |
| **Soldato** | **Prodigio** | **Sparker** |
| Resilienza | Spinta di manovra | Vista Oscura |
| Tattiche di squadra | Resilienza | Resilienza |
| Resistenza | Manovra tattica | Resistenza all'elettricità |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ribelle** | **Savant** | **Figlio del Cancello** |
| Aumento dei risultati | Carica potenziata | Resilienza |
| Resilienza | Spinta di manovra | Resistenza al fuoco |
| Tattiche di squadra | Resilienza | Cancello spontaneo |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Scugnizzo** | **Nato nell'Ombra** | **Monaco bambino** |
| Resilienza | Evoca l'oscurità | Resilienza |
| Resistenza al gelo | Vista Oscura | Resistenza dell'anima |
| Resistenza | Resilienza | Resistenza |

31

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Pacchetti di specializzazione*** |  |  |
| **Guaritore** | **Mano della decadenza** | **Monaco guerriero** |
| Illumina | Scarico della vita | Resistenza del corpo |
| Trasferimento di vita | Effetto di massa | Attacco di forza |
| ricaricare | Resilienza | ricaricare |
| Resilienza | Tocco di decadenza | Resilienza |
| Ristabilire | Colpo vampirico | L'ascesa della fenice |
| L'ascesa della fenice | Indebolire | Attacco vorticoso |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ribelle** | **Assassino** | **Lanciafiamme** |
| Attacco di forza | Cecità | Illumina |
| Attacco di salto | Attacco di forza | Fiammata |
| Eroismo | Veleno | Impulso Elementale |
| Spinta di manovra | Accelera | Tempesta di fuoco |
| Resilienza | Resilienza | Visione notturna |
| Tenacità | Colpo d'ombra | Resilienza |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Portatore di freddo** | **Caposquadra** | **Fabbro d'armi** |
| Impulso Elementale | Attacco di forza | Immersione immediata |
| Picchi di gelo | Eroismo | Resilienza |
| Uragano di ghiaccio | Comando | Arma dell'anima (con |
| Resilienza | Resilienza | effetti variabili) |
| Lento | Manovra tattica | Soulsmith |
| Indebolire | Attacco Super Combo | Potenziamento delle armi |
|  |  | Zap |

|  |  |
| --- | --- |
| **Planewalker** | **evocatore** |
| Attacco di forza | Legame: Caragu (aggiunto |
| Attacco di salto | potenza: tenacità) |
| Resilienza | Legame: Harkling |
| Saltando | Potenzia Eidolon II |
| Resistenza | ricaricare |
| Arma dell'anima (con | Evocazione |
| Effetto pneumatico) |  |

**Sentinella**

Guardia

ricaricare

Soulbound Weapon (con gli effetti Elemental Force, Frost Aura, Protection e Haste)

Potenziamento armi III

32

**Sfondo e collegamenti**

I personaggi possono avere elementi di sfondo e collegamenti elencati nelle loro schede personaggio. Se hai mai scritto un background di un personaggio con eventi importanti nel passato del personaggio, fatto un elenco dei contatti NPC del personaggio e così via, sai che tipo di cose elencare qui.

C'è una grande differenza tra gli oggetti di sfondo e i collegamenti: gli oggetti di sfondo sono il dominio del giocatore per dare profondità al proprio personaggio, mentre i collegamenti sono forniti come strumenti per il GM.

Se il tuo personaggio ha un fratello perduto da tempo, e lo elenchi nel tuo background, il GM non lo tirerà fuori in gioco. Il fratello ha un ruolo per quello che è il tuo personaggio, ma non verrà utilizzato dal GM per scopi di trama.

Se indichi tuo fratello sotto i link, tuttavia, dai al GM il via libera per far apparire tuo fratello nel gioco come NPC. O forse troverai indizi su dove si trova. Oppure potresti trovare il suo cadavere. Il modo in cui viene utilizzato il collegamento dipende dal GM (anche se dovresti sentirti libero di dare suggerimenti, ovviamente). Puoi aggiungere o modificare elementi e collegamenti in background anche in un secondo momento, assicurati solo di informare il GM in modo che il GM possa utilizzare i nuovi collegamenti (o smettere di usare quelli che hai rimosso).

*Primo, il passato di Zadie. Anche i suoi genitori erano spazzini. Li metto nella sezione in background perché non voglio avere a che fare con i genitori del mio personaggio nel gioco, ma sono ancora vivi da qualche parte e potrei spostarli in collegamenti a un certo punto.*

*La maggior parte delle cose su di lei, tuttavia, la metto come link perché mi piace che i miei personaggi siano personalmente legati agli eventi del gioco. Sto elencando una sorella minore, che è una sacerdotessa da qualche parte; una banda inaffidabile di contrabbandieri che compra cose che Zadie trova; una vecchia nemica di nome Locust che era la sua compagna; e il fatto che Zadie una volta abbia scoperto l'ingresso di un vecchio sistema sotterraneo nella landa desolata.*

*Non ho idea di cosa significhino la maggior parte di questi o quali siano i loro dettagli. Lo lascio al GM e alla nostra storia in via di sviluppo. Quello che stabilisco (e dico al GM e agli altri giocatori) è che la sua passione per la vendetta è rivolta a Locust, anche se non ho ancora capito cosa sia successo esattamente lì.*

33

**Seme della storia del personaggio**

Il seme della storia del personaggio viene creato da ogni giocatore per il proprio personaggio. È un evento, una missione o un problema di personalità che spinge il personaggio all'azione. Potrebbe essere una perdita personale, innamorarsi, scoprire un oggetto mistico, giurare vendetta, essere esiliato, affrontare il disprezzo di sé del personaggio e così via.

Non dovresti pianificare un intero arco narrativo, non devi nemmeno sapere chi o cosa ha causato l'evento. Finché succede qualcosa che dia al tuo personaggio un obiettivo da perseguire o un mistero da esplorare, o qualcosa che le complica la vita e crea buone scene drammatiche, sei sulla strada giusta.

A seconda del tuo stile di gioco, il seme della tua storia del personaggio può entrare in conflitto o meno con il seme della tua storia di gruppo. Per la maggior parte dei giocatori, suggerirei che dovrebbero essere intrecciati in modo da sostenersi a vicenda o da essere completamente indipendenti. Ad esempio, se il seme del tuo gruppo è che tutti i PG sono bloccati insieme in un territorio sconosciuto dopo l'incidente di un dirigibile, il seme della tua storia del personaggio potrebbe dimostrare il tuo ritrovato amore per uno degli altri PG, superando la tua paura dell'ignoto, offrendo quello messaggio urgente nonostante il tuo crash, ecc.

I giocatori avanzati possono avere semi della storia del personaggio che sono in conflitto con il seme della storia di gruppo. Questo è un ottimo foraggio per scelte drammatiche: il GM può mettere il PG in una posizione in cui deve scegliere tra l'una e l'altra e capire cosa è più importante per lei. Ma può anche fare a pezzi il gruppo di PC se non stai attento, motivo per cui lo suggerisco solo se sei pronto per quel tipo di tensione.

*Il nostro gruppo di testa assicura che rimarremo uniti per un po', e conosco i miei compagni giocatori abbastanza bene da sapere che ci piace interpretare un po' di tensione tra i nostri personaggi. Parlo con un altro giocatore e decidiamo che il seme della mia storia del personaggio è che il suo personaggio Rasheem indossa una collana che so appartenere alla mia vecchia nemesi Locust. In effetti, lo so perché gliel'ho dato quando eravamo ancora partner e avevo una cotta per lui. È fatto da qualcosa di unico che ho trovato tra le rovine della landa desolata.*

*Come ha ottenuto la collana Rasheem? È dalla parte di Locust? La mia nemesi è coinvolta nell'attacco alla carovana? Queste domande riceveranno risposta durante il nostro gioco. Nota che questo è solo un seme: scoprirò le risposte abbastanza presto, ma si spera che porti a un intero arco narrativo che comporti uno o più confronti con il mio*

34

*nemesi. Facendo di questo il mio seme, sto dicendo al GM e agli altri giocatori che questa è una delle cose su cui vorrei che il gioco si concentrasse.*

*A questo punto, compilo anche il mio tratto finale: "Diffidente nei confronti di Rasheem". Si scopre che il giocatore di Rasheem sceglie "A malincuore attratto da Zadie". Dovrebbe essere divertente da interpretare.*

35

**5 SCENE DI PERSONAGGIO \_**

**Scene da riprodurre**

La maggior parte delle volte, i PG non saranno in conflitto reale. Interagiranno tra loro, con gli NPC e con l'ambiente. Le scene dei personaggi sono lì per permetterti di interpretare i tuoi personaggi con un certo grado di scopo e ritmo, e allo stesso tempo forniscono alcuni vantaggi per interpretare la personalità del tuo personaggio.

Non tutti gli eventi devono accadere in scene o conflitti; si possono avere scambi tra i giocatori e con il GM che parlano di cose che accadono “fuori campo”. Questi sono come brevi paragrafi di esposizione nei romanzi. Si prendono cura dei momenti in cui i personaggi vanno da qualche parte e non succede niente di speciale, per esempio. Ma quando sta per aver luogo un'interessante interazione tra i personaggi, inizia una scena.

Il gioco di ruolo in una scena di un personaggio è proprio come gli esempi del Capitolo 2. Ciascun giocatore descrive a sua volta come i propri personaggi reagiscono a tutti gli altri, portando gli eventi della storia fino a quel momento, oltre a provare a mettere in scena i propri tratti, passioni, semi, collegamenti e così via. Alcune scene sono introspettive, alcune mostrano qualcosa sui personaggi, alcune contengono argomenti o rivelazioni, alcune apportano cambiamenti e altre sono più orientate alla trama.

Non tutti i PC devono essere inclusi in ogni scena, ma dovresti dare a ciascun PC la stessa quantità di "tempo sullo schermo". Cioè, se due personaggi interagiscono insieme senza il terzo, il giocatore di quel terzo personaggio e il GM dovrebbero capire una scena che possono recitare in seguito. In questo modo, i giocatori a volte saranno il pubblico l'uno per l'altro, ma dovresti preoccuparti abbastanza della tua storia condivisa e dei personaggi reciproci per goderne. Il GM può cedere il controllo degli NPC ad altri giocatori per la durata di una scena per includerli e togliere parte del carico al GM.

**Impostazione delle scene**

Una scena deve avere un luogo, personaggi partecipanti e interazione. Termina quando l'interazione ha terminato il suo corso e la posizione oi partecipanti cambiano sostanzialmente.

36

Le scene si susseguono in un modo sensato. Dopo un combattimento, ad esempio, i personaggi si riorganizzano, si leccano le ferite, parlano male delle reciproche prestazioni, si preoccupano delle conseguenze delle loro azioni e così via. Ma puoi anche dare il via alle scene fornendo suggerimenti specifici.

Ad esempio, un PC potrebbe avere un seme della storia del personaggio che si riferisce al fratello scomparso. Le è stato detto che qualcuno in città sa qualcosa di lui e il giocatore decide che il suo PC cercherà quella persona. Il GM e il giocatore ora capiscono che il viaggio a casa dell'altro personaggio non includerebbe alcuna interazione importante, quindi inquadrano la scena per iniziare proprio quando il PG suona il campanello e l'NPC apre la porta. Oppure il PC potrebbe arrivare a casa e trovarla bruciata, che non è ancora una scena perché non c'è ancora alcuna interazione (a meno che non abbia portato un altro PC e loro interagiscano mentre passano tra le macerie).

Ancora una volta, prendi spunto da serie animate, videogiochi e altre fonti e guarda come sono impostate le diverse scene in quelle, con il passare del tempo e le attività minori che non vengono mostrate. Solo le scene che hanno qualche carattere o scopo della storia tendono a essere mostrate in dettaglio.

Ad alcuni giocatori non piace impostare ufficialmente ogni scena, preferendo invece avere un flusso più organico degli eventi di gioco. Anche questo tipo di stile può funzionare. In questo caso, il GM deve solo prestare più attenzione e, quando si verifica una conclusione naturale di una scena, prendersi un momento per sottolinearlo e lasciare che i giocatori scelgano un vantaggio.

**Vantaggi della scena**

Alla fine di ogni scena del personaggio che i giocatori interpretano, ogni giocatore può eseguire una delle seguenti operazioni:

1. Cura 1 ferita sul tuo PC.
2. Cura 1 ferita su uno degli eidolon del tuo PC.
3. Riempi al massimo il pool di azioni del tuo PC.
4. Segna 1 dei tratti del tuo PC con un segno di spunta.

A seconda delle circostanze speciali della tua ambientazione e dei poteri che stai usando, possono esserci anche altri vantaggi, come cambiare gli effetti su un'arma Soulbound o trovare un cancello per un'altra dimensione. Questi sono elencati con i poteri appropriati. Qualunque sia il vantaggio, dovresti comunque interpretare l'interazione del personaggio durante la scena.

37

I PG possono spesso avere diversi conflitti, subire gravi ferite e riprendersi completamente in tempi molto brevi. Sono alcuni dei personaggi più potenti in circolazione, dopotutto, e questo consente alla storia e all'azione di andare avanti senza fare lunghe pause per riprendersi.

Se il tuo personaggio ha già tutti i tratti contrassegnati, tutte le ferite guarite e una riserva di azione piena, non otterrai alcun beneficio aggiuntivo da una scena del personaggio. Tuttavia, ciò non significa che devi saltare direttamente in un conflitto. I vantaggi sono aggiunte alle scene, ma non dovrebbero limitarti. Il divertimento del gioco sta nell'interpretare i tuoi personaggi e nel creare la tua storia, e molto di questo accade nelle scene dei personaggi.

**Esempio di scena**

Usiamo il personaggio di esempio che ho creato nel capitolo precedente, Zadie, e coinvolgiamola in una scena del personaggio con Rasheem. Questa è la prima scena in assoluto del nostro gioco e la stiamo usando per stabilire i personaggi prima che arrivi il seme del gruppo. Naturalmente, Zadie e Rasheem non hanno idea che la loro roulotte stia per essere annientata. Il GM e gli altri giocatori all'inizio possono guardare, ma possono anche saltare se si presenta una buona occasione.

Christian: Mi piacerebbe fare una scena con Zadie e Rasheem dove vede la collana per la prima volta.

Daria:

Certo, impostiamo il punto in cui Zadie è in esplorazione e Rasheem si presenta.

Cristiano: Va bene. Zadie è sdraiata su un crinale, con il suo fidato fucile appoggiato alla spalla. Sta scrutando la valle attraverso il mirino.

Daria: Rasheem arriva dietro di lei. Non è esattamente subdolo.

L'elsa della sua enorme scimitarra sporge sopra la sua spalla.

Christian: Zadie si gira sulla schiena e gli punta il fucile.

Daria: Alza le mani e dice: “Whoa. Non ce n'è bisogno".

Christian: Zadie fa un verso di disapprovazione, come un ringhio. Abbassa il fucile e dice: “C'è se hai intenzione di fare tutto quel rumore e distinguerti in quel modo. Attirerai qualsiasi demone entro cinque miglia.

38

Daria:

"Be', è un bene che tu li elimini, allora." Sorride in quel modo arrogante.

Christian: Lei pensa di sparargli.

Daria:

Ah. Può provare se vuole.

Christian: Zadie lo guarda dall'alto in basso per vedere di che pasta è fatto.

E poi vede la collana ei suoi occhi si fissano su di essa.

Daria:

Rasheem le sorride e dice: "Vedi qualcosa che ti piace?"

Christian: Dice: "Dove l'hai preso?"

Daria:

“Eh? Di cosa stai parlando?"

Christian: Si alza, si avvicina e prende la collana.

Daria:

Beh... Rasheem lo indossa, quindi non starebbe a me se ci mettesse le mani sopra? Fa parte del mio carattere.

Cristiano: Oh certo. Intendevo dire che lei lo raggiunge.

Daria: Va bene. Beh… in realtà non gli importa, quindi non guarda nemmeno in basso mentre la sua mano si chiude su di esso. Dice: "Questa è una lunga storia".

Christian: "Penso che ora possiamo guadagnare un po' di tempo". Sembra molto irritata.

Daria:

Penso che sarebbe bello se venisse fuori qualcosa ora per impedire loro di entrarci. Non sono nemmeno sicuro di quale sia la storia.

Cristiano: Oh, certo. GM?

Mauro: Ah sì. Mentre Rasheem sta per rispondere, senti urlare e urlare contro la roulotte.

Daria: Dice: "Non credo che possiamo".

Christian: Zadie lascia andare la collana e si precipita indietro verso la roulotte.

Mauro: Fantastico. Presto avremo un conflitto. Ma prima ottieni un vantaggio di scena ciascuno.

Christian: Sto marcando il mio tratto, "Diffidente nei confronti di Rasheem".

Daria: E sto contrassegnando "A malincuore attratto da Zadie".

Mauro: Va bene. E ora puoi combattere insieme alcuni demoni!

39

1. **C ONFLITTI**

**Impostazione dei conflitti**

Ogni conflitto ha bisogno di parti opposte che vogliono cose diverse, e l'avversità è chi si frappone tra i PG e ciò che vogliono. Se non c'è opposizione, allora non c'è conflitto. Ciò significa anche che, contrariamente a molti altri giochi di ruolo, se i PG tentano qualcosa che non è contrastato dai personaggi reali, o è assolutamente impossibile dal gruppo (come evocare una testata nucleare) o i giocatori possono determinare il successo dei loro PG o fallimento.

La sezione seguente guida l'utente attraverso il processo di creazione delle avversità.

Puoi preparare le avversità prima della sessione o rimediare sul posto.

Puoi anche determinare uno o più obiettivi che possono essere raggiunti durante il conflitto. Puoi avere conflitti senza obiettivi, che tendono ad essere duelli o resa dei conti in cui tutto ciò che conta è battere l'altra parte solo per la gloria di esso. Ma anche in questo caso, l'aggiunta di un obiettivo rende il conflitto molto più interessante. La creazione e gli usi avanzati degli obiettivi sono spiegati nel capitolo degli obiettivi separati.

In alcune circostanze, è possibile determinare che le condizioni di partenza siano in atto.

Le condizioni e come utilizzarle sono spiegate nel Capitolo 15.

Una volta che hai capito tutto questo, puoi interpretare il conflitto.

*Creerò alcune avversità e ti darò alcuni esempi di azioni di conflitto mentre procediamo. Stiamo usando di nuovo Zadie e Rasheem come personaggi di esempio.*

**Scegliere o creare avversità**

Il capitolo 16 fornisce diversi esempi di avversità che puoi utilizzare, direttamente o come ispirazione per le tue creazioni. Ti guida anche attraverso il processo di creazione delle tue avversità, sia che tu lo faccia prima della sessione o al volo.

Creare avversità è relativamente facile: scegli il tipo di avversità dell'avversario, determini le statistiche e infine selezioni i poteri speciali dell'avversità, se presenti. Puoi utilizzare il foglio delle avversità dal sito Web per tenere traccia di diversi personaggi delle avversità contemporaneamente.

40

Esistono tre tipi di avversità: individui, squadre e sciami. Il tipo farà la differenza per le descrizioni delle manovre e il modo in cui funzionano determinati poteri. Anche se ci sono più membri in squadre e sciami, sono considerati un "personaggio" per tutti gli altri scopi, come avere un'azione per turno.

Se vuoi compensare rapidamente le avversità al volo, scegli le statistiche predefinite. Questi sono: Pool d'azione 10, 1 abilità (rissa, armi da fuoco o armi da mischia sono facili) a 3, Difesa 3 e 3 ferite. Poiché la maggior parte delle avversità ha solo 1 abilità invece di 3, non guadagnano dadi bonus come fanno i PG usando tutte le abilità (ne parleremo tra un po'). Aggiungi alcuni poteri (quelli facili sono Force Attack, Leap Attack e Strike Boost) e la tua avversità è pronta.

*Dopo la scena del personaggio tra Zadie e Rasheem, la scena successiva (il conflitto) inizia nel bel mezzo dell'attacco alla carovana. Zadie si trova di fronte a un'orda di creature demoniache che sembrano un incrocio tra rettili e segugi da guerra. Ce ne sono un sacco e il GM determina che contano come uno sciame.*

*Stiamo anche affrontando una squadra di demoni umanoidi e un singolo avversario, un'enorme bestia devastante simile a un toro. Ma mi prenderò cura delle mie creature qui prima di preoccuparmi di quelle.*

*Il GM sceglie le statistiche medie per le creature demoniache: un pool di azioni predefinito di 10, un'abilità Rissa con un punteggio di 3, una difesa di 3 e 3 cerchi di ferite. Iniziano senza alcuna carica o dadi strike.*

*Il GM esamina l'elenco dei poteri e decide che le creature possono usare Attacco in salto quando mi sciamano. Grande. Dà loro anche Soul Resistance, che li protegge da determinati poteri ma non avrà alcun impatto su di me, dal momento che non posso comunque usare Life Drain sugli sciami.*

*Il GM decide anche che le mie creature sono deboli per sparare, ma questo non mi fa molto bene in questo momento, dato che non ho poteri basati sul fuoco. Devo vedere se riesco a sfruttarlo in qualche altro modo.*

Le avversità che non hanno poteri di carica o altri modi di usare i dadi di carica non guadagnano dadi di carica. Invece, tutti i 6 tirati durante le manovre si trasformano in dadi strike.

Dopo aver creato una particolare avversità, puoi tenerla in archivio per semplificarne l'estrazione in un secondo momento. Anche i nemici ricorrenti sono molto divertenti.

41

**Iniziare i conflitti**

Il conflitto inizia con una descrizione da parte del GM di dove è ambientato il conflitto e quali avversità stanno affrontando i pg. Usa tratti ampi qui, con molto spazio per i giocatori per aggiungere i propri dettagli.

Quando inizia un conflitto, i personaggi potrebbero avere un Pool di Azioni inferiore al loro massimo e alcuni dadi di carica accumulati da conflitti precedenti, e il loro Strike Pool è solitamente vuoto (vedi Terminare i Conflitti più avanti in questo capitolo). Ogni giocatore è responsabile di avere il numero appropriato di dadi (o gettoni) nelle proprie riserve sulle proprie schede personaggio.

*Il GM dice a noi giocatori come appare l'area generale. La roulotte è nel mezzo della landa desolata. Sotto c'è un terreno arido e duro come la roccia, con il vento che soffia sabbia su di esso. Ci sono rocce più grandi dappertutto, alcune alte diversi piani. Ci sono anche dei cactus in giro. Il GM descrive quindi come le creature si riversano fuori da dietro una formazione rocciosa mentre passiamo, e poi gli altri demoni saltano fuori e ne consegue il caos.*

*Ho la scheda del mio personaggio davanti a me. Questo è il nostro primo conflitto in questo gioco, quindi non ho dadi rimanenti. Sto accumulando 10 dadi nel mio cerchio di Action Pool, e per ora è tutto ciò che ho.*

**Cambiare direzione**

Il GM determina se i pg o l'opposizione iniziano per primi. Può capirlo in base alle circostanze del conflitto o chiedere ai giocatori di tirare un dado contro il dado del GM, con quello più alto che inizia per primo.

*Il GM decide che i demoni vadano per primi, perché ci stanno tendendo un'imboscata. Ciò significa che agirò seguendo le creature, ma va bene. Lascia che facciano la loro parte migliore con Zadie e scopriranno con chi stanno scherzando.*

Quando è il turno dei PG di agire, i giocatori possono capire tra loro chi inizia per primo. Possono cambiare questo ordine ad ogni round in base alle loro esigenze e ai loro piani. Quando è il turno del GM, agisce per ogni avversità nell'ordine che preferisce.

42

Ogni giocatore diverso dal GM riceve un'azione per turno, che di solito è una manovra, uno sciopero, un risultato o un potere d'azione. Il GM può compiere un'azione per ogni avversario in conflitto. Nella maggior parte dei casi puoi usare i poteri per modificare o migliorare una qualsiasi di queste azioni, ampliando così le tue scelte.

**Le manovre** vengono utilizzate per ottenere dadi strike e dadi carica. Inizi un conflitto eseguendo manovre fino a quando non hai guadagnato alcuni dadi attacco e dadi carica, quindi li usi per colpi e/o poteri per infliggere danni o condizioni alla tua opposizione.

**colpi** sono usati per infliggere danni all'avversario. Usano i dadi strike. Una volta che hai inflitto abbastanza ferite al tuo avversario da segnare tutti i suoi cerchi di ferite, lo metti fuori dal conflitto. Potresti anche avere poteri di carica che puoi aggiungere a uno strike se puoi pagare il numero richiesto di dadi di carica.

**risultati** vengono utilizzati per raggiungere gli obiettivi. Gli obiettivi consumano i dadi strike. Un obiettivo può essere mirato al risultato di una storia (come "salvare l'ostaggio"), indebolendo l'opposizione (trova il punto debole dello steambot per abbassare il suo livello di difesa), cambiando le condizioni esistenti o cose simili. Gli obiettivi sono spiegati in modo più completo nel Capitolo 7.

**poteri** elencati come tipo "azione" sono azioni in sé (consulta l'elenco di ciascun potere per capire che tipo di potere è). Esempi sono evocare un eidolon o usare Life Drain. Quando usi quei poteri, esauriscono la tua azione per quel turno e costano il numero indicato di dadi carica. Se non hai abbastanza dadi di carica per un particolare potere, non puoi ancora usarlo.

**Giocare ad avversità**

Il GM controlla le avversità proprio come i giocatori controllano i PG: compie un'azione per turno per ogni nemico (che sia un individuo, una squadra o uno sciame) usando le stesse azioni dei PG. Ci sono solo due differenze principali.

Innanzitutto, la maggior parte dei nemici ha una sola abilità. Come vedrai di seguito, i PG possono contrassegnare le abilità che usano e ottenere dadi bonus ogni volta che hanno utilizzato tutte e 3 le loro abilità. I nemici che hanno una sola abilità non ottengono questo beneficio. Ma i nemici speciali che hanno 3 abilità lo fanno, quindi il GM deve tenerne traccia.

In secondo luogo, alcuni dei poteri disponibili per le avversità non sono disponibili per i PG. In effetti, il GM può accumulare poteri a piacimento. I poteri del PC sono in qualche modo bilanciati l'uno contro l'altro, ma non c'è motivo per cui un potente nemico non abbia un potere eccezionale, a patto che il GM mantenga il conflitto divertente per i giocatori e non usi i superpoteri per spingere unilateralmente il conflitto verso il risultato che vuole.

43

**Manovre**

Per prima cosa scegli una delle abilità del tuo personaggio da usare per la manovra e descrivila in modo appropriato. Ricorda che questa è una battaglia anime: vorrai rimbalzare sui muri, fare folli acrobazie, duelli con la spada a mezz'aria e così via. Puoi anche schernire il tuo avversario, metterlo in imbarazzo, radunare le tue stesse truppe, attivare una trappola o qualsiasi altra cosa ti venga in mente che funzionerebbe per portare te o il tuo avversario in una situazione peggiore di prima, sia fisicamente che mentalmente , o socialmente, o che ti avvicina al raggiungimento di un obiettivo.

*Zadie viene attaccato dalle creature, e poi tocca a me. Decido di iniziare con una manovra, che è davvero la mia unica scelta perché non ho ancora dadi strike o carica. Userò le armi da fuoco come mia abilità per questa manovra, anche se vedrai dalla mia narrazione che avrei potuto usare anche gli esplosivi.*

*Sto dicendo al GM e agli altri giocatori che Zadie corre per uno dei carri nella roulotte. Corre su un lato, afferra la ringhiera in cima e si ribalta sul tetto. Raggiunge sotto i suoi strati di indumenti corazzati e produce un blocco recuperato di uno strano materiale. Lo lancia nella massa di creature, che si accalcano intorno ad esso, cercando di farlo a pezzi immediatamente. Zadie estrae Silent Reaper dalla sua schiena, mira e spara nel blocco, che esplode e uccide molti dei demoni.*

Ora è il momento di raccogliere i dadi per il tuo tiro di manovra. Ricorda che tutti i dadi in questo gioco sono dadi standard a sei facce. Ne tirerai il seguente numero:

**Tiro di manovra = Dadi Abilità + Dadi Azione (+ Dadi Regalo + Dadi Bonus)**

Innanzitutto, ottieni un certo numero di dadi per l'azione in base alla valutazione dell'abilità che stai utilizzando, che va da 2 a 4 dadi. Non prendere questi dadi da nessuno dei tuoi pool. Invece, suggerisco di avere una grande ciotola di dadi al centro del tavolo da cui puoi pescarli (e eventuali dadi bonus).

Ora aggiungi un numero di dadi dal tuo Pool di Azioni in base allo sforzo che il tuo personaggio sta mettendo nella manovra, che vanno da 1 a 3 dadi. Devi aggiungere almeno 1 dado. Questi effettivamente consumano i dadi dal tuo Pool di Azioni. Se la tua Riserva Azioni è vuota, non puoi effettuare manovre.

Altri giocatori possono anche darti un dado regalo ciascuno dai propri Pool di Azione, se pensano che la tua manovra sia stata particolarmente impressionante o se vogliono supportare

44

tu. Non è necessario che i loro personaggi assistano effettivamente. Assegnare un dado a un altro giocatore non consuma l'azione del giocatore che dà per il turno.

Infine, aggiungi qualsiasi dado bonus da poteri, condizioni, effetti delle armi e così via, se applicabile. La condizione Accelerato garantisce un dado bonus alle manovre, per esempio. La maggior parte delle volte, tuttavia, non avrai nessuno di questi da aggiungere.

*La mia abilità con le armi da fuoco è valutata 4, il che mi dà 4 dadi. Zadie sta iniziando con attenzione, quindi aggiungo solo 1 dado dalla mia riserva d'azione, ma anche uno degli altri giocatori lancia un dado regalo dalla sua riserva d'azione perché le è piaciuta la descrizione della mia manovra. Questo mi dà un totale di 6 dadi da tirare.*

Tira tutti quei dadi per avere la possibilità di ottenere successi, che sono dadi che mostrano 3 e più. Ogni 3, 4 e 5 ti fa guadagnare 1 dado per la tua Strike Pool. Ogni 6 ti fa guadagnare 1 dado per il tuo Charge Pool. 1s e 2s non ti danno nulla e vengono scartati.

Se hai abbastanza dadi, sposta semplicemente i dadi con i numeri giusti sui tuoi cerchi Charge Pool e Strike Pool e metti via gli 1 e i 2. Se stai usando i token, spostali di conseguenza. Se stai solo scrivendo le cose, cancella il numero appropriato di dadi dalla tua Riserva di Azioni e scrivi i dadi guadagnati nelle altre tue riserve.

Dopo il tuo tiro, se hai un tratto segnato da una scena del personaggio, puoi "spendere" (cancellare) il marchio in cambio del tiro di nuovo dei tuoi dadi falliti (1s e 2s). Devi descrivere come il tratto si inserisce nella tua manovra attuale. Tira i dadi falliti e calcola i dadi guadagnati come prima, aggiungendoli al tuo totale. Puoi anche utilizzare un segno di tratto per uno dei tuoi eidolon evocati o per uno dei tuoi alleati.

*Lancio i miei 6 dadi per Zadie e ottengo un risultato tutt'altro che soddisfacente. 1 dado mostra un 4, un altro un 6 e gli altri 4 dadi sono tutti falliti (1 e 2). Muovo il dado che mostra il 4 sul mio cerchio Strike Pool e quello che mostra il 6 sul mio cerchio Charge Pool, e lancio gli altri 4 dadi nella ciotola grande per i dadi che non provengono da pool. Potrei usare il tratto che ho segnato nella scena precedente del personaggio per tirare di nuovo i 4 dadi falliti e probabilmente guadagnare qualche successo in più, ma decido di metterlo da parte nel caso in cui le cose andassero davvero male in seguito.*

Se non guadagni alcun dado (ovvero, tiri tutti 1 e 2), i tuoi dadi azione vengono rimessi nella tua Riserva Azione, i dadi donati da altri giocatori PC tornano nelle loro Riserva Azione e tutti i dadi bonus vengono scartati (indietro nella grande ciotola comune).

45

A meno che tu non abbia un potere rilevante, non puoi guadagnare più di 5 dadi in una manovra. Se hai ottenuto più di 5 successi, scegli i 5 che vuoi ottenere (in altre parole, dai la priorità ai dadi strike e charge, se applicabile) e scarta il resto.

**Descrizioni delle manovre**

Il giocatore che agisce descrive la sua manovra. La descrizione dovrebbe adattarsi all'umore, all'ambiente stabilito e così via. La descrizione dell'opposizione è limitata a quanto segue:

Contro **gli individui** , non puoi descrivere se ferisci l'individuo con la tua azione o in che modo questo lo colpisce in altro modo. Descrivi solo l'intento della tua manovra e cosa sta facendo il tuo personaggio. La persona che controlla l'individuo può aggiungere come ciò influisca effettivamente su quell'individuo dopo che hai effettuato il tuo tiro.

Contro le **squadre** , puoi descrivere di aver ferito uno o più membri della squadra con la tua manovra, ma non in modo paralizzante. Non puoi descrivere l'uccisione di nessuno di loro o il loro allontanamento dal combattimento (questo accade specificamente con le ferite). Puoi descrivere il loro disinserimento temporaneo o la creazione di handicap in altro modo. L'altro giocatore aggiungerà reazioni dopo il tuo tiro.

Contro gli **sciami** , puoi descrivere l'eliminazione di diverse unità dello sciame con la tua manovra. Tuttavia, se il giocatore che controlla lo sciame ha identificato unità straordinarie all'interno dello sciame (un leader, un cane alfa, un campione), queste vengono trattate come individui. Contro quelli, dichiara solo l'intento delle tue azioni e l'altro giocatore descriverà come andrà a finire dopo il tuo tiro.

*Quando ho descritto la mia manovra in precedenza, poiché sto combattendo uno sciame, ho dovuto descrivere come l'esplosione fa a pezzi un gruppo di creature, facendole volare in tutte le direzioni, urlando e lasciando dietro di sé scie di fumo. Quella descrizione mi ha fatto guadagnare un dado regalo da un altro giocatore.*

**Abilità di marcatura**

Ogni personaggio ha 3 abilità che hai scelto durante la creazione del personaggio. Queste abilità vengono utilizzate per guadagnare dadi manovra, come hai visto sopra. La valutazione dell'abilità indica quanti dadi guadagni da essa quando la usi nella tua manovra. Ad esempio, un'abilità con un punteggio di 4 dà 4 dadi per il tuo tiro di manovra. Puoi usare solo un'abilità alla volta.

46

Anche se questo può indurti a usare sempre l'abilità con il punteggio più alto, c'è un vantaggio nell'usare tutte le abilità del tuo personaggio. Quando usi un'abilità, fai un segno davanti ad essa. Una volta che tutte le tue abilità sono state contrassegnate, guadagni 2 dadi bonus a tua scelta (2 dadi carica, 2 dadi strike o 1 di ciascuno) all'inizio della tua manovra in cambio della rimozione di tutti i segni. Questi dadi bonus non contano per il tuo limite di guadagno di dadi per la manovra, ma non contano nemmeno per guadagnare gettoni Awesome (vedi sotto). Una volta che hai guadagnato i dadi bonus e cancellato i voti, puoi ricominciare da capo.

Se vuoi intraprendere un'azione che non si adatta a nessuna delle tue abilità, puoi usare 2 dadi abilità, ma non potrai contrassegnare nessuna delle tue abilità. Decidere se l'azione si adatta a un'abilità o meno spetta al giocatore che esegue la manovra.

**Manovre combinate**

I PG possono unirsi per eseguire una manovra insieme. Questo consuma l'azione di ogni personaggio che partecipa a questo turno. I personaggi che hanno già agito in questo turno non possono partecipare a una manovra combinata.

Un personaggio deve essere designato come leader per la manovra combinata. Il giocatore del leader descrive l'azione congiunta e gli altri giocatori aiutano con le loro parti della descrizione.

I dadi abilità del leader vengono usati nella manovra come di consueto. Ogni personaggio che partecipa oltre al leader aggiunge 1 dado per l'abilità che sta usando al posto della sua valutazione. Una manovra combinata che coinvolge 3 PG con un'abilità del leader di 4, per esempio, fa guadagnare 6 dadi abilità (4 dal leader più 1 ciascuno dagli aiutanti). Tutti i personaggi segnano l'abilità che hanno usato in questa manovra combinata.

Ogni giocatore coinvolto nella manovra combinata può contribuire con un massimo di 3 dadi dal proprio Pool di Azioni (sebbene non debbano contribuire con nessuno). Nota che il potere Tattiche di squadra aggiunge un dado bonus per ogni PG partecipante che lo possiede.

Il leader lancia i dadi per i successi come al solito. È limitata a ottenere 5 successi (a meno che non abbia il potere di Manovra Tattica) e tutti i successi devono andare nelle riserve del leader (a meno che non abbia il potere di Leadership). Il leader o chiunque altro può deselezionare uno dei tratti contrassegnati per ritirare i dadi falliti.

*È il prossimo round e Rasheem è salito sul carro. Decidiamo di fare squadra questa volta, con Zadie in testa. Rasheem sta combattendo contro la squadra dei demoni e ha dei problemi, quindi lo farò io*

47

*cerca di aiutarlo. In primo luogo, Daria descrive come due dei demoni salgono in cima al carro. Uno di loro salta addosso a Rasheem, che cade a terra e lancia il demone in aria. Poi descrivo come, dopo aver buttato giù dal carro alcune creature, vedo Rasheem con la coda dell'occhio. Tiro fuori di nuovo Silent Reaper, accendo il fuoco rapido e lancio una grandine di proiettili direttamente sopra il Rasheem supino e verso il demone che è ancora sul carro, guardandolo cadere a terra all'indietro. L'altro demone sta cadendo all'indietro e Rasheem salta su e lo colpisce con la sua grande scimitarra, facendolo volare di lato contro un grosso masso sul lato della strada.*

*Sto usando di nuovo la mia abilità Armi da fuoco, che mi dà 4 dadi, e otteniamo 1 dado extra dall'abilità Armi da mischia usata da Rasheem, per 5 dadi abilità. Il giocatore di Rasheem mette 2 dalla sua Action Pool, e io aggiungo 2 dalla mia. Lancio tutti e 9 i dadi, guadagnando 4 dadi strike e 3 dadi carica. Posso tenerne solo 5, tuttavia, e non posso consegnarne nessuno a Daria, quindi decido di tenere 2 dadi strike e 3 dadi carica e scarto il resto dei dadi. La mia abilità con le armi da fuoco era già contrassegnata, quindi questa volta non posso fare un segno di abilità, ma Daria segna l'abilità di armi da mischia di Rasheem.*

**Gettoni fantastici**

Se riesci a guadagnare 5 o più dadi (colpo e carica combinati e senza contare i dadi bonus per contrassegnare le tue abilità) contemporaneamente, il GM ti assegnerà un gettone fantastico. Il GM li guadagna anche lei stessa quando la sua avversità guadagna 5 o più dadi in una manovra e gli evocatori ottengono gettoni Awesome per conto dei loro eidolon. Puoi usare i fantastici gettoni durante il conflitto per alcuni vantaggi o alla conclusione per altri (vedi Fine dei conflitti).

Puoi spendere i tuoi fantastici gettoni durante un conflitto nei seguenti modi:

Per 1 gettone Impressionante, tu (o il tuo eidolon) potete effettuare un'azione di potere di colpo, obiettivo o carica gratuita, anche se avete già agito in questo round. Puoi farlo in qualsiasi momento tra le azioni di due altri personaggi, anche subito dopo aver ottenuto il gettone. Non puoi usarlo per eseguire un'azione di manovra (dimenticare questa eccezione porta a un guasto del sistema, quindi assicurati di ricordarlo). Puoi, tuttavia, usarlo per riprendere fiato.

Per 1 gettone fantastico, il GM può disarmare l'arma legata all'anima di un personaggio. In cambio, il giocatore del personaggio guadagna dadi bonus per guadagnare strike e caricare dadi

48

compensare la loro perdita temporanea (e possono riguadagnare l'arma con un obiettivo). Per maggiori dettagli, vedere la sezione Disarmare nel capitolo Armi legate all'anima.

Per 2 gettoni fantastici, puoi subire ferite per conto di un altro personaggio. Nel momento in cui l'altro personaggio subisce il danno, il tuo personaggio si mette di mezzo e si fa invece male. Dal momento che ciò accade dopo che il danno è stato determinato, non importa quali siano i tuoi valori di difesa o quelli dei tuoi alleati; se il tuo alleato avrebbe subito 2 ferite, ora subisci invece 2 ferite, anche se la tua difesa è molto più alta (o inferiore). Nota che questo può cambiare l'innesco delle passioni.

Per 3 gettoni fantastici, puoi contare i tuoi colpi contro 2 avversari contemporaneamente. Designa entrambi i bersagli e tira i tuoi dadi una volta (con la possibilità di usare i tuoi tratti per migliorare il tuo tiro), quindi applica i successi contro entrambi. Se alcuni dei tuoi dadi funzionano solo contro determinati tipi di avversità e stai usando i gettoni per colpire contro tipi diversi, fai un tiro separato per i dadi specifici del tipo.

Puoi usare i tuoi fantastici gettoni per conto di un altro giocatore o dei suoi eidolon per concedere loro uno dei vantaggi di cui sopra. Puoi anche accumulare gettoni Awesome per i vantaggi più costosi, anche se il giocatore che ne beneficia non contribuisce personalmente con gettoni Awesome.

*Con la nostra manovra combinata, ho guadagnato 5 dadi, quindi ottengo anche un fantastico gettone. Decido di spenderlo subito e arrivo a fare uno sciopero immediato. Proverò a eliminare il demone che ho fatto esplodere con Silent Reaper. Potrei usare il gettone per conto di Daria e lasciare che il suo personaggio esegua un attacco gratuito, un obiettivo o un'azione di potere, ma ho appena guadagnato un sacco di dadi di attacco mentre lei non ne ha abbastanza per superare la difesa dei demoni, quindi lo farò usa il token su di me.*

**Premio Manovra eccezionale**

Se al GM è piaciuta davvero la descrizione della tua manovra, può decidere di assegnarti il Segnalino Fantastico prima che tu tiri i dadi (anche se è improbabile o impossibile che tu possa ottenere 5 o più successi con il tuo tiro). Ciò significa semplicemente che hai la garanzia di guadagnare quel fantastico gettone; se ottieni 5 o più successi dopo che il GM ti ha già dato il gettone Awesome, non ne guadagni un altro.

49

**Scioperi**

Quando colpisci, prendi fino a 6 dadi dalla tua Strike Pool. Se stai usando dei poteri di carica, dichiarali ora e pagane il costo in dadi di carica. Quindi tira i dadi strike più eventuali dadi bonus dei poteri prima di descrivere cosa stai facendo, in modo da adattare la tua narrazione all'impatto del tiro.

A meno che tu non abbia un potere rilevante, non puoi tirare più di 6 dadi dal tuo

Strike Pool in uno sciopero. I dadi bonus dei poteri non sono limitati in questo modo.

Devi usare almeno 1 dado strike per effettuare uno strike.

*Ho guadagnato un totale di 3 dadi attacco e 4 dadi carica per Zadie (dalla mia manovra e dalla nostra manovra combinata) e li sto usando tutti in un attacco contro la squadra dei demoni. Spendo i 4 dadi di carica per usare Force Attack, che mi dà 5 dadi bonus al mio tiro per colpire oltre ai 3 dadi per colpire, per un totale di 8 dadi. Il mio limite per spendere i dadi strike è aumentato di 2 a causa del potere Strike Boost di Zadie, portando il mio limite di dadi strike a 8. 5 dei miei dadi sono bonus e solo 3 sono veri e propri dadi strike, tuttavia, quindi non sono nemmeno vicino a colpendo quel limite.*

*Purtroppo, l'effetto Power Strike di Silent Reaper dà solo un dado bonus contro gli individui e sto affrontando una squadra, quindi non ottengo quel bonus.*

Come per le manovre, ogni 3 o più è un successo. Confronta il numero di successi con la difesa dell'avversario. Se il tuo numero di successi non eguaglia o supera la difesa, l'attacco fallisce e i dadi strike tornano alla Strike Pool. I dadi bonus e i dadi carica spesi vengono sempre utilizzati.

Se il tuo numero di successi è uguale o superiore alla difesa, infliggi una ferita. Ad esempio, se la difesa del tuo avversario è 3, devi ottenere almeno 3 successi per infliggere una ferita. I dadi strike e bonus che hai tirato vengono scartati e l'avversario segna un cerchio della ferita. Il giocatore della vittima descrive la ferita o lascia che lo faccia il giocatore che ha colpito.

Puoi infliggere più di 1 ferita alla volta, ma ciò richiede successi multipli della difesa dell'avversario. Se la difesa dell'avversario è 3, sono necessari 3 successi per infliggere 1 ferita, 6 successi per 2 ferite, 9 successi per 3 ferite e così via.

50

*La squadra dei demoni ha una difesa di 4, quindi ho bisogno di 4 successi per infliggere una ferita. Tiro 5, 1, 6, 6, 4, 3, 2, 4. Sono 6 successi! Infliggo una ferita e il GM mi lascia fare la narrazione. Descrivo come il demone che ho fatto esplodere dal carro di Rasheem cade a terra, crivellato di fori di proiettile. Non si alzerà più. Sempre.*

Puoi deselezionare un tratto per ritirare i tuoi dadi falliti per un colpo. Se fallisci ancora, tutti i dadi strike ritornano nella Strike Pool come prima, ma il tratto rimane non contrassegnato. Puoi anche deselezionare un tratto per concedere questo vantaggio a uno dei tuoi eidolon o a uno dei tuoi alleati. Quando esaurisci un segno di tratto, dovresti raccontare come si sviluppa nella tua storia.

*Colgo una grande occasione e deseleziona il mio tratto per tirare nuovamente l'1 e il 2. Spiego al gruppo che Zadie non si fida affatto di Rasheem. Poco prima di sparare, esitò e pensò di spazzarlo via invece perché avrebbe potuto attirare di proposito i demoni; dopotutto indossa la collana di Locust. Ma i demoni sono più una minaccia diretta, quindi ha vinto la sua sfiducia. Per adesso.*

*Sono fortunato e ottengo altri 2 successi! Ora il mio totale è 8, e dato che provo una ferita ogni 4 successi contro 4 di difesa, in realtà faccio una seconda ferita. Descrivo come il demone che Rasheem ha colpito nella roccia si schianta a terra, e mentre cerca di alzarsi, Zadie lo colpisce alla nuca. Game over per la squadra dei demoni. Ora torniamo a quelle fastidiose creature...*

L'unico modo in cui i personaggi possono colpire insieme è usare il potere Super Combo Strike. Non ci sono altri scioperi combinati.

**Risultati**

Puoi usare un'azione per cercare di raggiungere uno degli obiettivi del conflitto, che sono legati alla storia o che hanno effetti speciali. Gli obiettivi sono presentati in Impostazione dei conflitti, sopra, e sono descritti in dettaglio nel Capitolo 7.

Prendi fino a 6 dei tuoi dadi strike, aggiungi i dadi di un'abilità (e segna l'abilità) e tirali tutti. Ogni 3 o più è un successo. Devi ottenere tanti successi quanti sono i livelli di difficoltà dell'obiettivo che stai cercando di raggiungere. Se non hai successo, tutti i dadi strike tornano nella tua Strike Pool (il bonus e i dadi carica sono sempre esauriti). Tuttavia, se hai successo, tutti i dadi che hai tirato vengono esauriti.

51

Descrivi le tue azioni dopo aver saputo se hai raggiunto l'obiettivo o meno. Puoi descrivere parte della tua azione in anticipo, se lo desideri, per creare suspense per il rullino, ma dovresti aspettare fino a dopo il rullino per completare la descrizione in modo appropriato.

Puoi deselezionare un tratto per ritirare i tuoi dadi falliti per un obiettivo. Se fallisci ancora, i dadi strike tornano nella Strike Pool come prima, ma il tratto rimane non contrassegnato. Puoi anche deselezionare un tratto per concedere questo vantaggio a uno dei tuoi eidolon o a uno dei tuoi alleati. Quando esaurisci un segno di tratto, dovresti raccontare come si sviluppa nella tua storia.

Il GM può, ma non deve, concedere poteri solitamente usati negli assalti o come azioni per dare dadi bonus a un risultato se ha senso nella situazione specifica. Il numero di dadi bonus non deve necessariamente essere uguale a quello che la potenza concederebbe a uno strike. Quando il GM concede questo, il giocatore deve spendere i dadi di carica per usare il potere.

*Più avanti nella nostra lotta contro i demoni, stiamo attraversando il momento più difficile con il toro demoniaco. La bestia ha una difesa di 7 a causa della sua pelle corazzata di enormi scaglie simili a draghi e non riusciamo a portare a termine i nostri colpi. Chiedo al GM di stabilire un obiettivo che ci aiuti ad abbassare la difesa della bestia. Il GM stabilisce il seguente obiettivo:*

*Supera la Pelle Corazzata della Bestia [6]: Difesa della Bestia -2*

*Ho bisogno di quasi tanti successi per raggiungere l'obiettivo quanti ne avrei bisogno per ferirlo, ma una volta raggiunto l'obiettivo, possiamo infliggere tutte e 3 le ferite necessarie per abbatterlo molto più facilmente.*

*A questo punto, ho raccolto nuovi dadi strike, 5 in totale. Userò gli esplosivi per altri 2 dadi. Devo tirare 6 successi per superare la difficoltà 6, il che sembra fattibile con 7 dadi e una buona dose di fortuna. Descrivo come salto in cima alla bestia e piango un ordigno esplosivo sotto le sue squame per fare un buco nella sua pelle corazzata. Tuttavia, il mio lancio di tutti e 7 i dadi ottiene solo 4 successi, il che non è abbastanza. Ho già usato il mio tratto in precedenza, quindi non posso rilanciare i dadi falliti.*

*Rimetto tutti i miei dadi strike nella mia Strike Pool, scarto i dadi che ho usato dalla mia abilità e descrivo come Zadie salta giù dalla bestia e tiene le orecchie chiuse in attesa dell'esplosione. Ma allora*

52

*non succede niente, è un disastro. Impreca sottovoce e salta da parte quando la bestia le carica.*

Se l'abilità che hai contrassegnato con l'obiettivo ha completato il tuo set di tre abilità contrassegnate, cancelli i segni e guadagni i 2 dadi a tua scelta come al solito, al completamento di questa azione (indipendentemente dal fatto che tu abbia avuto successo o meno).

**Risultati combinati**

La maggior parte degli obiettivi può essere raggiunta con uno sforzo congiunto. Due o più personaggi possono spendere le loro azioni insieme e contribuire con dadi strike a un tiro congiunto. Uno dei personaggi deve essere il leader dell'azione obiettivo, proprio come con le manovre combinate, e solo quel personaggio può usare i poteri appropriati (a meno che non abbia l'abilità Leadership). Come per le manovre combinate, solo il leader può aggiungere l'intero punteggio di abilità mentre gli aiutanti aggiungono 1 dado ciascuno per il loro.

Sebbene un giocatore di solito possa spendere solo 6 dadi strike per raggiungere un obiettivo, questo limite viene aumentato di 3 per ogni livello di Manovra Tattica che ha il leader. Ciò significa che un leader con Manovra Tattica II e i suoi aiutanti possono tirare fino a 12 dadi strike in totale, pescati in qualsiasi combinazione dai loro Strike Pools.

Inoltre, il gruppo guadagna 1 dado bonus da ogni personaggio partecipante che ha il potere Tattiche di squadra.

*Il prossimo round, Daria e io decidiamo di lavorare insieme sulla bestia. Nella storia, Zadie lancia a Rasheem una granata mentre lei fornisce una distrazione. Rasheem fa capriole sulla bestia, lanciando la granata per far esplodere e innescare l'ordigno esplosivo. Rasheem ha il potere Eroico, quindi determiniamo che è il leader dell'impresa combinata.*

*Possiamo usare fino a 6 dadi strike insieme in un risultato combinato (Rasheem non ha il potere di Manovra Tattica). Do 3 dei miei 5 dadi strike e Daria ne aggiunge 3 dalla Strike Pool di Rasheem. Sto usando Acrobazie questa volta, per 1 abilità dado nonostante il suo punteggio di 3 (perché sono solo l'aiutante), ma l'abilità di Rasheem aggiunge il suo intero punteggio per altri 3 dadi. Daria paga 2 dadi carica per il potere Eroico e guadagna altri 4 dadi bonus al nostro tentativo. Questo è un totale di 14 dadi! Daria ottiene 11 successi e supera facilmente la difficoltà. Scarta tutti i dadi usati. Forse avremmo dovuto giocare d'azzardo e usare meno dadi strike.*

53

*Quindi descrive come atterra Rasheem e, mentre si guarda alle spalle, la granata e il dispositivo esplodono sul dorso della bestia in una grande esplosione, inviando scaglie e frammenti tutt'intorno. Il GM ci dice che la bestia ruggisce all'impazzata e sembra che sia in cerca di sangue ora, ma non siamo impressionati: con la sua difesa abbassata a 5, possiamo abbatterlo non appena otteniamo altri dadi strike.*

**Prendere fiato**

Una volta che la riserva d'azione si esaurisce, il personaggio è seriamente vulnerabile e non può più eseguire manovre. Se il personaggio compie un'altra azione (colpo, realizzazione, potere) mentre non ha dadi azione rimasti, subisce una ferita a causa dell'esaurimento. Può, tuttavia, riprendere fiato per 1 round per riguadagnare 2 dadi azione.

Riprendere fiato significa che il personaggio non può compiere un'azione per quel round (a meno che tu non spenda un gettone fantastico). Va bene passare anche se la tua Riserva Azione non è vuota per recuperare 2 dadi azione, fino al massimo della tua Riserva Azione (10 per impostazione predefinita).

I dadi azione vengono guadagnati alla fine del turno del personaggio. Questo potrebbe avere importanza quando condizioni o poteri tolgono alcuni dei dadi azione del personaggio.

Mentre il tuo personaggio sta riprendendo fiato, non sta manovrando o attaccando in altro modo il nemico. La tua narrazione per questa azione dovrebbe essere qualcosa come nasconderti dietro un muro che viene fatto a pezzi mentre cerchi di capire cosa fare dopo, avere un rapido scambio tattico con un altro PG mentre sei sotto copertura, o qualcos'altro che rinfrescherebbe il tuo personaggio un po'. Sono sicuro che hai visto momenti del genere in molti spettacoli e film. Fornire una descrizione accurata renderà il semplice atto di passare molto più interessante.

**Sacrificio**

I PG non muoiono quando vengono sconfitti. In effetti, non c'è nulla che il GM possa fare per uccidere i PG. Non moriranno mai a causa di un tiro sfortunato, di una cattiva decisione tattica o dell'incapacità di capire la trappola che il GM ha messo in atto. La morte accidentale del personaggio va sia contro lo spirito del divertimento spontaneo che contro il tipo di storie che stai creando con questo gioco. I protagonisti delle storie non muoiono solo a metà della storia, a meno che non ci sia un significato per loro

54

morte (tranne quando stai giocando a un videogioco in cui puoi semplicemente caricare il tuo gioco salvato, ma poiché non è un'opzione qui, non lo è nemmeno la morte indesiderata del PC).

Spetta ai giocatori PC decidere quando la morte dei loro personaggi sarebbe significativa. In qualsiasi momento durante un conflitto, un giocatore può dichiarare che il suo personaggio si sacrifica. Il PG raggiunge automaticamente un obiettivo specifico, senza bisogno di un tiro, e muore subito o subito dopo la fine del conflitto (puoi dare loro una scena o due del personaggio in cui viene ferito a morte e pronuncia le sue ultime parole).

L'obiettivo che il PG raggiunge può essere qualcosa che era già stato stabilito, oppure può essere qualcosa che il giocatore ora negozia con il GM, inclusa la sconfitta di uno o di tutti i nemici dei PG.

Un giocatore può scegliere l'opzione di sacrificio anche se il suo personaggio è già stato sconfitto nel conflitto.

La morte non è l'unica opzione qui; a seconda della tua storia e dell'ambientazione, può essere qualsiasi cosa che metta il personaggio fuori gioco permanentemente. Se il GM è d'accordo, può anche essere qualcosa che elimina solo temporaneamente il personaggio, in modo che il giocatore debba interpretare un personaggio diverso per un po' prima che quello vecchio possa tornare, sia che sia salva, sia resuscitato, si svegli da il suo coma, o cose del genere. Quindi puoi decidere quale dei tuoi PC giocare da quel momento in poi.

Ad esempio, se il seme della tua storia del personaggio era che il tuo PC è inseguito da demoni che vogliono prendere la sua anima, e puoi barattare con loro per prendere il tuo PC e lasciare in pace gli altri, questo funziona come un sacrificio. Indipendentemente dal fatto che gli altri PG (e il tuo nuovo personaggio) possano salvare il PG sacrificato dal mondo natale dei demoni apre una saga completamente nuova nella tua storia.

Suggerisco fortemente che ogni volta che un giocatore lascia definitivamente il gruppo, durante l'ultima sessione offri la possibilità di fare un sacrificio davvero significativo.

**Fine dei conflitti**

Il conflitto termina quando una delle parti si ritira o viene sconfitta (il che significa che tutti i cerchi delle ferite della loro parte vengono riempiti). Un individuo, una squadra o uno sciame sconfitti non possono più partecipare al conflitto, anche se i giocatori possono comunque concedere un dado dalla loro Riserva Azioni alle manovre degli altri giocatori, se ne hanno ancora.

55

La metà (arrotondata per eccesso) dei dadi carica inutilizzati di ogni PG rimane mentre tutti i dadi strike inutilizzati vengono trasformati in dadi azione (fino al limite del Pool di Azioni, qualsiasi dado extra viene scartato). L'Action Pool rimane a quel livello.

I segni di abilità rimangono al loro posto dopo un conflitto. Tuttavia, tutte le condizioni concesse o inflitte dai poteri (come Veleno e Scudo) vengono cancellate.

Se alla fine di un conflitto sono rimasti dei fantastici gettoni, puoi scambiarli con uno dei seguenti vantaggi. Tutti i gettoni fantastici che non spendi vengono persi.

1. Conserva tutti i tuoi dadi di carica invece di metà di essi. Il tuo personaggio è emotivamente pompato e pronto a causare più scompiglio.
2. Riempi al massimo il tuo pool di azioni. Il tuo personaggio salta fuori dal campo di battaglia fumante in cui gli altri zoppicano e strisciano per la stanchezza.
3. Tieni fino a 3 dei tuoi dadi strike nella tua Strike Pool invece di convertirli in dadi azione. Nella storia, il tuo personaggio sottrae qualcosa al conflitto che lo aiuterà nel prossimo (armi monouso come le granate, l'elemento sorpresa, la giusta rabbia, una tuta da battaglia, ecc.). Se vuoi mantenere di nuovo i dadi strike alla fine del prossimo conflitto, tuttavia, dovrai pagare un altro Awesome Token allora.

Puoi spendere fantastici gettoni in questo modo anche per altri PC.

**Coinvolgimento**

Non tutti i PC saranno coinvolti in tutti i conflitti. A seconda di come sta andando la tua storia, i PG potrebbero dividersi e prendere strade separate o avere altri motivi per non partecipare insieme ai conflitti. Mentre i giocatori i cui PG non sono coinvolti in un conflitto non possono guadagnare o spendere dadi con le azioni, possono consegnare un dado per le manovre di altri PG dalle loro riserve di azioni come al solito. In questo modo, anche quando fai parte del pubblico, sei comunque coinvolto in quello che sta succedendo.

I PC così come le avversità a volte possono cadere nel conflitto dopo che è iniziato. Il GM può sempre introdurre nuovi nemici nel mezzo di un conflitto, per rappresentare rinforzi in arrivo o altri nuovi nemici. I giocatori i cui PG non sono coinvolti in conflitti inizialmente a volte raggiungono il conflitto in seguito (o vengono introdotti quando i loro compagni giocatori raggiungono un obiettivo, ad esempio quando alcuni PG sono stati imprigionati, rinchiusi e così via).

56

A volte i PC o le avversità usciranno dal conflitto. Potrebbero arrendersi, fuggire o comunque smettere di essere coinvolti. Questo spetta a ciascun giocatore per il proprio PC e al GM per ogni singola avversità. I personaggi che abbandonano semplicemente smettono di fare a turno. In alcune situazioni, i pg devono raggiungere un obiettivo per poter fuggire, altrimenti abbandonare significa arrendersi. Questo dipende dalle circostanze della tua storia e deve essere determinato dal GM all'inizio del conflitto. I pg potrebbero anche essere in grado di impedire alle avversità di fuggire; utilizzare gli obiettivi per impostare questo.

**Conflitti senza combattimento**

I conflitti non devono essere combattivi, ma hanno sempre la possibilità di trasformarsi in quella direzione. I personaggi possono tutti usare manovre che consistono interamente nel parlare, intimidire, inveire o comunque ottenere un vantaggio. Possono quindi concentrarsi sul raggiungimento degli obiettivi senza mai sferrare un colpo. Tuttavia, se si riduce a questo, entrambe le parti possono intensificare e utilizzare i dadi strike per i strike, oppure usare un potere.

Quanto o quanto poco combattimento è incluso in ogni conflitto dipende quindi sempre dai personaggi coinvolti.

Puoi anche combattere senza conflitti. Se un personaggio agisce contro un altro ed entrambi i giocatori sono d'accordo sul risultato, in realtà non è necessario passare alla meccanica. Ad esempio, se un personaggio si trova sul bordo di una scogliera e un altro la spinge, entrambi i giocatori potrebbero essere d'accordo sul fatto che sia sorpresa e cade (sebbene al di fuori delle meccaniche di conflitto, non subirà ferite dalla caduta). Se il secondo giocatore non vuole che cada, tuttavia, hai un conflitto da giocare.

**PC contro PC**

Il più delle volte, non è una buona idea usare la meccanica del conflitto per combattere tra i PC. Invece, i giocatori dovrebbero concordare su come si svolgono i loro disaccordi, come nella sezione precedente, ad esempio come scena di un personaggio. Ma se il tuo gruppo è pronto, puoi sicuramente usare la meccanica. Entrambi i giocatori devono essere d'accordo, tuttavia, se uno dei giocatori non vuole partecipare, il suo personaggio se ne va illeso.

Il conflitto quindi funziona esattamente come un conflitto GM contro PC. I giocatori guadagnano e spendono dadi, infliggono ferite e si sconfiggono a vicenda come al solito.

Gli obiettivi durante i conflitti PC contro PC sono complicati. Se ne avrai, tutti i giocatori in conflitto devono essere d'accordo; il GM non sarebbe coinvolto.

57

1. **G OAL**

**Nozioni di base**

La maggior parte dei conflitti ha obiettivi. Sono cose che possono essere ottenute oltre a picchiare gli altri personaggi coinvolti. Ci possono essere solo uno o più obiettivi, a seconda della situazione. Dovresti annotare l'obiettivo in un punto in cui sia visibile a tutti i giocatori. Le schede per ogni obiettivo o un foglio di carta centrale che elenca tutti gli obiettivi funzionano entrambi.

Il più delle volte, una volta che l'obiettivo è raggiunto da qualcuno, il suo risultato non può più essere modificato durante il conflitto. Ad esempio, se i pg raggiungono l'obiettivo di liberare alcuni prigionieri, quei prigionieri non possono essere catturati di nuovo durante questo conflitto. Le eccezioni a questa regola devono essere specificatamente annotate. Per ulteriori informazioni, vedere la sezione sugli obiettivi concatenati di seguito.

In generale, se un obiettivo non viene raggiunto, lo status quo rimane in vigore. Se l'obiettivo era salvare qualcuno e nessuno lo ha raggiunto, quella persona è ancora prigioniera. Dopo il conflitto, il GM decide se gli obiettivi irrisolti possono ancora essere raggiunti (magari in una scena del personaggio successiva) o, in caso negativo, come sono andati a finire. L'unico modo per i giocatori di determinare il risultato è raggiungere l'obiettivo prima di sconfiggere l'avversità (o di essere sconfitti). Quando una parte fugge, tuttavia, l'altra parte vince automaticamente tutti i goal rimanenti.

**Difficoltà**

Gli obiettivi hanno un livello di difficoltà che indica quanto sia difficile raggiungere l'obiettivo. Un giocatore che vuole determinare il risultato dell'obiettivo deve ottenere tanti successi con un obiettivo (vedi Obiettivi nel capitolo Conflitti) quante sono le difficoltà.

Un esempio di obiettivo potrebbe essere:

**Determina il possesso della gemma [5]**

Questo obiettivo si riferisce a una gemma nella scena che i giocatori o i loro avversari vogliono afferrare. Non importa da quale parte ce l'ha attualmente.

L'obiettivo ha un grado di difficoltà di 5. Chi per primo riesce a segnare 5 o più successi con un obiettivo determinerà se la gemma verrà presa e da chi (non deve essere il personaggio del giocatore, né deve essere in lei

58

favore se il giocatore preferisce un altro risultato). Dopo che questo è stato determinato, nessun altro può finire con la gemma per questo conflitto. Potrebbe passare di mano durante le descrizioni, se vuoi, ma alla fine del conflitto finisce dove lo vuole il giocatore che ha raggiunto l'obiettivo.

**Indebolimento delle avversità**

Se l'opposizione in un conflitto è forte, è possibile che gli obiettivi indeboliscano l'opposizione in termini reali di meccanica di gioco. Ciò consente decisioni tattiche, nonché fantastiche scene di combattimento e tattiche come quelle che vedi nei buoni spettacoli di anime.

Ad esempio: l'avversità del GM ha una difesa di 6 e lei collega alcune di queste a obiettivi di conflitto. Potrebbe esserci 1 obiettivo più difficile da raggiungere:

**Distruggi fortificazioni [6]:** l'avversità perde 2 punti di difesa

Oppure 2 obiettivi più facili da raggiungere:

**Distruggi la fortificazione orientale [4]: l'** avversità perde 1 punto di difesa

**Distruggi la fortificazione occidentale [4]: l'** avversità perde 1 punto di difesa

Troverai elenchi dei possibili effetti sulle avversità nella sezione Effetti e condizioni di seguito.

**Creazione di obiettivi**

Ci sono quattro modi in cui vengono creati gli obiettivi. In primo luogo, il GM li stabilisce durante l'impostazione del conflitto. In secondo luogo, il GM li stabilisce durante un conflitto. Terzo, i giocatori li suggeriscono durante un conflitto. E quarto, alcuni obiettivi esistono sempre come opzioni predefinite.

Gli obiettivi stabiliti all'inizio di un conflitto tendono a derivare dal modo in cui la storia sta andando e dalla natura delle avversità. Spesso, una rissa riguarda qualcosa di diverso dal battere semplicemente l'altra parte. C'è qualcosa in gioco. Questo è rappresentato con un obiettivo o due. Se i pg hanno già pianificato il conflitto e hanno piazzato trappole o fatto altri preparativi, puoi anche avere obiettivi iniziali che li rappresentino sfruttando il loro vantaggio a tale riguardo.

Durante il conflitto, specialmente con un gruppo inesperto, il GM può stabilire obiettivi che aiutano i pg. Se i pg stanno affrontando un nemico potente e hanno difficoltà a superare la difesa, o se devono affrontare una condizione che

59

li colpisce ma semplicemente non sanno come affrontarlo, il GM può offrire loro un vantaggio per ravvivare le cose.

Nota che l'obiettivo non deve descrivere come i PG possono farlo, poiché questo lascia la porta aperta ai giocatori per trovare modi creativi per raggiungere un obiettivo. Per raggiungere un obiettivo che esponga il punto debole dell'avversità e ne abbassi la difesa, ad esempio, potrebbero staccare l'armatura dal nemico, lanciargli benzina e accenderlo, o convincere l'arrogante evocatore malvagio ad abbassare la guardia.

Altri obiettivi possono essere stabiliti durante un conflitto per introdurre complicazioni nella storia. Ad esempio, potrebbero apparire civili coinvolti nel fuoco incrociato, o oggetti importanti che i personaggi potrebbero strappare mentre escono. Stabilindole durante il conflitto, puoi alterare il corso di una battaglia e renderla più interessante.

Gli obiettivi suggeriti dai giocatori sono un ottimo modo per consentire ai giocatori di esprimere ciò a cui tengono e come vogliono gestire un conflitto. L'esempio di esporre il punto debole del nemico potrebbe anche essere un suggerimento di un giocatore che il GM stabilisce felicemente.

Quando un giocatore suggerisce qualcosa, il GM dovrebbe sempre stabilirlo in qualche forma, a meno che non sia completamente privo di senso nel contesto della storia (far saltare in aria l'intero pianeta con un petardo), rovinerebbe il divertimento degli altri giocatori (rubando i pantaloni di altri PG nel bel mezzo del combattimento, se non sono disposti a recitare in una commedia in questo momento), o altrimenti è decisamente dirompente.

**Tipo predefinito**

Le categorie di obiettivi elencate nelle sezioni seguenti sono tutti usi avanzati del concetto di obiettivi. Dovresti avere molta familiarità con gli obiettivi di base prima di usarli, ma una volta fatto, vedrai quanta varietà possono aggiungere ai tuoi conflitti.

Assumi sempre che un obiettivo sia il tipo predefinito (unico, singolo, giunto) a meno che tu non decida diversamente quando lo crei e assicurati di scrivere eventuali deviazioni dall'impostazione predefinita accanto a un obiettivo specifico.

**Effetti e condizioni**

Molti obiettivi hanno solo effetti sulla storia. Questi sono obiettivi in cui il risultato fa la differenza in termini di storia, ma non hanno un impatto sulle statistiche, sui dadi o su altre parti meccaniche del gioco.

60

Altri obiettivi hanno effetti a livello meccanico. L'elenco seguente mostra alcuni degli effetti, ordinati in base alla loro difficoltà predefinita. Questa difficoltà viene fornita come aiuto per il GM, nel caso in cui non sei sicuro di quanto dovrebbe essere difficile qualcosa. Tuttavia, la situazione immaginaria in cui si trovano i personaggi può sempre rendere questi obiettivi più facili o più difficili, quindi sentiti libero di scegliere una difficoltà diversa che si adatta alla tua situazione.

Di nuovo, il GM di solito dovrebbe creare questi obiettivi quando i giocatori li suggeriscono se i giocatori possono collegarli alla situazione in cui si trovano i loro PG. Tuttavia, il GM non dovrebbe creare più obiettivi con gli stessi effetti a meno che non abbia senso nella storia. Se i giocatori hanno già abbassato l'abilità dell'avversario, il GM può rifiutarsi di farla abbassare ulteriormente, ma un nemico con una difesa molto alta potrebbe farla abbassare più volte di seguito.

I cambiamenti meccanici che dureranno per l'intero conflitto sono un'eccezione al divieto di annullare gli effetti degli obiettivi. Questi tipi di effetti di solito possono essere annullati con l'opposizione che raggiunge un obiettivo correlato a una difficoltà scelta dal GM.

**Obiettivi facili [4]**

* Riduci di 1 la difesa di un nemico
* Aumenta di 1 la difesa di un alleato
* Fai il tuo prossimo attacco o quello di un alleato basato su fuoco, gelo o elettricità

**Obiettivi difficili [6]**

* Riduci di 2 la difesa di un nemico
* Riduci di 1 l'abilità di un nemico
* Aumenta di 1 la difesa di due alleati
* Blocca il potere di un nemico per un round
* Rendi tutti i tuoi attacchi successivi o quelli di un alleato basati sul fuoco, sul gelo o sull'elettricità
* Causa un tiro per colpire elementale con 6 dadi (invece di portarli fuori dalla riserva di colpi di qualcuno)

**Obiettivi difficili [8]**

61

* Aumenta le tue difese e quelle di tutti i tuoi alleati di 1
* Blocca il potere di un nemico fino a quando il nemico non lo recupera (di solito la difficoltà del nemico per questo sarebbe [6])
* Causa un tiro per colpire elementale con 8 dadi (invece di portarli fuori dalla riserva di colpi di qualcuno)
* Infliggi una condizione specifica a un nemico
* Rimuovi una condizione specifica da te stesso o da un alleato

**Obiettivi eroici [10]**

* Infliggi una condizione specifica a due o più nemici
* Rimuovi una condizione specifica da te e dai tuoi alleati
* Concedi a un alleato l'uso di un potere che non ha
* Causa un tiro per colpire elementale con 10 dadi (invece di portarli fuori dalla riserva di colpi di qualcuno)

Questi possono funzionare anche in combinazione. Dai un'occhiata agli esempi seguenti per vedere come questi possono essere implementati.

**Unici, Paralleli o Raggruppati**

Gli obiettivi sono per impostazione predefinita univoci. Un obiettivo unico è quello che esiste una sola volta, chiunque può provare a raggiungerlo, e quando è risolto viene messo da parte. Gli obiettivi possono anche essere paralleli o individuali.

Esiste un obiettivo parallelo per una o entrambe le parti di un conflitto e ciascuna parte può solo raggiungere il proprio. Questo rappresenta eventi come le gare, in cui ciascuna parte si sforza di ottenere qualcosa più velocemente dell'altra parte. Gli obiettivi paralleli non devono essere gli stessi da entrambe le parti, ma spesso raggiungono lo stesso obiettivo.

A volte un obiettivo parallelo esiste solo per una parte. Nell'esempio "Distruggi fortificazioni" sopra, l'obiettivo sarebbe parallelo se una parte potesse raggiungerlo ma l'altra parte non potesse impedirlo. Questo è il caso per la maggior parte degli obiettivi degli effetti di cui sopra. Se la parte in difesa potesse in qualche modo, per il resto del conflitto, tenere l'altra

62

a parte il raggiungimento di quell'obiettivo (raggiungendolo da soli e determinando il risultato di conseguenza), sarebbe invece un obiettivo unico.

Gli obiettivi raggruppati sono limitati a personaggi specifici la cui situazione o opportunità differiscono dalle altre. Ad esempio, se un personaggio è a bordo di un dirigibile mentre gli altri sono a terra, ma stanno combattendo tutti insieme in un conflitto, il personaggio del dirigibile potrebbe avere obiettivi che riguardano la corretta guida del dirigibile, qualcosa che gli altri personaggi in basso non può raggiungere o assistere. Questi obiettivi sono solo per il gruppo di personaggi sul dirigibile. In questo caso, si tratta di un gruppo con un solo membro, ma altri personaggi possono farsi strada lassù nel corso del conflitto e unirsi al gruppo di personaggi che possono raggiungere l'obiettivo.

**Joint o Solo**

La maggior parte degli obiettivi può essere raggiunta da più personaggi con un risultato combinato, come descritto nel capitolo sul conflitto. Questi sono chiamati obiettivi comuni e sono l'opzione predefinita.

Alcuni goal, chiamati goal in solitario, possono essere tentati solo da un personaggio alla volta. Altri personaggi non possono aiutare con questi obiettivi. I gol da solista sono piuttosto rari. Poiché si tratta di un gioco orientato al gruppo, terrei al minimo gli obiettivi da solista. Di solito è più divertente quando i giocatori possono fare squadra per fare qualcosa.

**Singolo o Catena**

Per impostazione predefinita, gli obiettivi sono eventi singoli. Ciò significa che i loro effetti sono immediati e una volta raggiunti, hanno finito.

Puoi anche creare una catena di obiettivi. In questo caso, i personaggi devono raggiungere due o più obiettivi in ordine. Pensa agli eventi nei film in cui un risultato dipende da un altro: prima rompi il computer di sicurezza, poi rompi il caveau, poi scappi con i diamanti. Non puoi scappare con i diamanti prima di aver violato il caveau e non puoi raggiungerlo a meno che il sistema di sicurezza non sia stato violato.

Gli obiettivi concatenati possono avere effetti meccanici o di storia per ogni obiettivo nella catena.

Un uso molto avanzato di obiettivi concatenati sarebbe quello di collegare insieme obiettivi paralleli, con un obiettivo unico alla fine, che crea una corsa per entrambe le parti per raggiungere l'obiettivo finale unico. Un esempio per questo è fornito nella sezione successiva.

63

**Esempi di obiettivi**

Di seguito sono riportati alcuni esempi di obiettivi con complessità variabile. Anche se anche gli obiettivi più semplici possono ravvivare un conflitto, c'è molto potenziale nel concatenarli o nell'essere coinvolti in altro modo, una volta che hai preso dimestichezza con il funzionamento del sistema. E se ritieni che un conflitto abbia bisogno di qualche cambiamento, se il tuo conflitto sembra troppo facile, troppo difficile, troppo blando o comunque non sincronizzato con ciò che desideri, questi obiettivi di esempio danno qualche ispirazione su come risolvere questi problemi sul posto.

**L'unico sopravvissuto**

Questo è un esempio tratto da una sessione di playtest. La nostra banda di eroi sta combattendo un'idra gigantesca che è apparsa da una crepa nel terreno. Quattro dei pg se ne stanno occupando, mentre uno sta combattendo alcuni mutanti ricci nel vicino villaggio abbandonato (è scappato dall'idra e il GM ha introdotto nuove avversità per tenerlo occupato). Tre dei personaggi si stanno avvicinando all'eliminazione dell'idra, quindi il GM introduce un obiettivo della storia per consentire anche agli altri due giocatori di avere qualcosa da fare:

**Salva l'ultimo abitante del villaggio [4]**

Il GM descrive che i pg individuano una figura su una vecchia torre dell'acqua traballante, con uno dei mutanti riccio che si fa strada con gli artigli su per la scala per raggiungerlo. Chi è la figura? Riusciranno i nostri eroi a salvare l'abitante del villaggio prima che i mutanti lo uccidano? Questo obiettivo della storia non solo rende il combattimento più interessante mentre si svolgono gli ultimi colpi contro l'idra, ma apre anche opportunità di follow-up per le scene dei personaggi che coinvolgono l'NPC dopo il conflitto.

Alcuni altri obiettivi di esempio che consentono di ramificare la tua storia sono:

**Free The Children [6]** (in modo che non si lascino trasportare alla fine del conflitto)

**Cattura Lao Dai [8]** (se i PG sconfiggono questo nemico senza raggiungere questo obiettivo, scapperà invece di essere catturato)

**Chiedi a Lao Dai di divulgare i suoi piani malvagi [4]** (non è così difficile da indurre a rivelare le sue brillanti macchinazioni, purché stia combattendo e pensi di poter ancora vincere; ma una volta che i PG lo sconfiggono, questo obiettivo non può essere raggiunto più)

**Land The Airship Safely [10]** (per proteggere i civili a bordo)

64

**Combattere il ghiaccio con il fuoco**

I PG sono nel bel mezzo di uno scontro con un duro gruppo di demoni del ghiaccio nel centro di un'oscura metropoli. I pg hanno difficoltà a far loro del male, e mentre i demoni di ghiaccio sono vulnerabili al fuoco, i pg non hanno nessuno con poteri basati sul fuoco o effetti di armi tra di loro. E adesso? Improvvisare.

Il giocatore di un PG parla con il GM di infilare la sua spada nel serbatoio di un'auto, coprendolo così di benzina, e poi dandogli fuoco. Il GM sorride e crea il seguente obiettivo:

**Set Sword Afire [4]: il prossimo colpo del personaggio conta come basato sul fuoco**

Il GM rende l'obiettivo facile perché è un'idea chiara ma il vantaggio si applica solo una volta; non pensa che il carburante si attaccherà dopo uno sciopero serio. Se il giocatore escogita un piano che potrebbe mantenere la spada basata sul fuoco, creerà un obiettivo che applica l'effetto basato sul fuoco per il resto del conflitto, probabilmente a una difficoltà maggiore.

Il giocatore del secondo PC vuole attirare un demone del ghiaccio in una stazione di servizio, quindi farlo esplodere. Il GM crea il seguente obiettivo:

**Attira il demone in una trappola esplosiva [8]: attiva un attacco basato sul fuoco di 8 dadi su 1 nemico**

Obiettivi come questi consentono ai PG di innescare colpi con dadi diversi da quelli nelle loro riserve. Se il PG raggiunge questo obiettivo, può prendere 8 dadi dalla grande ciotola comune, aggiungere 3 dadi perché il nemico è vulnerabile al fuoco e tirare questi 11 dadi come un colpo senza spendere i suoi dadi.

I giocatori devono ancora spendere i dadi strike per raggiungere questo obiettivo, ma il guadagno è maggiore. Possono usare un'abilità per ottenerlo e, poiché il colpo è elementale, aggiungerà 3 dadi bonus contro coloro che sono vulnerabili all'elemento. D'altra parte, il PG non sarà in grado di aggiungere poteri di sciopero o i propri dadi di sciopero allo sciopero attivato.

Ma cosa accadrebbe se i PG d'ora in poi si concentrassero sugli obiettivi di attivazione del colpo per ottenere di più dai loro dadi di colpo di quanto non farebbero con un colpo normale, quasi ogni volta? In tal caso, rallegrati: i tuoi giocatori stanno trovando modi nuovi e creativi per ferire sempre gli avversari e i combattimenti che ne risultano non dovrebbero mai diventare noiosi.

65

**Il cancello del giorno del giudizio**

I PG arrivano al tempio dove Lao Dai sta per aprire il Cancello del Giorno del Giudizio. Permetterà a Lao Dai di portare i demoni in questo mondo. Il GM fa due cose per creare un conflitto intenso. Innanzitutto, crea il seguente obiettivo:

**Distruggi il cancello del giorno del giudizio [10]**

È piuttosto difficile da raggiungere e probabilmente richiederà ai PG di utilizzare un risultato combinato. E in secondo luogo, il GM usa il Dado Conto alla Rovescia opzionale (vedi Capitolo 17). Il GM mette il Dado del Conto alla rovescia sul tavolo, lo pone a 5 e spiega che farà il conto alla rovescia all'inizio di ogni round di conflitto. Quando si esaurisce (andrebbe a 0), il Cancello del Giorno del Giudizio si aprirà e un'Idra entrerà in conflitto. I nostri eroi hanno 5 round per impedirlo distruggendo il cancello, o avranno tra le mani uno scontro travolgente.

**Una corsa brutale**

Nel mondo post-apocalittico dei capitoli precedenti, i personaggi entrano in una gara in cui essere veloci non ti aiuta se l'altra parte ti fa saltare fuori dal percorso. Il GM crea obiettivi collegati per rappresentare la pista e, per semplificare le cose, aggiunge semplicemente cerchi dopo gli obiettivi concatenati paralleli (P/C) per rappresentare più volte lo stesso obiettivo. Una volta che quei cerchi sono pieni, quella parte può tentare l'obiettivo unico di vincere la gara. Durante il conflitto, i PG possono capire quanti di loro si concentrano sul raggiungimento degli obiettivi lungo la strada e quanti invece attaccano l'altra parte. Le difficoltà sono elevate per promuovere manovre combinate da ciascuna parte.

**Supera il corso [8] (P/C) OOOOO**

****

**Vinci la gara [10]**

****

**Supera il corso [8] (P/C) OOOOO**

Nota che i due binari sono obiettivi paralleli: nessuna delle due parti può raggiungere gli obiettivi dell'altra parte per impedire loro di vincere. Il GM potrebbe anche creare 3 o più piste invece di solo 2, per complicare un po' le cose e renderla più una gara affollata.

**L'assassino del torneo**

In questo esempio, il GM sta diventando molto creativo con le regole su obiettivi e conflitti. Organizza un torneo di combattimento a cui il PG partecipa solo per avvicinarsi abbastanza all'imperatore da assassinarlo. Tuttavia, avvicinandosi al

66

l'imperatore è incredibilmente difficile, quindi il PG deve conquistare la fiducia dell'imperatore ed essere invitato alla sua stretta presenza per svolgere la sua missione. (Questo esempio è stato ispirato da un film; non lo nominerò per evitare di rovinarlo.)

Il PC potrà combattere 5 nemici consecutivamente più difficili. Questi sono disposti in anticipo. Il giocatore potrà riprodurre solo 2 scene di personaggi tra ogni combattimento: il suo PC parla con l'imperatore, e poi c'è una scena di flashback che mostra alcune delle motivazioni del PC.

Durante ogni combattimento, esiste il seguente obiettivo:

**Guadagna la fiducia dell'imperatore [4]: +2 Dadi Strike per il tentativo di assassinio**

Il giocatore può raggiungere questo obiettivo fino a due volte in ogni combattimento. Alla fine del torneo, o quando il PG perde un combattimento o dopo aver sconfitto tutti e 5 i nemici, il giocatore ha prima un'altra scena del personaggio con l'imperatore e poi può fare un tiro per colpire contro di lui, ma solo con i dadi che ha guadagnato attraverso questi obiettivi. L'imperatore ha una difesa di 4 e 3 cerchi di ferite, quindi il giocatore deve ottenere 12 successi per ucciderlo. Una volta fatto quel tiro, la possibilità è finita e il giocatore e il GM giocano il tentativo di conseguenza.

Potresti anche impostare questo per due o più PG: ognuno combatte all'estremità opposta della scala, e poi si combattono alla fine per capire chi può colpire l'imperatore.

Infine, quando arriva il momento di colpire l'imperatore e il giocatore ha abbastanza dadi per riuscire, il GM può lanciare il seguente obiettivo:

**Insegna all'imperatore il significato dell'onore [15]**

Ora il giocatore può decidere se provare a colpire o raggiungere invece l'obiettivo (portando un tratto per un reroll, eventualmente, o anche invocando la regola del Sacrificio).

67

**8 ESEGUIRE IL GIOCO \_**

**Le basi**

Ora che sai come creare personaggi, avere scene di personaggi e mettere in scena i conflitti, rimane una domanda: come dovrebbe il GM legare tutto questo insieme?

Per prima cosa devi capire un punto di partenza. Preferisco che i giochi inizino con il botto. Questo potrebbe essere un conflitto, o potrebbe essere una scena del personaggio carica di tensione. I PG avranno tempo per una riflessione tranquilla in seguito, ma all'inizio del gioco dovrebbero essere già in movimento. In questo modo, eviti una situazione in cui non sanno cosa fare o dove andare e dare il via al gioco con scene dei personaggi sfocate e tortuose.

Guarda principalmente al seme del gruppo per capire un buon punto di partenza. I giocatori ti hanno dato una modifica recente che li riguarda tutti. Ci dovrebbero essere molte opportunità di conflitti e pericoli in questo.

Il tuo primo conflitto dovrebbe essere un semplice affare contro nemici facili, con forse un obiettivo per la storia. Questo darà ai giocatori l'opportunità di imparare e applicare le regole del conflitto senza doversi preoccupare di essere sconfitti. Dopo quel conflitto, dai loro alcune scene dei personaggi per riflettere su ciò che hanno appena fatto e su ciò che faranno ora (oltre a raccogliere alcuni vantaggi della scena). Quindi colpiscili con un combattimento più duro che includa almeno un obiettivo a effetto. Dopo qualche altra scena dei personaggi, probabilmente è ora di finire la tua prima sessione.

Da quel momento in poi, suggerisco di utilizzare le linee guida che ho scritto di seguito. Dedica un po' di tempo a creare una rete di situazioni e magari annota un nemico o due secondo le regole delle avversità, ma non prepararti troppo. Anima Prime può essere molto divertente se lo giochi spontaneamente.

**Gioco spontaneo**

Questo gioco è stato progettato per il gioco spontaneo. Descrivo questo tipo di gioco come quello in cui i giocatori, incluso il GM, non hanno bisogno di passare ore a preparare il gioco e non pianificano né pensano molto a cosa faranno nel gioco. Invece, prepari alcuni materiali di base che puoi utilizzare spontaneamente durante il gioco per sviluppare la tua storia.

Ecco alcune buone tecniche da utilizzare per il gioco spontaneo.

68

**Reintegrazione**

Keith Johnstone, nel suo libro *Impro* (sul teatro d'improvvisazione), descrive un concetto che chiama scaffalatura. Gli attori introducono un determinato elemento o fatto nella storia, quindi "lo mettono sullo scaffale" fino a più tardi, quando finalmente si rendono conto che possono utilizzare nuovamente quell'elemento o fatto all'interno della storia. Mi piace chiamare questa reincorporazione, per descrivere l'intero ciclo. Se hai visto serie poliziesche come *Castle* , l'hai visto fare in ogni episodio: i dettagli menzionati all'inizio vengono messi da parte fino alla fine dello spettacolo, quando vengono usati per legare tutto insieme.

La reincorporazione è un potente strumento per il gioco spontaneo. Il GM o gli altri giocatori mettono le cose là fuori spontaneamente, e più tardi durante il gioco, puoi tornare alle cose che hai stabilito e intrecciarle nel tuo gioco.

Questo può accadere già su scala molto piccola. In uno dei miei test di gioco, abbiamo avuto una scena del personaggio durante la quale il giocatore ha descritto come il suo personaggio ha salvato una parte da uno steambot. Nel conflitto che seguì, il giocatore ha usato quella parte per creare un gadget ad hoc che ha usato contro i suoi avversari. Ha reincorporato l'oggetto, per il quale altri giocatori gli hanno dato un sacco di dadi regalo dai loro pool di azioni.

La reintegrazione funziona anche su scala più ampia. Tutti quei collegamenti sulle schede del tuo personaggio sono fatti, personaggi e altro materiale che può essere reincorporato in seguito.

Collegati al concetto di reincorporazione ci sono i semi: quelli sono elementi della storia che butti lì per essere riposti su uno scaffale e poi leghi insieme.

**Semi**

I semi, per me, sono idee ed eventi che inseriamo nella storia senza sapere come andranno a finire o quali sono tutti i loro dettagli. Stai già iniziando il gioco con diversi semi a tua disposizione: semi del personaggio, un seme di gruppo e semi di impostazione.

Durante il gioco, non esitare a inserire nuove cose nel mix anche se non hai idea di come si colleghino a tutto oa qualsiasi altra cosa. Il mistero e le rivelazioni nelle storie non devono essere accuratamente progettati. Possono semplicemente evolversi organicamente mentre giochi, se sei abbastanza flessibile.

Ad esempio, quando i PG si trovano in un ambiente familiare, butta via qualcosa di insolito. Forse c'è uno strano oggetto attaccato al dirigibile dei personaggi. Forse un nemico che attacca i personaggi ha uno strano tatuaggio. Forse invece di pagare i pg con l'oro, lo strano vecchio porge loro il suo più grande tesoro, an

69

macchina dall'aspetto arcano che non ha funzionato da eoni. Forse lo stesso NPC continua a presentarsi in momenti casuali per fare affermazioni criptiche.

Che cosa accadrà? Perché sta accadendo? E in che modo tutto ciò è collegato ai PC e alla loro storia?

Non devi conoscere la risposta a queste domande quando introduci i semi. Una volta che sono nella storia, puoi cercare attivamente dei modi per collegarli a quello che sta succedendo e, a un certo punto, ti ritroverai con una sorta di quadro coerente. Coerente come qualsiasi trama di *Final Fantasy* , *Metal Gear Solid* o *Lost* , in ogni caso.

Spesso i giocatori PC forniranno le proprie spiegazioni. Ascoltali mentre discutono degli eventi in corso nelle scene dei loro personaggi. Se quello che dicono ha senso, e potrebbe essere molto meglio di quello che avevi in mente, seguilo!

**Situazione Web**

Un modo per tenere traccia di ciò che sta succedendo nella tua storia e di come le cose sono collegate è avviare una situazione web. Puoi scrivere i vari semi e link su un grande foglio di carta e iniziare a collegarli con delle linee. Lungo le righe, puoi scrivere come sono collegati.

Ad esempio, prendiamo Zadie e Rasheem dai capitoli precedenti. Entrambi condividono un legame, ovvero il vecchio partner di Zadie e l'attuale nemesi Locust. Potresti legarli insieme in un semplice triangolo. Basta tracciare una linea da Zadie a Rasheem che dice "in missione di convoglio insieme", una da Zadie a Locust che dice "nemesi" e una da Rasheem a Locust che dice "?" Quella "?" potrebbe trasformarsi in "contatto con il mercato nero" o "ex amante" o "ucciso durante un'incursione" o qualcosa di completamente diverso, a seconda di come Rasheem capisce cosa è successo tra lui e Locust.

Potrebbe anche essere più complicato, tuttavia. Rasheem avrebbe potuto ricevere la collana (che, come ricorderete, Zadie aveva regalato a Locust) da un altro personaggio. Ora hai una relazione tra Rasheem e quel nuovo personaggio, e poi una tra quel nuovo personaggio e Locust. Come sono collegati? E come si collega questo all'attacco al convoglio e al raduno di demoni nella città in rovina? Queste sono tutte connessioni che puoi riempire mentre giochi, e più puoi in qualche modo creare connessioni tra tutti i collegamenti, semi e PC, meglio è.

Ti ritroverai con una grande rete di personaggi interconnessi. Tutti dovrebbero avere un forte impatto l'uno sull'altro. Un modo per avere un tale impatto è con potenti

70

emozioni, un altro è con bisogni o obiettivi. Zadie prova odio verso Locust e lo vuole morto. Rasheem potrebbe essere in fuga dal quarto personaggio sconosciuto, che a sua volta vive nella paura di Locust (o è il suo nuovo amante). E così via.

Avere una rete di situazioni disegnata ti consente di legare visivamente nuovi eventi, oggetti e personaggi al resto della storia. Quell'antico oggetto che il vecchio ha dato ai pg? È necessario per un rituale nella città in rovina del signore dei demoni. Quei tatuaggi sui nemici dei PG? Sono il marchio della nuova banda di predoni d'élite di Locust, alla ricerca dell'oggetto antico. Quello strano oggetto sul dirigibile dei personaggi? Forse una bomba piazzata dai predoni, o un faro del signore dei demoni, o forse un regalo di una terza fazione che i PG non hanno ancora incontrato, ma che sono legati a quelli che conoscono.

Parlando di fazioni, ovviamente giocano nelle reti delle situazioni, poiché di solito si relazionano tra loro in un modo su larga scala. Le persone all'interno di una fazione si relazionano tra loro in molti modi personali e la vendetta, il tradimento, lo spionaggio, gli affari segreti e altre cose creano legami tra i personaggi di diverse fazioni. Più i PG sono in profondità nel mezzo di tutto questo, meglio è.

**Gioca e basta**

Può essere scoraggiante giocare un gioco spontaneo, in cui anche il GM non sa cosa accadrà. C'è il timore che possa fallire, che non succeda nulla e che nessuno si diverta, perché il programma non è stato sviluppato in anticipo.

Questa paura è più comune con i gruppi che sono abituati a attribuire la maggior parte della responsabilità di ciò che sta accadendo nel gioco con il GM. Ma ricorda, questo gioco è diverso. Se hai un GM e 3 giocatori PC, i giocatori PC sono responsabili del 75% di ciò che sta succedendo nel gioco. I loro personaggi dovrebbero portare avanti la storia. Dovrebbero interagire tra loro. Dovrebbero buttare via link e semi a destra ea sinistra, per assicurarsi che ci sia abbastanza materiale per giocare. Dovrebbero sempre avere in mente qualcosa che i loro personaggi potrebbero fare dopo. E con tutti i semi e i collegamenti che hai, c'è sempre un modo per far sì che le cose contino.

Alla fine, vale la pena superare l'apprensione iniziale. Fidati della tua spontaneità, fidati del potere dei semi e, soprattutto, fidati dei tuoi amici che stanno giocando con te. Finché ci sarai tutti insieme, ti divertirai.

71

1. **SVILUPPO DEL CARATTERE \_**

**Panoramica**

La maggior parte delle storie ci parla dello sviluppo dei protagonisti. I personaggi realizzano la passione della loro vita, hanno epifanie, crescono o invecchiano, acquisiscono abilità e le usano nel bene o nel male, e alla fine della storia i personaggi principali non sono le stesse persone che erano all'inizio .

Ci sono tre categorie di cambiamento che il tuo personaggio può attraversare. Sono personalità, semi e abilità e ognuno di essi è spiegato nella sua sezione di seguito.

**Personalità**

Le personalità dei pg sono espresse in diversi modi sulla scheda del personaggio. Mentre la maggior parte di quello che sono viene fuori quando vengono giocati, quegli indicatori sul foglio possono cambiare nel tempo ed esprimere lo sviluppo della personalità del personaggio. Parliamo nello specifico di passioni e tratti.

**Passioni**

La passione del personaggio esprime il suo stato emotivo generale. Mentre il suo umore può cambiare, la sua passione è qualcosa che è essenziale per quello che è. Un cambiamento nella passione rappresenta un cambiamento fondamentale nella personalità del personaggio. Qualcuno il cui scopo nella vita era guadagnare gloria ora si concentra sulla protezione della persona che ama. Qualcuno che prima era pieno di compassione ora gode della sua brama di sangue.

Questo tipo di modifiche non avviene facilmente. Le regole non ti impediranno di cambiare la tua passione solo perché vuoi guadagnare dadi carica in un modo diverso. Ma se vuoi ottenere il massimo dal gioco, ti suggerisco di usare la passione come ingrediente fondamentale per sviluppare il tuo personaggio.

Puoi cambiare la tua passione all'istante, durante la scena di un personaggio o all'inizio o alla fine del tuo turno in un conflitto, ma solo una volta per sessione di gioco. Eventuali modifiche aggiuntive devono essere approvate dal GM. Dato che le passioni sono stati mentali profondi dei personaggi, tali cambiamenti dovrebbero essere ragionevolmente rari, e anche un cambiamento una volta per sessione è probabilmente più di quanto gli eventi nella storia garantiscano, ma dipende da te.

72

Il momento migliore per cambiare la tua passione è quando il PC è in un punto critico. O qualcosa di molto drammatico è appena successo al personaggio, o la sua decisione lo farà. Se la persona amata è stata gravemente ferita, sceglie di perseguire la vendetta o continuare a concentrarsi sul suo amore? Se le viene data la possibilità di scegliere tra aiutare spettatori innocenti o ottenere gloria immortale, che strada farà?

Il gioco ti offre un meccanismo per esprimere questo oltre a descriverlo, e questo sta cambiando la passione. Usato con parsimonia e con il giusto tempismo, può essere molto potente.

**Tratti**

I tratti ti danno un'idea migliore di chi è il tuo personaggio e di cosa ha attualmente nella mente del tuo personaggio. Possono esprimere emozioni, pensieri, stranezze, motti e altri aspetti della personalità del tuo personaggio.

Puoi usare i tratti in due modi: o in modo flessibile per indicare agli altri giocatori qual è lo stato mentale attuale del tuo personaggio, o più come passioni, in quanto un cambiamento di un tratto esprime un cambiamento fondamentale del personaggio.

Contrariamente alle passioni, il tipo e il contenuto del tratto non hanno alcun impatto su come funziona meccanicamente in una scena di conflitto o di carattere. Il tuo personaggio potrebbe essere sempre la stessa persona, solo con un focus diverso. Quando cambi il tratto da "Innamorato di Bea", non deve significare che il personaggio non è più innamorato di Bea, dipende da come interpreti il personaggio. Ma indica che tu, il giocatore, non sei più interessato a interpretare quell'aspetto del tuo personaggio.

In altre parole, i tratti sono usati principalmente come ispirazione per il gioco di ruolo e come segnali del tuo interesse.

Puoi cambiare le tue caratteristiche in qualsiasi momento. Più spesso cambi i tuoi tratti, tuttavia, meno è probabile che i tuoi compagni giocatori prestino loro attenzione o diano loro peso.

Se usi la regola opzionale per i bonus di tratto aggiunti (vedi Capitolo 17), devi cambiare le stelle in prove quando cambi un tratto.

**Semi**

Quando inizi il gioco, hai un intero foglio pieno di semi di storia: diversi semi di personaggi, un seme di gruppo e uno o più semi di impostazione. Questi ti forniscono

73

con foraggi da giocare durante il gioco e con una struttura per tutto ciò che accade nella tua storia.

Ad un certo punto, uno o più dei tuoi semi saranno giunti a una conclusione. Non esiste una formula su quanto velocemente ciò avvenga o quale sia l'aspetto della conclusione. È qualcosa che saprai quando accadrà.

In alcuni casi, è abbastanza ovvio: il seme del personaggio di Zadie sulla collana che aveva regalato al suo vecchio partner e all'attuale nemesi alla fine la condurrà da lui, e troveranno un modo per regolare i conti. Una volta che questo è stato curato, il seme è completamente sviluppato e non offre più spazio per la crescita. Una volta che ciò accade, puoi considerare quella trama chiusa e iniziarne una nuova.

Creare nuovi semi è facile. Inventi un evento, un problema o un'intuizione che guiderà il personaggio verso una nuova serie di eventi, decisioni e conflitti interessanti. Questo non deve essere qualcosa che esce in gioco; puoi semplicemente dire ai tuoi compagni giocatori che hai deciso che qualcosa di nuovo accade al personaggio, e questo è tutto.

Se leghi i semi allo sviluppo delle tue capacità (vedi sotto), hai una motivazione aggiuntiva per continuare a sviluppare e avvolgere nuovi semi. Ma anche senza quello, scoprirai che i semi freschi sono sempre un buon modo per dare nuova vita alla tua storia.

A volte potresti pensare di abbandonare un seme. Se davvero non riesci a trovare un buon modo per collegarlo alla storia, o in qualche modo rende il gioco meno divertente per te, va benissimo abbandonare un seme. Fai sapere ai tuoi altri giocatori in modo che non ci giocheranno più e inventeranno qualcosa di nuovo.

**Abilità**

**Abilità**

Lo sviluppo delle abilità è complicato. Così com'è, le abilità sono bilanciate per lavorare con le valutazioni che hanno. Se consenti ai PG di avere abilità con un punteggio più alto, dai loro dadi bonus ad ogni Manovra che rende più facile per loro guadagnare gettoni fantastici.

Per questo motivo, sconsiglio di aumentare i livelli di abilità. Se ti piace davvero l'idea, potresti consentire ai giocatori di aumentare le loro abilità con un punteggio inferiore nel tempo in modo che finiscano con 4 abilità tutte valutate a 4, ma ancora una volta, questo aumenterà il numero di gettoni fantastici guadagnati durante i conflitti.

74

I giocatori possono scambiare un'abilità con un'altra se la storia lo rende plausibile. Tuttavia, acquisire abilità aggiuntive non darebbe loro alcun vantaggio se non una più ampia varietà di descrizioni durante le manovre, quindi questa opzione non è molto utile.

Nel complesso, suggerisco di lasciare le abilità da sole e acquisire invece nuovi poteri, se vuoi che i personaggi diventino più potenti nel corso del gioco.

**Poteri**

Molte storie ci raccontano il viaggio di un personaggio verso un potere maggiore. La necessità di acquisire potere è spesso legata ai semi della storia, come in *Avatar* , dove Aang deve padroneggiare tutti e quattro gli elementi per combattere il Signore del Fuoco.

In Anima Prime, il modo in cui un personaggio può diventare più efficace è attraverso l'accumulo di poteri aggiuntivi. Tutte le altre abilità sono dettagli (che il giocatore può capire da sola durante le descrizioni e le manovre) o possono cambiare nell'aspetto, ma non nell'efficacia (come la capacità di usare i tratti per i rilanci).

In molti altri giochi di ruolo, si presume che ogni conflitto porti esperienza che si accumula nel tempo fino a quando il personaggio non sale improvvisamente al potere. Questo approccio funziona bene per molti di quei giochi, ma Anima Prime beneficia di un approccio più basato sulla trama. L'approccio particolare, tuttavia, dipende dal tipo di storia che vuoi creare.

Quello che segue è un elenco di suggerimenti su come i personaggi della tua storia possono acquisire poteri aggiuntivi. Usali come trampolino di lancio per il tuo gioco e assicurati che tutti siano coinvolti nel capirlo prima che il gioco inizi. L'impostazione predefinita per Ghostfield è lo sviluppo basato sul seme.

Qualunque sia il sistema utilizzato per acquisire poteri, nessun personaggio può mai avere più di un potere in più del personaggio con il minor numero di poteri nel gruppo. Con questa regola in atto, puoi persino usare un approccio diverso per ogni personaggio (forse uno di loro sta cercando insegnanti mentre un altro può assorbire il potere di certi demoni).

***Sviluppo basato sui semi***

Ci sono tre tipi di semi della storia in questo gioco: semi del personaggio, semi del gruppo e semi dell'ambientazione. Questi forniscono materiale per la storia e alcune possibili destinazioni per dove sta andando la storia. Ad un certo punto, uno o più di essi verranno risolti. Se selezioni questa opzione per lo sviluppo del potere, il PC il cui seme del personaggio è

75

risolto, o tutti i PG se il gruppo o l'impostazione del seme sono risolti, guadagnano un potere a quel punto (e quindi è il momento di creare un nuovo seme).

Sapere quando un seme viene risolto è una cosa intuitiva. Se il seme del tuo gruppo è che sei pronto a vendicarti contro lo stesso nemico, una volta che la vendetta è soddisfatta, il tuo seme è ovviamente risolto. Altri potrebbero essere un po' più vaghi, come i semi del personaggio che affrontano una questione personale del personaggio. Ma il giocatore che ha creato il seme è anche colui che determina quando ha fatto il suo corso.

Consentire ai personaggi di acquisire un potere extra alla conclusione di un seme potrebbe accadere spesso o raramente, a seconda di come si svolgono i semi nel tuo gioco. Può spingere i giocatori ad affrontare il più possibile i semi del proprio personaggio, ma può anche portare a un punto in cui l'acquisizione di un potere supera l'importanza del seme per la storia. Dovrai vedere come funziona per il tuo gruppo.

***Sviluppo basato sull'insegnante***

Questo approccio compare in molte storie. Lo studente ha bisogno di trovare gli insegnanti giusti e, ogni volta che lo fa, impara alcune cose e progredisce. Esempi sono Aang, Katara e Sokka in *Avatar* . Mentre Aang è alla ricerca di tutti i tipi di insegnanti di piegatura, Katara impara nuovi poteri dai maestri di piegatura dell'acqua (incluso il malvagio dominatore del sangue, indirettamente) e Sokka impara da un maestro di spada.

In molte delle storie, anche trovare un insegnante è un seme della storia, quindi potresti considerarlo una sottosezione dell'approccio precedente. È abbastanza comune, tuttavia, parlarne in dettaglio, e mi piace molto mantenere i semi dei personaggi più interessanti del semplice "Trova il prossimo insegnante" tutto il tempo.

Questo approccio pone un maggiore controllo sullo sviluppo delle abilità dei PG nelle mani del GM. Se sei a tuo agio con questo e la tua storia si adatta allo stampo basato sull'insegnante, questo è uno degli approcci più semplici per implementare ed equilibrare.

***Sviluppo basato sulle avversità***

In uno degli altri nostri giochi, *Beast Hunters* , i PG sono guerrieri tribali che hanno deciso di uccidere bestie magiche che minacciano la loro gente e devastano le loro terre. Dopo che un cacciatore di bestie ha ucciso una bestia, ne usa il sangue come inchiostro per un tatuaggio scolpito sulla sua pelle dai suoi anziani, che le conferisce una parte del potere della bestia. Sebbene il gioco abbia anche altri modi per rendere i personaggi più potenti, i tatuaggi sono il concetto centrale dello sviluppo del personaggio. Questo è un modo per implementare lo sviluppo basato sulle avversità.

76

Non suggerirei di usare un sistema in cui i personaggi guadagnano punti per ogni singolo conflitto in cui entrano. Sarebbe troppa contabilità per un sistema spontaneo e distoglierebbe l'attenzione dalla storia che stai raccontando.

Se crei un sistema basato sulle avversità in cui i PG ottengono poteri dalle creature che sconfiggono, devi capire quanto segue:

* Quante volte i PC possono farlo?
* Quanto sono difficili le creature?
* Quali poteri si possono acquisire?
* I poteri da acquisire sono specifici della creatura?
* Più PG possono ottenere un potere dalla stessa creatura?
* Inventi le creature al volo o hai un bestiario preparato?
* Il gioco e/o l'ambientazione sono incentrati sulla caccia di queste creature o sono solo un mezzo per raggiungere un fine?

***Poteri che cambiano***

A volte i giocatori si rendono conto che uno o più dei poteri che hanno scelto per i loro personaggi o non si adattano o si rivelano meno divertenti di quanto pensassero. Altre volte, i personaggi cambiano attraverso gli eventi in un modo che si esprime al meglio attraverso una perdita o uno scambio di poteri.

In entrambi i casi, lascia che i giocatori cambino lentamente i poteri dei loro personaggi nel tempo. Cioè, i giocatori possono scegliere di perdere un potere in qualsiasi momento, dopotutto, potrebbero semplicemente decidere di non usarlo più. Una volta che hanno perso un potere, possono successivamente sostituirlo. Il ritmo con cui ciò accade dipende da te, ma per mantenere il gioco in qualche modo coerente, non cambierei più di una potenza per sessione di gioco. Se il personaggio ha perso la sua Soulbound Weapon e i suoi 4 poteri associati, ad esempio, potrebbe volerci del tempo per imparare a cavarsela e sviluppare nuove abilità. Il giocatore potrebbe anche voler continuare con meno poteri per un tempo più lungo, se ciò ha senso per la storia e il personaggio.

Nel complesso, questo si collega direttamente al divertimento con il gioco. I giocatori non dovrebbero dover affrontare un mucchio di sessioni poco divertenti per "guadagnare" divertendosi di nuovo con il gioco. Se tu e i tuoi giocatori vi divertirete di più cambiando i poteri, con tutti i mezzi, andate con quello.

77

**10 G CAMPO OSTANTE**

**Dragonspawn (Fiction)**

Malley imprecò sottovoce mentre la inseguiva, schivando gli alberi contorti sul suo cammino. Per una volta desiderava che uno skipper canaglia si fermasse quando gli veniva ordinato, ma era chiedere troppo. E questo era eccezionalmente agile. Si intrecciava tra gli alberi davanti a lui, entrando e uscendo dal suo campo visivo. Ma dopo due anni di servizio di guardia sul lavoro, il capitano kanissiano conosceva questo tratto di Ghostfield meglio di chiunque altro, persino gli abitanti di Enend, e si è precipitato lungo il lato di un'enorme formazione di massi per interromperla. Proprio quando pensava che avrebbe potuto fare una svolta inaspettata, si avvicinò a lui.

Si portò alla spalla il fucile pneumatico e prese la mira. Lo skipper canaglia corse su un tronco d'albero mezzo caduto e, con un sibilante scoppio di pressione dai suoi stivali, si lanciò in aria con un arco acuto. Nel momento in cui il suo dito iniziò a premere il grilletto, un cancello si aprì tra loro e la inghiottì.

*Dannazione.* Sarebbe stato troppo facile per lei non essere anche un'interessata spontanea. Si gettò il fucile dietro la schiena, rimbalzò su un tronco d'albero, poi su un altro, e dritto attraverso il suo cancello.

Anche dopo dozzine di escursioni nell'Aldilà, la sua mente aveva bisogno di un momento per adattarsi all'improvvisa mancanza di su e giù. Si concentrò sulla roccia più vicina che galleggiava nella vasta distesa dello spazio. Si girò a mezz'aria, atterrò con un tonfo pesante sulla roccia grande quanto un fienile, e immediatamente si guardò intorno per vedere dove fosse andato lo skipper canaglia. Rocce di tutte le dimensioni fluttuavano intorno a lui nei loro schemi inspiegabili, oscurando gran parte della sua vista. Alla fine la vide saltare da una roccia all'altra come una ballerina sumaya.

Si è allontanato e ha dato la caccia. Lo skipper canaglia stava tirando corde sottili con ganci di metallo dai suoi bracciali, usandole per oscillare intorno alle rocce e ogni tanto scagliarne una più piccola verso di lui. Uno di loro si grattò lungo la schiena e gli strappò la maglietta mentre riusciva a malapena a togliersi di mezzo. Era inutile indossare l'armatura se dovevi andare oltre; che ti rallenterebbe e forse ti intrappolerebbe per sempre. Respirando pesantemente, ma non pronto a arrendersi, Malley si avvicinò a lei, il suo senso di su e giù si adattava ogni volta che atterrava in un posto nuovo. Almeno non aveva avuto il tempo di afferrare qualcosa di valore mentre lui la inseguiva. La vendita dei nuclei dal centro delle rocce più grandi era illegale

78

ma affari fiorenti, e aveva il presentimento che gran parte del profitto di quel commercio fosse arrivato ai ribelli endenici.

Nel momento in cui ha pensato di poterla intercettare con un altro paio di salti ben mirati, qualcosa ha buttato fuori Malley dalla sua traiettoria. Un'ombra enorme si precipitò via, troppo vicina per essere confortata. Inseguire gli skipper canaglia era il suo dovere, ma difficilmente poteva adempierlo se fosse stato fatto a pezzi da uno degli Arcani, quindi cercò il cancelletto più vicino e rimbalzò diverse volte finché non riuscì ad attraversarlo.

Il cancello era a venti piedi da terra. Malley rotolò con l'impatto il più possibile. Finì sulla schiena, guardando il cielo sopra, cercando di calmare il suo cuore che correva. I suoi occhi si spalancarono e le sue labbra si aprirono proprio sopra di lui, il cancello più grande che avesse mai visto squarciò il tessuto tra i mondi, e un gigantesco Beyonder irruppe. Il suo corpo era allungato come quello di un serpente, ma con dozzine di zampe di ragno delle dimensioni di un albero, e anche se non aveva ali volava nell'aria con un'agilità incredibile.

Balzò in piedi per guardarlo roteare prima di posarsi pesantemente in uno dei villaggi abbandonati nelle vicinanze. Il silenzio che seguì l'impatto durò solo un attimo. Seguì una cacofonia di piccole esplosioni quando centinaia di grandi cose ovali iniziarono a sparare lungo il carapace dell'Arcano, da davanti a dietro, in archi alti e bassi. Malley era sbalordito. Non era mai successo niente di simile prima.

Un impatto vicino lo scosse dalla sua trance. Si avviò verso il cratere fumante. Proprio mentre cercava di sbirciare dentro, qualcosa si scatenò. Lo colse di sorpresa e lo fece cadere a terra. Insieme lui e la creatura rotolarono per terra. Sentì qualcosa di tagliente affondare nella sua spalla. Urlando per il dolore, ha preso a calci l'oggetto e, mentre volava in aria, ha estratto la sua pistola pneumatica e ha sparato diversi colpi contro la creatura.

Atterrò a terra e balzò di nuovo in piedi, ringhiando e sembrando più arrabbiato che ferito. Era basso ma grosso, ricoperto di pelo nero, con occhi gialli malaticci e lunghi artigli. Malley si alzò e girò il fucile dalla schiena, ma prima che potesse mirare la bestia glielo sbatté dalle mani. Malley si chinò, scalciò e pugnalò con il suo coltello multiuso, ma presto si ritrovò gettato a terra, con la testa sbattuta contro una roccia.

Vertiginoso e debole, alzò la testa. La creatura gli si avvicinò di nuovo, a file di denti scoperti, pronta a trasformarlo nel suo primo spuntino in questo mondo.

79

Qualcosa lo oltrepassò da sinistra, lasciando una scia nell'aria. Il suono di passi veloci giunse alle orecchie di Malley, appena prima che un altro colpo mancasse la creatura di appena un paio di centimetri dall'altro lato. Un'ombra cadde su di lui e alzò lo sguardo per vedere qualcuno che volava nell'aria. Le sottili corde ai lati della creatura si avvolsero intorno al suo collo, e quando lo skipper canaglia raggiunse il suolo dietro di essa, diede uno strattone duro, facendogli volare via la testa dalle spalle mentre atterrava in un grazioso accovacciato.

Malley riuscì a sollevarsi in posizione seduta, osservando con cautela lo skipper canaglia mentre ricordava le sue corde e i ganci tornavano a posto nei suoi bracciali mentre la testa dell'Arcano rimbalzava sul terreno. Fece un sorrisetto a Malley. Da vicino, sembrava più giovane di quanto lui si aspettasse.

Guardò verso il luogo in cui era atterrato l'enorme Arcano, poi fece un sorrisetto a Malley mentre gli offriva una mano. "Sembra che tu abbia cose più grandi da inseguire di me."

**Qui e oltre**

L'area conosciuta come Ghostfield è stata a lungo considerata infestata. È molto vicino a un'altra dimensione, che le persone chiamano semplicemente Beyond. Porte spontanee di varie dimensioni consentono alle creature di attraversare avanti e indietro, di dimensioni variabili da minuscole a dimensioni di un edificio. I cancelli più piccoli sono più comuni; raramente si vedono enormi cancelli. Le persone vivono nelle vicinanze di Ghostfield, ma la maggior parte dei villaggi più vicini al suo centro sono stati abbandonati a causa dell'apparizione infinita di creature strane e spesso pericolose.

Diversi anni fa, l'Impero Kanissiano occupò Ghostfield e altre parti di Enendia. I Kanissiani, il cui confine non era lontano dal campo, lo consideravano una potenziale minaccia alla loro sicurezza nazionale e una grande risorsa. Il resto di Enendia si è asserragliato dietro il Primo Fiume, lasciando il territorio occupato nelle mani di Kanissian. Ci sono diversi gruppi di ribelli, tuttavia, che cercano di liberare il regno dall'occupazione.

Se varcherai uno dei cancelli di Ghostfield to Beyond, ti ritroverai in un mondo senza alti e bassi. È pieno di rocce galleggianti di tutte le forme e dimensioni. Sebbene sembrino respingersi a vicenda e raramente si schiantano, i loro Nuclei attirano tutta l'altra materia, fungendo da gravità localizzata. Molte di queste rocce sono grandi solo come una stanza, eppure hanno ancora un'attrazione gravitazionale molto più forte di quella che avrebbe un pezzo simile nel nostro mondo. Altre rocce sono grandi come interi villaggi, ma la loro attrazione non è molto più forte; hanno tutti gli stessi minuscoli Nuclei che sono la fonte del

80

anomalie gravitazionali, con forza simile. Alcune delle enormi rocce presentano enormi sistemi di tunnel o altre aree interne.

Strane creature abitano l'Aldilà, ma ciò che costringe gli umani ad attraversare sono i Nuclei e altri oggetti di valore che possono essere trovati all'interno delle rocce galleggianti. Gli sciacalli che li estraggono sono conosciuti come skipper. Rimbalzano da una roccia all'altra, viaggiando in mezzo a loro e cercando oggetti di valore. Solo il Primo Corpo di Spedizione di Kanissia può farlo ufficialmente, ma ci sono molti skipper canaglia che si intrufolano attraverso uno dei cancelli e rivendicano Core e altri oggetti di valore da vendere a buon prezzo a uno dei cartelli criminali che sono sorti in giro questo commercio illegale. Alcuni di loro finanziano i ribelli endenici. Altri sono solo per se stessi.

**Conflitti oltre**

Prima o poi, i PG si ritroveranno Oltre, cercando di combattere gli Beyonders o le Truppe di Spedizione Kanissiane (o entrambi). Una regola speciale che si applica ai conflitti Beyond è che qualsiasi manovra costa un Dado Azione aggiuntivo, che non viene tirato ma viene comunque speso, indipendentemente dal successo o dal fallimento complessivi. Ad esempio, una manovra che utilizza 2 dadi azione costa 3 dadi azione Beyond, ma il giocatore può tirarne solo 2 per avere la possibilità di guadagnare dadi e deve scartare l'altro senza tirarlo.

**Personaggi dei giocatori**

I personaggi del giocatore possono avere qualsiasi tipo di background, purché abbiano una buona ragione per restare uniti. Possono essere ribelli, skipper canaglia, soldati kanissiani, abitanti del villaggio, criminali o qualsiasi altra cosa praticabile. Ecco i due personaggi di esempio del pezzo di finzione sopra. Se lo desideri, puoi riprodurli in una scena di un personaggio campione e/o in un conflitto per avere un controllo sull'ambientazione prima di crearne una tua (oppure puoi semplicemente usare questi personaggi per un'intera storia).

**Capitano Malley - Veterano della Guardia Kanissian**

**Passione:**  rabbia

**Mark:**  Ha un enorme scolorimento oscuro sulla schiena. Alcuni potrebbero

scambialo per una voglia, ma è il punto in cui un Beyonder

si sciolse in lui, proprio prima che iniziasse a mostrare poteri

**Tratti:**  seguo gli ordini, ma a modo mio.

Più esperienza di quanta ne avrai mai.

Protettivo dei bambini.

**Abilità:**  armi da fuoco 4

81

Coraggio 3

Rissa 2

**Statistiche:**  Azione 10, Ferite 4, Difesa 4

**Poteri:**  Senso del cancello, Leadership, Resilienza II, Salto, Resistenza dell'anima,

Tattiche di squadra, manovre tattiche, robustezza

**Tikara - Skipper canaglia**

**Passione:**  Gloria

**Mark:**  Gli occhi brillano in tutti i tipi di colori diversi.

**Tratti:**  amo l'inseguimento.

Proteggi la mia famiglia a tutti i costi.

Profondamente indebitato.

**Abilità:**  acrobazie 4

Armi da mischia 3

rapidità 2

**Statistiche:**  Azione 12, Ferite 3, Difesa 5

**Poteri:**  Attacco di Forza, Eroismo, Resilienza III, Salto, Gating spontaneo,

Stamina, Soulbound Weapon (stivali: pneumatici)

**Abilità**

Ci sono 20 abilità standard in Ghostfield. Questi dovrebbero coprire la maggior parte dei tipi di azioni che i personaggi fanno quando manovrano durante un conflitto. Loro sono:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| acrobazie | Rissa | Coraggio | Sporchi trucchi | Resistenza |
| Ingegnere | esplosivi | Finta | Armi da fuoco | Gadget |
| Intimidire | Fortuna | Armi da mischia | Percepire | Rapidità |
| Invisibile | Forza | Provoca | Gettare | Veicoli |

Puoi anche creare le tue abilità, con l'accordo di tutto il tuo gruppo. Dovrebbero essere ampiamente utilizzabili come quelli sopra elencati.

Quella che segue è una descrizione di ciascuna abilità, insieme ad alcuni suggerimenti su come usarla durante una manovra. Se vuoi usare un'abilità durante un conflitto e non sai come raccontarla o cosa potresti farne, chiedi ai tuoi compagni di gioco alcuni suggerimenti. Non c'è vergogna nel kibitare e può effettivamente rendere il gioco più divertente.

82

Molte volte, l'uso delle abilità può sovrapporsi. Potresti fare la stessa manovra acrobatica usando Acrobazia, Coraggio o Rapidità, per esempio. In questi casi, l'abilità dice di più su chi è il tuo personaggio e che tipo di stile di combattimento usa. Non lasciare che il significato ristretto del nome di un'abilità o la sovrapposizione con altre abilità limitino la tua immaginazione quando si tratta delle tue manovre.

**Descrizioni delle abilità**

**acrobazie**

Questa è un'abilità ampia che puoi usare in molti modi diversi. Include saltare in giro, rimbalzare sui muri, arrampicarsi su strutture (o nemici), fare capriole su robot a vapore e qualsiasi altra acrobazia interessante lungo queste linee. Se sei un giocatore alle prime armi, ti suggerisco di considerarla un'abilità facile da usare.

**Rissa**

I personaggi con questa abilità vanno mano a mano con i loro nemici. Ciò include pugni, calci volanti, mosse di wrestling, colpi di gomito, calci in bicicletta, body slam e qualsiasi altro attacco che non coinvolga armi diverse da quelle con cui sei nato.

**Coraggio**

A volte puoi ottenere molto se hai il coraggio di farlo. Il coraggio consente al tuo personaggio di resistere al pericolo, motivare i suoi alleati a seguire la sua guida e fare cose che gli altri non farebbero, perché può controllare la sua paura. Una manovra che utilizza Courage può variare dal camminare direttamente nel pericolo (con un'angolazione drammatica della telecamera, ovviamente) al saltare da un edificio alle spalle di uno steambot.

**Sporchi trucchi**

Hai presente quel personaggio che lancia sabbia negli occhi di altre persone, infila una granata nell'armatura di un comandante o usa i soldati nemici come scudi umani? Se scegli questa abilità, quello è il tuo PC. Il tuo personaggio ha bisogno di un certo vantaggio per ottenere questo risultato, una visione piuttosto malleabile dell'onore in combattimento. E devi essere in grado di pensare in piedi per usare molto questa abilità. Oppure, ricordati di chiedere ai tuoi compagni di gioco suggerimenti sulle manovre.

**Resistenza**

Alcuni personaggi hanno più resistenza e possono subire più punizioni di altri. I personaggi con questa abilità possono usare quell'abilità a loro vantaggio durante la battaglia. Potrebbero caricare in avanti nonostante l'acido piova su di loro, o rialzarsi così rapidamente dopo essere stati abbattuti da sorprendere il loro nemico, o scudo

83

i loro alleati con i loro corpi. Potresti voler prendere poteri come Resistenza, Resilienza e Guardia per ottenere alcune abilità correlate.

**Ingegnere**

Di solito, usi le tue abilità per creare cose. Ma in un pizzico, cioè ogni volta che qualcuno sta cercando di fare del male a te o ai tuoi amici, non esiti a usare le tue capacità ingegneristiche per eliminare i punti deboli di un veicolo, lanciare una chiave inglese nelle parti mobili o modificare un -spegni il lanciafiamme di Steambot per trasformarlo in un'arma di sventura portatile improvvisata. E se stai affrontando umani o Arcani, potresti doverli colpire con una chiave inglese o usare la tua pistola sparachiodi per attaccare i loro vestiti al muro più vicino.

**esplosivi**

Se esplode, sei un esperto nell'usarlo. Questa abilità copre granate, mine, bombe molotov, lanciarazzi, ordigni esplosivi fatti da sé, barili di carburante o qualsiasi altra cosa del genere. Non solo sai come creare e usare queste cose, puoi anche rivolgere gli esplosivi del tuo nemico contro di loro.

**Finta**

A volte, la strategia migliore è indurre il tuo avversario a pensare che sappia cosa stai per fare. Poi, ovviamente, fai qualcosa di completamente diverso. Sebbene la finta sia qualcosa che tutti i personaggi possono fare, quelli con questa abilità l'hanno trasformata in una forma d'arte; nessuno può prevedere cosa faranno dopo.

**Armi da fuoco**

Mentre chiunque può sparare con una pistola, i personaggi con questa abilità hanno abilità speciali che vanno ben oltre. Forse puoi sparare un centesimo a una distanza di trenta metri, o rimbalzare proiettili sui muri e dietro gli angoli, o ricaricare una mitragliatrice con una mano mentre giochi e spari con tre pistole con l'altra. Sei un artista e qualsiasi arma da fuoco si trasforma in uno strumento capolavoro nelle tue mani.

**Gadget**

I personaggi con questa abilità sono maestri nell'avere lo strumento giusto per tutti i lavori sbagliati. Hanno la capacità di produrre o conservare dozzine di piccoli aggeggi che possono aiutare in molti modi, siano essi semplici come zampe di gallina o complessi come steambot volanti tascabili. Non devi mai tenerne uno specifico inventario; invece, li inventi mentre procedi. Questa abilità si combina molto bene con alcuni poteri di Soulbound Weapon per dare ai tuoi gadget un pugno in più.

**Intimidire**

Alcuni personaggi sono decisamente spaventosi, e quelli con questa abilità lo sono particolarmente.

84

Intimidire viene utilizzato per tenere a bada i nemici, fissarli in basso, spaventarli o influenzarli in altro modo con la tua postura, minacce verbali e sguardi intensi. Anche gli steambot e altri meccanoidi possono essere intimiditi. In quei casi, questa abilità funziona come l'opposto di Finta, sostenuto dalla violenza: fai impressione non fingendo di fare qualcosa di diverso, ma assicurandoti che il nemico sappia esattamente cosa gli farai quando metti le mani su di essi.

**Fortuna**

Alcuni personaggi hanno solo un sacco di cose belle che gli accadono. Quando un muro di un edificio cade, si trovano nella fessura della finestra vuota. Quando una raffica di proiettili li supera sfrecciando, vengono delineati contro il muro dietro di loro, senza un graffio. Quel tipo di fortuna non è infallibile, ma può essere molto utile. Quando stai usando Fortuna in una manovra, descrivi semplicemente qualcosa di molto improbabile che sta accadendo che aiuta il tuo personaggio.

**Armi da mischia**

Se il tuo personaggio si sente nudo senza una spada, una lancia, una mazza, un pugnale o un'arma simile nelle sue mani, questa è l'abilità per lei. Si applica a qualsiasi arma da mischia (anche quando decidi di lanciarle per cambiare, anche se potresti voler acquisire l'abilità Lancio per quella). E mentre chiunque può brandire una spada, i personaggi con questa abilità hanno abilità incredibili. Forse possono deviare i proiettili, o arrampicarsi sui muri con i loro pugnali, o brandire spade grandi come tronchi d'albero. Qualsiasi acrobazia pazza che coinvolge questo tipo di armi è nel repertorio del personaggio.

**Percepire**

I personaggi con questa abilità hanno affinato la loro percezione a un livello completamente nuovo. Forse possono vedere piccoli dettagli a grandi distanze, o agire senza la vista quasi altrettanto bene che con essa (potresti voler prendere il potere di Darksight per supportarlo), o sentire vibrazioni sul terreno che rivelano posizioni nemiche o rallentare il tempo nella loro mente per assorbire tutto ciò che sta accadendo intorno a loro. C'è una vasta gamma di manovre che puoi fare in base alla percezione di cose che altri personaggi non farebbero, specialmente nel vivo della battaglia.

**Rapidità**

Certo, alcune persone sono veloci. Ma i personaggi con questa abilità non solo li superano tutti, ma sono incredibilmente coordinati quando lo fanno. L'uso di Rapidità nelle manovre consente a un personaggio di schivare missili, muoversi a proprio agio attraverso sciami di nemici o correre lungo il lato di un edificio (o steambot).

85

**Invisibile**

A volte il modo migliore per mettersi in posizione è non farsi vedere finché non si è pronti a colpire. I personaggi con l'abilità Stealth possono scomparire improvvisamente dalla vista anche nel bel mezzo della battaglia, muoversi senza fare rumore e saltare fuori dall'ombra per attacchi a sorpresa.

**Forza**

Quando vuoi che il tuo personaggio sia una delle persone più forti in circolazione, scegli questa abilità. Ti consente di eseguire manovre basate su incredibili prodezze di forza, come scagliarsi contro i nemici sul campo di battaglia (funziona ancora meglio quando hai l'abilità Lancio), lottare con uno steambot o spingere gli alberi sopra i tuoi avversari .

**Provoca**

I personaggi con questa abilità hanno la capacità di far infuriare un nemico al punto da commettere errori. In alcuni casi, Taunt può funzionare come un mix tra Dirty Tricks e Finta a questo proposito. Persino gli steambot non sono immuni all'essere attirati in una trappola da qualcuno che saltella su e giù, agitando le mani mentre urla insulti all'assortimento ambulante di cianfrusaglie. Tieni presente, tuttavia, che questa abilità può far inclinare il gioco in una direzione più umoristica, quindi assicurati che si adatti allo stato d'animo che hai stabilito.

**Gettare**

I personaggi con armi da mischia possono lanciarle a volte. I personaggi con Forza possono lanciare persone e alberi. Ma i personaggi con l'abilità Lancio sono insuperabili nel lanciare, beh, praticamente qualsiasi cosa riescano a trovare con incredibile precisione. Che si tratti di piccoli pugnali speciali, o rocce da terra, o quell'oggetto che deve atterrare nella mano del tuo alleato a circa 200 piedi di distanza, se hai questa abilità, sarai in grado di colpire praticamente qualsiasi cosa con qualsiasi cosa.

**Veicoli**

Alcuni personaggi dipendono dall'avere determinati veicoli per usare le loro abilità. Questi possono variare dai più piccoli (come i rollerblade) ai jetpack ai dirigibili. L'abilità aiuta anche con la conoscenza dei veicoli e dei loro punti deboli quando il personaggio si oppone a loro. Suggerirei questa abilità per i PC solo quando il tuo personaggio ha sempre un veicolo a portata di mano (come un'armatura potenziata), oppure ce ne sono molti in giro da usare in qualsiasi situazione. Il più delle volte, i nemici nei veicoli useranno questa abilità.

86

**Poteri**

I poteri sono rari, ma non rari. Avere diversi poteri come fanno i PG, tuttavia, è qualcosa con cui pochi sono benedetti. Ci sono forse una dozzina di personaggi al livello di potenza dei PG o al di sopra in tutta Enendia e Kanissia.

I poteri in Ghostfield sono elencati in diverse categorie: poteri passivi, poteri di carica, poteri Soulbound Weapon e poteri di evocazione.

**I poteri passivi** sono sempre attivi e non richiedono l'uso di dadi carica.

**I poteri di carica** hanno un tipo elencato, che ti dice se il potere è un'azione in sé o integra uno sciopero, una manovra o un altro potere (Boost). Puoi combinare tutti i poteri non di azione che puoi pagare per integrare una singola azione, con le eccezioni elencate.

**Soulbound Weapon** e **Summoning** hanno poteri passivi e di carica tra di loro, ma hanno i loro capitoli perché hanno alcune regole speciali ad essi associati. Inoltre, alcuni personaggi (come gli eidolon) possono avere solo poteri passivi e di carica, ma non poteri Soulbound Weapon o Summoning.

**Selezione dei poteri durante la creazione del personaggio**

Salvo diversa indicazione, puoi prendere ogni potere solo una volta. Questo vale per tutti i poteri in tutte le categorie.

Alcuni dei poteri e degli effetti delle armi infliggono condizioni ai personaggi. Queste condizioni sono elencate nel Capitolo 15. Potresti volerle cercare prima di scegliere un potere correlato.

Quando selezioni i poteri per il tuo personaggio, assicurati di includere alcuni poteri di carica in modo da poter utilizzare i dadi di carica che guadagnerai inevitabilmente durante un conflitto. I pacchetti di alimentazione nel capitolo sulla creazione del personaggio sono un buon modello per iniziare. Contengono tutti alcuni poteri di carica e una difesa decente.

Anche un po' di coordinamento con i tuoi compagni giocatori su PC è una buona idea. Diversi poteri funzionano meglio insieme alle scelte di altri giocatori, come Leadership e Squad Tactics.

87

Infine, i nemici non sono vincolati dai poteri elencati. Il GM può creare liberamente poteri per loro o modificare quelli elencati (come ridurre i costi dei dadi di carica, farli influenzare tutti i PG contemporaneamente, ecc.). Un esempio interessante sarebbe avere un potere "Resistere ai danni non elementari" che aumenta la difesa dell'avversità solo contro attacchi che non sono basati su fuoco, gelo o elettricità, il che ricompenserebbe i PG per aver usato i loro poteri di carica elementale (o obiettivi ). Puoi trovare alcuni poteri speciali per le avversità nel Capitolo 16.

**Tecnologia**

Enendia è un regno meno sviluppato, ma i Kanissiani hanno a disposizione una vasta gamma di tecnologie alimentate a vapore. Questo spazia dai cannoni pneumatici ai dirigibili. Alcuni di questi dispositivi vengono utilizzati Beyond, come stivali pneumatici che aiutano uno skipper a lanciarsi da una roccia.

Un nuovo marchio di tecnologia è sorto attorno ai Core di Beyond, che mostrano strane proprietà e possono consentire ogni sorta di effetti senza precedenti. Ci sono voci di veicoli sperimentali in bilico che possono volare senza vapore utilizzando le strane proprietà gravitazionali di una certa materia dall'Aldilà.

**fazioni**

Questa sezione descrive molti dei gruppi attivi in Ghostfield. Ci sono molti modi in cui possono emergere nel tuo gioco. I pg possono appartenere a uno qualsiasi dei gruppi, possono lavorare con o contro questi gruppi, oppure possono rimanere invischiati nella politica della regione. Pertanto, le fazioni servono come foraggio per la creazione di personaggi, semi ed eventi della storia.

Alcune di queste fazioni sono grandi e hanno molti sottogruppi, come le truppe kanissiane che stanno occupando Ghostfield e altre parti di Enendia. I PG probabilmente avranno a che fare con questi un bel po'. Altre fazioni sono piccole, forse solo dozzine, e la loro apparizione è davvero un evento raro.

Puoi sempre aggiungere fazioni all'ambientazione come meglio credi, e anche i PG non dovrebbero esitare a parlare di una fazione di cui hanno sentito voci, spingendo così il GM a incorporarle nel gioco. Tratti e collegamenti sono buoni posti per presentare o connettersi a fazioni.

88

**La Guardia Kanissiana**

Secondo i ministri della regina Seytali, l'impero kanissiano occupava gran parte dell'Enendia per pura autodifesa. L'attività recente a Ghostfield è stata vista come una minaccia per l'Impero, poiché diversi Arcani hanno attraversato i confini vicini nel territorio di Kanissian. Vedendo che gli Enendiani non fermarono queste incursioni, i Kanissiani non ebbero altra scelta che conquistare la regione per pacificarla e renderla sicura per tutti.

La Guardia Kanissian che occupa metà di Enendia è composta da diversi rami. La Guardia ha un esercito permanente di fanti, per lo più armati di fucili di base. Molti dei soldati sono arruolati e la loro motivazione a rischiare la vita è bassa, rafforzata solo dalla minaccia di punizione. I luogotenenti e altri ufficiali di alto rango della Guardia, la maggior parte dei quali sono membri di casate nobili, indossano armature a vapore che li proteggono dai tentativi di omicidio e consentono loro di tenere sotto controllo i propri soldati.

I soldati più motivati, e spesso mentalmente meno stabili, vengono assegnati ai reggimenti Schermagliatori. Gli schermagliatori sono armati con un assortimento di armi da mischia e si divertono a combattere. Tuttavia, questo non è frutto della lealtà ma della loro personalità, che può portarli ad abbandonare la loro causa quando ne ha la possibilità.

Uno dei gruppi più segreti tra le Guardie sono le Truppe d'assalto. Questi infiltrati in abiti oscuri lavorano in piccoli gruppi, alla ricerca di obiettivi vulnerabili o ad alta priorità da far esplodere con esplosivi. Le truppe d'assalto sono molto leali, anche se non si suicidano. C'è spesso un soldato tra loro con la capacità di avvolgere l'area nell'oscurità, che li aiuta a tendere imboscate o scappare dagli inseguitori.

Il gruppo più elitario tra i Kanissiani è il Corpo di spedizione. Questo gruppo di agenti interplanari si è formato quando i Kanissiani hanno appreso per la prima volta le opportunità offerte dai cancelli di Ghostfield. La regina Seytali sceglie personalmente tutti gli agenti. Sono soldati altamente addestrati e impeccabilmente leali che credono nella loro missione. Sono dotati di esoscheletri pneumatici leggeri, shooter pneumatici ad alta velocità integrati nei bracciali dell'esoscheletro e granate a fulmine. La maggior parte delle volte, le loro missioni li portano in profondità nelle aree inesplorate dell'Aldilà, ma a volte la regina li usa anche come suoi assassini personali.

Puoi trovare le statistiche per i diversi gruppi della Guardia Kanissian nel capitolo 16.

89

**Ribelli Enendiani**

Enendia era più una regione patchwork che un regno veramente unito. Molti principati, regioni tribali e città-stato erano legati insieme da una vasta gamma di trattati scritti e orali. Non c'era un unico sovrano o consiglio, e mentre la maggior parte dei cittadini di Enendia sentiva di essere concittadini di una regione più ampia, molti tenevano in maggiore considerazione la loro fedeltà regionale.

L'occupazione kanissiana ha cambiato questa identità. Con l'esclusione delle tribù del nord, Enendia ha sperimentato un'ondata di unità e una spinta verso la formazione di un grande stato. Le città e i principati non occupati hanno formato un fronte unito contro i Kanissiani e i territori occupati si stanno unendo attraverso le loro sofferenze condivise.

Tuttavia, la resistenza ai Kanissiani è frammentata. Finora, nessun leader unico è emerso tra i gruppi ribelli. Nei territori occupati, la Guardia Kanissiana impedisce la formazione aperta di gruppi di resistenza. I ribelli sono in gran parte locali che si uniscono in stanze segrete sul retro, ma pochi di loro hanno il potere di affrontare direttamente i Kanissiani.

L'Unione Enendiana non ha ancora raggiunto un accordo su come affrontare l'occupazione. Mentre tutti i membri concordano sul fatto che prima o poi dovranno intraprendere una guerra di liberazione, le questioni di tempismo e approccio rimangono irrisolte. È meglio logorare i Kanissiani con la guerriglia dall'interno, o l'impero guadagna un punto d'appoggio più forte più a lungo rimane? Gli Enendiani dovrebbero combattere i sindacati criminali o allearsi con loro in cambio dell'accesso a Ghostfield? Gli Enendiani dovrebbero cercare alleati tra altri regni o fare affidamento sulle proprie forze? L'obiettivo finale è una sconfitta diretta dei Kanissiani o semplicemente una tregua che restituirà la maggior parte di Enendia all'Unione? E come dovrebbe essere governata una Enendia appena formata?

Queste domande sono poco preoccupanti per i gruppi di resistenza locali che ora stanno lavorando attivamente contro i Kanissiani. Molti di loro cercano semplicemente di sabotare i Kanissiani e di rendere il loro soggiorno il più costoso possibile. Alcuni cercano di infiltrarsi nei loro ranghi, mentre altri collaborano con gli occupanti per ottenere una qualche forma di soccorso per la loro comunità locale.

**Sindacati criminali**

Molti skipper e criminali si intrufolano nella rete della Guardia Kanissian per accedere all'Oltretomba attraverso i cancelli di Ghostfield. Mentre molti di loro funzionano

90

da soli, sono sorti due grandi sindacati criminali che traggono profitto dall'acquisizione e dal commercio di Core dall'Aldilà.

Uno dei sindacati criminali (The Vengeful Moon) sostiene i ribelli con una parte del loro guadagno finanziario, mentre l'altro (The Hidden Blade, con membri di Enendia, Kanissia e altri regni) si limita ad arricchire le proprie casse. I due sindacati sono in diretta concorrenza e non vorrebbero niente di meglio che spazzarsi via a vicenda, ma la guerra aperta deve ancora scoppiare.

**Le tribù del nord**

La parte settentrionale di Enendia, che copre circa un terzo della terra libera dall'occupazione kanissiana, è governata da tre tribù principali. Queste tribù hanno una lunga storia di conflitti tra loro così come le aree circostanti, e le storie delle loro razzie vengono raccontate per spaventare i bambini piccoli intorno a Enendia e oltre.

Le tribù credono che gli dei vivano nelle nuvole e che possiamo sentire la loro presenza quando soffia il vento. Così, quando l'aria è calma, si presume che gli dei stiano guardando altrove. Questo porta le tribù a interrompere tutte le attività quando non c'è vento, per paura che i loro dei non siano in grado di benedirle e aiutarle. Conducono anche tutte le questioni importanti all'aperto e hanno una forte sfiducia nei confronti degli edifici chiusi, che tengono lontani gli dei. Chiunque voglia avere a che fare con le tribù (e sopravvivere) deve ricordarsi di non invitarle mai in un'area chiusa, altrimenti si sentiranno ingannati o corrotti.

Le tribù non hanno un nome per se stesse; usano semplicemente "noi" quando parlano dei loro membri, del loro clan o di intere tribù. La maggior parte di loro sono nati nella loro tribù, ma gli estranei disposti a dedicarsi a un clan o una tribù possono essere accettati attraverso il consenso della comunità. Quando i membri della tribù muoiono, vengono bruciati e la loro essenza si solleva con il fumo per unirsi agli dei tra le nuvole.

Due delle tribù sono ancora cavalli nomadi e addomesticati per i loro guerrieri, cacciatori e esploratori. Sono quelli che aderiscono alle vecchie usanze, mentre la terza tribù si è stabilita all'estremità sud-occidentale del loro territorio e ha stabilito relazioni commerciali più permanenti con il resto di Enendia (sebbene tutte le loro tende e gli edifici siano sempre aperti).

Le tribù nomadi hanno un'usanza che rende i loro membri, tutti considerati guerrieri, riconoscibili da chiunque ne abbia sentito parlare. Quando un bambino tribale è pronto, cosa che determina da solo, subisce questo rituale. Il bambino tiene in mano un girasole troppo maturo. La mano sinistra è consuetudine per uno dei

91

tribù, mentre l'altra tribù usa la mano destra. Un anziano della tribù ora preme la punta incandescente di un coltello sulla spalla del bambino e lo fa scorrere molto lentamente lungo il braccio mentre il resto dei membri della tribù riuniti cantano lodi agli dei. Il rituale termina quando il bambino lascia cadere o schiaccia il frutto del sole estremamente morbido e la lunghezza della cicatrice indica per sempre la benedizione degli dei sulla cicatrice. Pochissimi membri della tribù possono mostrare con orgoglio una cicatrice che arriva fino al dorso della loro mano e sono spesso scelti come capi dei clan all'interno della tribù.

C'è una leggenda tra le tribù di *The Twice Scarred* , un guerriero che portava cicatrici a figura intera di entrambe le tribù e che le condusse alla vittoria in tempi in cui tutte le tribù erano in grave pericolo. Gli anziani dicono che un giorno, *The Twice Scarred* tornerà per unire le tribù nei loro giorni più bui.

**Monaci Guerrieri**

Ci sono diversi monasteri nelle montagne orientali di Enendia. I monaci che vi abitano hanno vari scopi e credenze spirituali. La maggior parte sono uomini e donne che vivono vite molto semplici, coltivano e sostengono i loro villaggi locali con il cibo e l'arte della medicina. Questi monaci desiderano semplicemente ottenere la realizzazione spirituale attraverso il duro lavoro e la dedizione al miglioramento delle loro comunità.

Tuttavia, alcuni dei monasteri ospitano monaci guerrieri, come i monasteri Light Breeze, Seven Streams e Glowing Ember. Seguono un percorso di rafforzamento del corpo e della mente attraverso un rigido allenamento. Alcuni di loro prendono questo come un obiettivo a sé stante, mentre altri credono che l'illuminazione arrivi attraverso gli effetti purificatori del combattimento.

I monaci guerrieri sentono la responsabilità di proteggere le loro comunità, ma questo non si estende a Enendia come regione più ampia. La maggior parte dei monasteri si trova in territorio non occupato e non hanno alcun interesse a opporsi all'occupazione che si trova al di fuori delle loro piccole aree di influenza. Alcuni monaci, tuttavia, la pensano diversamente, specialmente quelli che hanno radici o famiglia nelle regioni occupate. Mentre viene loro consigliato di lasciare andare quei vecchi legami a favore dei villaggi vicini del monastero, alcuni di loro hanno deciso di fare qualcosa per l'occupazione.

A volte i monasteri inviano monaci per indagare sulle attività mistiche all'interno di Enendia, o per sperimentare il mondo esterno ed espandere i propri orizzonti. I monaci anziani ricevono visioni nei loro sogni che guidano i loro incarichi. A volte queste missioni portano a vicoli ciechi. Ma molte volte mettono uno o due monaci nel posto giusto al momento giusto. I monaci itineranti sono liberi di legarsi con gli altri

92

viaggiatori, ma viene loro insegnato che le loro missioni sono l'aspetto più importante della loro vita.

Un monastero è stato corrotto da altre influenze. Deep River invia i suoi monaci in missioni che non vanno a beneficio della comunità, ma piuttosto arricchiscono il monastero stesso. A volte vengono assunti da interessi speciali, compresi i sindacati criminali, i Kanissiani e persino i gruppi ribelli, per svolgere missioni di combattimento. Mentre gli altri monaci sono rattristati da questo sviluppo, non c'è alcun piano o movimento per fare qualcosa al riguardo. I singoli monaci di Deep River possono essere trattati quando causano problemi all'interno della comunità di un monastero, ma i monaci più anziani non credono che la corruzione spirituale degli altri monaci sia una loro responsabilità.

**Il gravato**

C'è una grotta nelle profondità delle montagne orientali che è custodita da un antico monaco chiamato Old Hundred Eyes. Secondo le leggende locali, solo chi è spinto da un ardente desiderio di riscatto può trovarlo. Si dice che Old Hundred Eyes, che conosce le loro stesse anime con un solo sguardo, li guidi nella grotta, dove affrontano ombre e manifestazioni contorte delle cose che hanno fatto e delle cose che ancora hanno in serbo per loro. Solo se sono abbastanza forti per affrontare il passato e il futuro, riescono ad attraversare la caverna.

Se lo fanno, raggiungono il Pilastro delle Anime, che è coperto da maschere mistiche. Chiunque raggiunga il pilastro saprà istintivamente quale maschera è stata realizzata per loro. Da questo giorno in poi, camminano sulla terra cercando di rimediare al loro passato, dotati dalla maschera di strani poteri. Indossano sempre la loro maschera e non pronunciano mai il proprio nome, perché le opere sono fatte per la redenzione, non per la gloria. Sono spesso guerrieri che combattono per proteggere coloro che non possono proteggersi. Gli abitanti di Enendia li chiamano gli oppressi, perché i loro peccati pesano sulle loro anime. Si dice che le loro maschere si spezzeranno e cadranno solo quando questo fardello sarà sollevato, al momento della redenzione.

C'è stato un aumento degli avvistamenti di combattenti mascherati sin dall'invasione kanissiana. Alcune persone ipotizzano che i combattenti per la libertà stiano facendo uso dell'antica storia per intimidire gli estranei. Altri dicono che la guerra spinge le persone a compiere azioni orribili per le quali trascorrono tutta la vita in cerca di espiazione.

**Flagger fedeli**

L'attuale sovrana dell'Impero Kanissiano, la regina Seytali, vinse il trono quindici anni fa in una guerra civile che contrappose diverse casate del regno.

93

Alcuni cittadini dell'impero credono ancora che la guerra civile sia stata un'usurpazione, istigata e portata avanti dai sostenitori di Seytali che hanno tratto grandi benefici dalla sostituzione della legittima imperatrice, la regina Tanazia. Durante lo scontro finale a palazzo, Tanazia è stata uccisa proteggendo le sue figlie gemelle Laiza e Fiorenza, che sono state portate via dai fedeli sostenitori e rimangono nascoste.

La regina Tanazia aveva una guardia personale, la maggior parte della quale fu messa a morte dalla regina Seytali. Tuttavia, alcuni sono riusciti a sopravvivere. Erano gli alfieri di Tanazia, brandendo due bastoni unici con un nastro viola lungo e fluente che può essere esteso o retratto con un movimento molto specifico del polso. Questi fedeli segnalatori sono quelli che custodiscono Laiza e Fiorenza nel loro nascondiglio segreto. Alcuni lavorano per raccogliere consensi tra le case per rovesciare la regina Seytali. Alcuni vagano per il regno, compreso il territorio occupato di Enendia, per combattere le forze militari dell'impero quando opprimono le comunità locali. E altri ancora stanno cercando qualcosa che permetta loro di vendicarsi della regina Seytali, a qualunque costo.

I fedeli flagger sono combattenti d'élite e solo i migliori e i più riservati sono sopravvissuti fino ad oggi. Alcuni hanno preso apprendisti per portare avanti la loro eredità dopo la loro morte. I flagger non hanno rivali nella loro capacità di combattere con i loro bastoni, incluso l'uso dei nastri per distrarre, impigliare, lanciare e soffocare. Alcuni di loro combattono sempre e solo in segreto, mentre altri fanno un'esibizione intenzionale di volare con i colori viola della regina Tanazia mentre combattono i soldati kanissiani in luoghi pubblici, per mostrare alla popolazione che la speranza nella giustizia sopravvive ancora.

**Regni animali**

Enendia condivide una storia lunga e amichevole con diversi regni minori della regione. Sebbene abbiano stretti rapporti commerciali, alcuni dei quali implicano l'importazione di armi o altri beni usati contro i Kanissiani, nessuno di quei regni è abbastanza strettamente alleato o anche abbastanza potente da aiutare gli Enendiani direttamente contro i Kanissiani.

Molti di questi regni sono abitati da culture di animali senzienti diversi dagli umani. Ci sono persone con somiglianze con tutti i tipi di animali e il loro livello di intelligenza, tecnologia e civiltà è pari a quello di Enendia.

I kanissiani non si fidano dei non umani, poiché non hanno avuto abbastanza visibilità per conoscerli (e sono abbastanza consapevoli della loro parte dalla parte degli Enendiani contro l'occupazione). Tuttavia, gli Enendiani sono abbastanza abituati a loro e non battono ciglio quando vedono procioni parlanti o tigri che camminano eretti.

94

Molti possono accoppiarsi tra loro e con gli umani, a volte creando incroci. In Enendia, non c'è stigma legato a tali relazioni o famiglie, sono semplicemente visti come parte della meravigliosa varietà della vita. Alcuni dicono addirittura che i bambini di razza mista hanno maggiori probabilità di avere un'affinità per poteri speciali, il che dimostra la loro benedizione da parte degli esseri superiori.

**Orologiai**

Le macchine a vapore sono comuni nell'impero kanissiano e, attraverso l'occupazione, la tecnologia ha raggiunto Enendia e i suoi regni vicini. Alcuni ingegneri si sono specializzati nella complessità di minuscole molle, ingranaggi e leve al punto da poter creare cose miracolose e magiche.

I Clockworkers, un gruppo di geni segreti e vagamente collegati, hanno trovato un modo per costruire macchine che hanno un impatto sul tempo e sullo spazio. Possono rallentare il tempo per brevi periodi e alcuni possono persino causare levitazione. I segreti degli Clockworkers sono gelosamente custoditi, ma ce ne sono molti che pagherebbero una fortuna e farebbero molto per metterci le mani addosso. Si dice che l'uso di Cores from Beyond sia la chiave per dare alle macchine a orologeria le loro abilità soprannaturali.

Gli orologiai sono coinvolti in una lunga battaglia l'uno contro l'altro, inviando i loro servitori macchina per dimostrare di essere superiori a tutti gli altri. Spesso, gli innocenti vengono coinvolti in questi combattimenti. Alcuni Clockworkers stanno semplicemente cercando di impedire agli altri di fare quel tipo di danno.

Negli ultimi tempi ci sono stati avvistamenti di creazioni a orologeria molto speciali: gli esseri umani si sono fusi con la tecnologia a orologeria. Questi sono estremamente rari, e che tipo di poteri possano possedere, o quale possibile motivo abbiano potuto avere per subire il dolore e la violazione coinvolti, rimane un mistero.

**Semi di gruppo**

Durante l'impostazione di un gioco, potresti essere perplesso riguardo al seme di gruppo necessario per tenere unita la tua banda di PC. Ecco alcuni suggerimenti che puoi utilizzare per avviare il tuo gioco. Sentiti libero di modificarli in base alle tue esigenze o semplicemente di crearne uno tuo.

* I PG fanno tutti parte di un'Unità Speciale del Corpo di Spedizione Kanissian. La loro missione attuale è investigare su uno dei semi dell'ambientazione, dare la caccia a un ufficiale disertore e alla sua squadra, addentrarsi nell'Aldilà per trovare uno specifico

95

luogo o oggetto, infiltrati nei Ribelli Enendiani, distruggi un particolare sindacato criminale o qualcosa del genere. Se vuoi diventare un po' più oscuro, potrebbero essere inviati nel territorio di Enendian per sabotaggi e altre missioni segrete, che potrebbero portarli a una crisi di fede quando civili innocenti si mettono sulla loro strada.

* D'altra parte, i PG sono tutti ribelli eendiani che combattono per la libertà della loro patria. Potrebbero far parte di una squadra, o ciascuno potrebbe avere una reputazione di combattenti per la libertà solitari che li rende l'obiettivo di un gruppo di cacciatori di teste kanissiano così potente che non hanno altra scelta che restare uniti.
* I PG sono perseguitati da sogni che sembrano condividere. I sogni li guidano nello stesso luogo, dove si riconoscono anche se non si sono mai veramente incontrati. E ora i sogni mostrano loro qualcos'altro, qualcosa di così terribile che sanno che sarebbero morti se non l'avessero affrontato insieme.
* I pg erano normali cittadini (senza poteri) del regno, forse anche rivali o membri di fazioni opposte. Ma capita che si trovino tutti nello stesso posto nello stesso momento, forse coinvolti in una lotta contro l'altro, quando si apre un cancello. Una creatura incorporea di Beyond si aggancia a tutti loro, dotandoli di poteri speciali, ma anche collegandoli insieme. Più sono distanti l'uno dall'altro, più diventano deboli. Riusciranno a trovare un modo per esorcizzare l'Arcano dai loro corpi prima che li prenda completamente in consegna?

**Impostazione dei semi**

Impostare i semi sono eventi nel mondo immaginario che cambiano lo status quo. Forniscono opportunità ai PG di indagare su questi eventi insoliti e di partecipare a plasmare il futuro del loro mondo. I giocatori dovrebbero ignorare quei semi che trovano noiosi o comunque poco attraenti e concentrarsi su quelli che trovano intriganti. Alcuni gruppi possono recitare le proprie storie in Ghostfield senza mai affrontare nessuno dei semi dell'ambientazione. Va bene, poiché sono forniti per la tua ispirazione, nel caso ne avessi bisogno.

Una volta che i giocatori decidono di inseguire uno dei semi, il GM dovrebbe cercare di intrecciarlo il più possibile nei semi del personaggio, nel seme del gruppo, nei collegamenti e nei tratti dei PG e così via. Più cose sono interconnesse, più interessante sarà il gioco. Ad esempio, se un PC ha un collegamento a un membro della famiglia scomparso,

96

possono semplicemente essere coinvolti (volontariamente o meno) nel Raduno. O forse anche la nemesi di uno dei PG è alla ricerca del Drago, per i propri scopi.

**La venuta del drago**

Una strana creatura simile a un drago è entrata attraverso il cancello più grande che sia mai stato osservato. Ha fatto irruzione nel nostro mondo, volando per alcuni istanti prima di atterrare duramente in uno dei villaggi abbandonati. Ha immediatamente sparato centinaia di oggetti dal suo carapace in tutte le direzioni. Potrebbero essere semi, uova o qualcosa del genere; nessuno è ancora esattamente sicuro. I monaci parlano di profezie, i Kanissiani vedono la loro occupazione giustificata dalla minaccia, i sindacati criminali fiutano il profitto e gli Enendiani cercano semplicemente di sopravvivere all'Arcano più pericoloso che sia mai arrivato nel nostro mondo.

**La raccolta**

Confinante con una città morta vicino a Ghostfield c'è un tempio abbandonato, scolpito sul fianco di una montagna. La sua vicinanza al Ghostfield fu la sua rovina. Di recente, sono emerse voci secondo cui qualcosa si sta raccogliendo nel vecchio tempio. La gente parla di un monaco canaglia che è stato bandito a causa della sua natura malvagia, che sta cercando di fare un patto con una potente forza dell'Aldilà. Alcuni dicono che abbia rapito un ingegnoso ingegnere meccanico per creare un cancello permanente all'interno del tempio che consentirà a qualcosa di orribile di entrare nel nostro mondo. Altri dicono che ha creato un esercito di povere anime possedute dagli Arcani per ritagliarsi il proprio impero. Qualunque sia il suo obiettivo, è pericolosamente vicino a raggiungerlo.

**I gemelli reali**

Le figlie gemelle della precedente regina di Kanissia, Laiza e Fiorenza, sono nascoste da quindici anni, protette dai Loyal Flaggers dal nuovo sovrano di Kanissia, la regina Seytali. Tuttavia, le voci dicono che hanno finalmente deciso di prendere una posizione e provare a reclamare il loro impero. Si dice che stiano attraversando Enendia, travestiti da gente del posto, per incontrare i leader ribelli endiani per stringere un'alleanza volta a far cadere la regina Seytali e porre fine all'occupazione kanissiana. Questa notizia è arrivata alle orecchie della regina Seytali. Nel prossimo futuro, Enendia sarà piena di assassini, lealisti, mercenari e altri fanatici che si preoccupano molto di più della loro missione che di chi potrebbe farsi male nel perseguirla.

97

**11 P ASSIVE P OWERS**

**Panoramica**

I poteri passivi sono sempre attivi. Anche se potrebbero non essere sempre applicabili a tutte le situazioni, non devono essere pagati con dadi di carica. L'elenco seguente mostra tutti i poteri passivi.

Per i giocatori principianti, è importante notare che la resilienza è uno dei poteri passivi più importanti. Se non hai un motivo specifico per non prenderlo, dovresti averlo almeno una volta, ma meglio ancora due. Potresti non volerlo se stai interpretando di proposito un personaggio fragile, sia per ragioni di gioco di ruolo, perché hai bisogno dei tuoi slot di potere per altri poteri, o perché stai usando la passione del Disprezzo di Sé per ottenere dadi di carica.

**Elenco dei poteri passivi**

**Aumento dei risultati**

Il limite al numero di dadi che puoi tirare dalla tua Strike Pool per i risultati viene aumentato di 2. Un leader di un risultato combinato può applicare questo potere, ma gli altri partecipanti no.

**Resistenza del corpo**

Questo personaggio è immune ai poteri di carica Body Drain e Slow e alle condizioni Poisoned e Weakened.

**Carica potenziata**

Il limite al numero di dadi di carica che puoi immagazzinare nella tua Riserva di carica viene aumentato di 2. Puoi prendere questo potere fino a 3 volte.

**Vista Oscura**

Il personaggio non è influenzato dalle condizioni di Accecato o Oscurità.

**Senso del cancello**

Questo potere non consente a un personaggio di aprire i cancelli dell'Oltre, ma percepisce dove uno apparirà a breve. Il personaggio può spendere una scena del personaggio per trovare un cancello ed entrarci alla fine della scena. Ciò significa che non ottiene nessuno degli altri vantaggi di una scena di un personaggio, ma qualsiasi personaggio con lei può entrare nel cancello e richiedere comunque un beneficio per la scena. Al di fuori dell'attuale Ghostfield, questo potere non può essere utilizzato. Il potere inoltre non può essere utilizzato durante i conflitti.

98

**Comando**

Quando il tuo personaggio è il leader in una manovra combinata, puoi distribuire i dadi guadagnati tra i giocatori coinvolti. Il limite per guadagnare 5 dadi in tutto si applica ancora (a meno che il tuo personaggio non abbia anche Manovra tattica). Qualsiasi giocatore a cui distribuisci 5 o più dadi (incluso te stesso) guadagna un gettone fantastico come al solito. Inoltre, quando sei il leader in un risultato combinato, ogni altro personaggio partecipante può usare i propri poteri applicabili (pagando i dadi di carica richiesti), se ne hanno, da aggiungere al tiro di dadi del gruppo.

**Spinta di manovra**

Il limite al numero di dadi strike e carica che puoi guadagnare in una manovra viene aumentato di 1. Puoi prendere questo potere fino a 4 volte. Non si applica alle manovre combinate.

**Resilienza**

Aumenta la difesa del tuo personaggio di 1. Puoi prendere questo potere fino a 3 volte.

**Resistenza all'elettricità**

La difesa del tuo personaggio conta 3 punti in più contro i colpi basati sull'elettricità (caricati o effetto dell'arma).

**Resistenza al fuoco**

La difesa del tuo personaggio conta 3 punti in più contro i colpi basati sul fuoco (caricati o effetto dell'arma).

**Resistenza al gelo**

La difesa del tuo personaggio conta come 3 punti in più contro i colpi basati sul gelo (caricati o effetto dell'arma).

**Saltando**

Questo personaggio è addestrato ed esperto nel saltare tra le rocce dell'Aldilà. Ignora il requisito del dado azione extra per manovrare Oltre. Quasi tutti gli Beyonder possiedono questo potere.

**Tattiche di squadra**

Questo potere garantisce 1 dado bonus al leader di qualsiasi manovra combinata o risultato combinato a cui questo personaggio partecipa (indipendentemente dal fatto che il personaggio che applica questo potere sia il leader o meno). Se più di 1 personaggio in una manovra combinata o in un risultato combinato ha questo potere, si applicano i dadi bonus di tutti questi personaggi.

99

**Resistenza dell'anima**

Questo personaggio è immune ai poteri di carica Life Drain, Life Transfer e Vampiric Strike e alle condizioni Malato e Maledetto.

**Resistenza**

Il limite del numero di dadi azione che puoi immagazzinare nella tua Riserva di Azioni viene aumentato di 2. Puoi prendere questo potere fino a 3 volte.

**Colpo d'assalto**

Il limite al numero di dadi che puoi tirare dalla tua Strike Pool per gli strike viene aumentato di 2. Puoi prendere questo potere fino a 2 volte.

**Manovra tattica**

Quando sei il leader, il limite del numero di dadi strike e charge che puoi guadagnare in una manovra combinata e il limite di quanti dadi strike possono spendere i personaggi in un'impresa combinata vengono aumentati di 3. Puoi prendere questo potenziamento a 2 volte. Non si applica alle manovre o ai risultati che il tuo personaggio esegue da solo.

**Tenacità**

Il tuo personaggio ha 1 cerchio della ferita aggiuntivo, il che significa che il tuo personaggio può subire una ferita extra prima di essere sconfitto.

100

**12 P OTENZE DI CARICA**

**Panoramica**

Ogni personaggio dovrebbe avere dei poteri di carica. Consentono al tuo personaggio di compiere azioni speciali, potenziare le tue abilità o avere in altro modo effetti speciali. Tutti i poteri di carica devono essere attivati spendendo i dadi di carica guadagnati con le manovre. Ciò significa che in un conflitto, prima eseguirai una o due manovre, quindi utilizzerai i tuoi poteri di carica come un'azione a sé stante o con una Manovra, Colpo o Achievement.

I poteri del tipo Azione sono indipendenti e svolgono l'azione di un personaggio per il turno. I poteri di tipo Manovra, Colpo o Obiettivo aggiungono dadi bonus o altri effetti speciali a quell'azione specificata e non costano azioni extra da usare. Non puoi usarli con un'azione diversa da quella specificata a meno che non esistano circostanze speciali (per esempio, il GM può consentire l'uso dei poteri Colpo per obiettivi se il giocatore può spiegare come usa il potere per aiutarlo a raggiungere un obiettivo specifico). Infine, i poteri del tipo Boost possono essere utilizzati per potenziare altri poteri e non costano azioni aggiuntive.

Puoi usare solo un potere d'azione alla volta, ma puoi usare tutti i poteri di Manovra, Colpo, Achievement o Potenziamento insieme quanti ne puoi pagare con i tuoi dadi di carica.

Se il tuo personaggio non ha poteri di carica da questo elenco o poteri di evocazione che consumano i dadi di carica, non potrai utilizzare tutti i dadi di carica che guadagnerai durante i conflitti. Se stai scegliendo un solo potere di carica, rendilo qualcosa di costoso come Force Attack.

**Elenco dei poteri di carica**

**Esilio**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 2 più dadi di carica del livello Eidolon bersaglio

*Effetto* : questo potere deve essere diretto contro un eidolon, che viene quindi automaticamente bandito. Ciò significa che l'eidolon torna nel suo mondo natale con tutti i suoi cerchi di ferite contrassegnati. Questo potere è più costoso per gli eidolon di livello superiore. Ad esempio, bandire un eidolon di livello 4 costa 6 dadi carica.

101

**Fiammata**

*Tipo* : sciopero

*Costo* : 3 Dadi Carica

*Effetto* : questo attacco ora è basato sul fuoco. Ottieni 4 dadi bonus per tirare in questo colpo contro un individuo, 3 contro una squadra o 2 contro uno sciame. Blaze non può essere combinato con poteri ed effetti delle armi basati sull'elettricità o sul gelo.

**Cecità**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : Questo potere infligge la condizione Accecato a un personaggio. Fino a quando questa condizione non viene cancellata, il personaggio deve scartare 1 dado da qualsiasi tiro che fa (prima di tirare i dadi). Questo potere non funziona su squadre o sciami (ma vedi Mass Effect).

**Drenaggio del corpo**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 4 Dadi Carica

*Effetto* : Questo potere trasferisce la resistenza dalla vittima all'utilizzatore del potere. La vittima perde 3 dadi azione e l'utilizzatore del potere guadagna 3 dadi azione, indipendentemente dalla difesa. Questo potere non funziona su squadre o sciami (ma vedi Mass Effect). Se il bersaglio ha solo 1 o 2 dadi rimasti nella sua Riserva di Azioni, vengono trasferiti solo quegli 1 o 2 dadi.

**Illumina**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : Questo potere rimuove la condizione di Oscurità dall'area del conflitto.

**Catena di fulmini**

*Tipo* : sciopero

*Costo* : 3 Dadi Carica

*Effetto* : questo attacco ora è basato sull'elettricità. Ottieni 4 dadi bonus per tirare in questo colpo contro uno sciame, 3 contro una squadra o 2 contro un individuo. Chain Lightning non può essere combinato con i poteri e gli effetti delle armi basati sul fuoco o sul gelo.

**Evoca l'oscurità**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : Questo potere infligge la condizione Oscurità nell'area del conflitto.

102

**Dissipare**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : questo potere rimuove tutte le seguenti condizioni dal personaggio bersaglio: Darksighted, Empowered, Quickened e Shielded. Questo potere non può rimuovere gli effetti dell'Arma Vincolata dall'Anima o i poteri passivi.

**Impulso Elementale**

*Tipo* : potenziamento

*Costo* : 1 Dado Carica

*Effetto* : Questo potere aggiunge 2 dadi bonus all'effetto di un potere d'attacco elementale (Fiammata, Catena di Fulmini, Tempesta di Fuoco, Picco di Gelo, Uragano di Ghiaccio, Scarica).

**Potenzia**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : questo potere conferisce la condizione Potenziato a un personaggio designato dall'utilizzatore del potere. Finché questa condizione non viene risolta, il personaggio guadagna 1 dado bonus a tutti i colpi.

**Tempesta di fuoco**

*Tipo* : sciopero

*Costo* : 3 Dadi Carica

*Effetto* : questo attacco ora è basato sul fuoco. Ottieni 4 dadi bonus per tirare in questo colpo contro uno sciame, 3 contro una squadra o 2 contro un individuo. Firestorm non può essere combinato con poteri ed effetti delle armi basati sull'elettricità o sul gelo.

**Attacco di forza**

*Tipo* : sciopero

*Costo* : 4 Dadi Carica

*Effetto* : Questo potere aggiunge 5 dadi bonus a un colpo contro qualsiasi tipo di avversario.

**Picchi di gelo**

*Tipo* : sciopero

*Costo* : 3 Dadi Carica

*Effetto* : questo attacco ora è basato sul gelo. Ottieni 4 dadi bonus per tirare in questo colpo contro un individuo, 3 contro una squadra o 2 contro uno sciame. I picchi di gelo non possono essere combinati con i poteri e gli effetti delle armi basati sull'elettricità o sul fuoco.

103

**Guardia**

*Tipo* : Manovra

*Costo* : 1+ Dado Carica

*Effetto* : Dopo aver usato questo potere, qualsiasi colpo contro un alleato che dedichi quando invochi questo potere deve invece essere diretto contro di te. Puoi proteggere più di un alleato spendendo un altro dado di carica per ogni alleato aggiuntivo. Se qualcuno effettua un colpo contro di te, direttamente o reindirizzato a causa di questo potere, l'effetto di questo potere termina all'inizio del tuo turno successivo a quel colpo.

**Eroismo**

*Tipo* : Realizzazione

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : Questo potere aggiunge 4 dadi bonus al tiro per l'obiettivo.

**Uragano di ghiaccio**

*Tipo* : sciopero

*Costo* : 3 Dadi Carica

*Effetto* : questo attacco ora è basato sul gelo. Ottieni 4 dadi bonus per tirare in questo colpo contro uno sciame, 3 contro una squadra o 2 contro un individuo. L'uragano di ghiaccio non può essere combinato con i poteri e gli effetti delle armi basati sull'elettricità o sul fuoco.

**Attacco di salto**

*Tipo* : sciopero

*Costo* : 1 Dado Carica

*Effetto* : Questo potere aggiunge 2 dadi bonus a un colpo contro un individuo o 1 dado bonus contro una squadra o uno sciame.

**Scarico della vita**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 6 Dadi Carica

*Effetto* : Questo potere trasferisce la forza vitale dalla vittima al personaggio che lo usa. La vittima subisce 1 ferita e l'utilizzatore cura 1 ferita (se applicabile), indipendentemente dalla difesa. Questo potere non funziona su squadre o sciami (ma vedi Mass Effect).

**Trasferimento di vita**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 6 Dadi Carica

*Effetto* : questo potere trasferisce la forza vitale dalla vittima a un personaggio designato dal giocatore che usa il potere (diverso dal suo stesso personaggio). La vittima subisce 1 ferita e il personaggio designato cura 1 ferita (se applicabile), a prescindere da

104

difesa. Questo potere non funziona su squadre o sciami (ma vedi Mass Effect). Il personaggio da curare deve essere presente o essere un eidolon del personaggio che usa il potere (presente o meno).

**Effetto di massa**

*Tipo* : potenziamento

*Costo* : 1 o 2 Dadi Carica

*Effetto* : questo potere ha due modi per potenziare altri poteri usati con la stessa azione. Innanzitutto, per 1 dado di carica, consente ai seguenti poteri di essere presi di mira contro squadre e sciami: Cecità, Risucchio corporeo, Risucchio vitale, Trasferimento di vita, Veleno, Blocco potere, Rallentamento, Assalto vampirico e Indebolimento. In secondo luogo, per 2 dadi di carica, puoi applicare gli effetti dei seguenti poteri a 3 personaggi extra (individui, squadre o sciami) oltre al bersaglio originale: Dissolvi, Potenzia, Visione notturna, Accelera, Aggiorna, Ripristina, Ascesa della Fenice e Scudo.

**Visione notturna**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 1 Dado Carica

*Effetto* : Questo potere conferisce la condizione Darksighted ai personaggi designati dal power user, che funziona esattamente come il potere passivo Darksight.

**Veleno**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : Questo potere infligge Avvelenamento a un personaggio. Fino a quando questa condizione non viene eliminata, la vittima perde 1 dado azione dalla sua Riserva di Azioni all'inizio del suo turno ogni round. La condizione viene automaticamente rimossa quando la riserva di azioni della vittima è vuota. Questo potere non funziona su squadre o sciami (ma vedi Mass Effect).

**Blocco di potere**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : Questo potere infligge Maledizione a un personaggio. Fino a quando questa condizione non viene risolta, la vittima deve spendere 1 dado di carica aggiuntivo per ogni potere di carica che desidera utilizzare. Questo potere non funziona su squadre o sciami (ma vedi Mass Effect).

105

**Accelera**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : Questo potere conferisce la condizione Accelerato a un personaggio designato dall'utilizzatore del potere. Finché questa condizione non viene risolta, il personaggio guadagna 1 dado bonus a tutte le manovre.

**ricaricare**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : questo potere rafforza la resistenza di un personaggio. L'attuale numero di dadi azione del bersaglio nella Riserva Azione del personaggio viene aumentato di 4, fino al massimo della Riserva Azione del bersaglio.

**Ristabilire**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : questo potere rimuove tutte le seguenti condizioni dal bersaglio

personaggio: Cecità, Malato, Maledetto, Avvelenato e Indebolito.

**L'ascesa della fenice**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 5 Dadi Carica

*Effetto* : questo potere può riportare un personaggio sconfitto nel conflitto. Il personaggio bersaglio cura 1 cerchio della ferita e può partecipare normalmente, con i suoi livelli di Riserva attuali, e riprendendo la sua posizione nell'ordine dei turni. Questo potere non funziona su squadre o sciami (nemmeno in combinazione con Mass Effect). Non funziona su personaggi che hanno ancora uno o più cerchi di ferite non contrassegnati (cioè personaggi che non vengono sconfitti).

**Colpo d'ombra**

*Tipo* : sciopero

*Costo* : 1 Dado Carica

*Effetto* : Questo potere aggiunge 3 dadi bonus a un colpo contro un avversario che subisce gli effetti delle condizioni Oscurità o Accecato.

**Scudo**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : questo potere conferisce la condizione Protetto a un personaggio designato dall'utilizzatore del potere. Finché questa condizione non viene eliminata, la difesa del personaggio aumenta di 1.

106

**Lento**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : Questo potere infligge Rallentamento a un personaggio. Fino a quando questa condizione non viene eliminata, tutti i livelli di abilità del personaggio vengono ridotti di 1. Questo potere non funziona su squadre o sciami (ma vedi Mass Effect).

**Cancello spontaneo**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : questo personaggio può aprire un cancello spontaneo tra Ghostfield e Beyond. Il gating spontaneo è possibile solo in Ghostfield vero e proprio (non nel resto di Enendia o in qualsiasi altro regno) e oltre. Questo potere conta come un'azione, ma il personaggio può contemporaneamente entrare nel cancello e andare oltre (o tornare a Ghostfield) durante questa azione. Il cancello rimane aperto per 3 round, durante i quali qualsiasi personaggio può spendere un'azione da attraversare da entrambi i lati.

**Colpo super combinato**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 1+ Dado Carica

*Effetto* : questo potere permette all'utilizzatore di effettuare un colpo combinato con un altro personaggio. Per ogni dado di carica che spendi, un personaggio a tua scelta guadagna un dado bonus al suo colpo in questo round. Il tuo personaggio ora partecipa attivamente a quell'attacco, che probabilmente include tutti i tipi di luci lampeggianti, raggi di energia, tremori, tuoni, volteggi alti in aria, personaggi che si lanciano l'un l'altro contro il nemico e così via. Puoi combinare questo potere con altri poteri di attacco se hai i dadi di carica per pagarli.

**Controllo della potenza superiore**

*Tipo* : potenziamento

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : Questo potere permette all'utilizzatore di usare un potere d'attacco *dopo aver* tirato i dadi d'attacco. Il giocatore prima tira per lo strike, poi invoca questo potere e paga 2 dadi carica più eventuali costi dei dadi carica per i poteri aggiuntivi da applicare. Quindi il giocatore tira tutti i dadi concessi dal potere e li aggiunge al tiro per colpire. Questo potere consente anche l'uso di Guardia al termine di una Manovra, dopo aver guadagnato dadi per la Manovra.

107

**Tocco di decadenza**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : Questo potere infligge Malato a un personaggio. Fino a quando questa condizione non viene risolta, la vittima non può più beneficiare dei poteri di carica Life Drain, Life Transfer, Ascesa della fenice o Vampiric Strike. Questo potere non funziona su squadre o sciami (ma vedi Mass Effect).

**Colpo vampirico**

*Tipo* : sciopero

*Costo* : 3 Dadi Carica

*Effetto* : se questo colpo infligge 1 o più ferite, il personaggio che usa questo potere guarisce 1 ferita. Se il colpo non infligge una ferita, l'effetto svanisce. Questo potere non funziona su squadre o sciami (ma vedi Mass Effect).

**Indebolire**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : Questo potere infligge Indebolimento a un personaggio. Fino a quando questa condizione non viene eliminata, la difesa di eventuali oppositori della vittima è considerata 1 superiore, ma solo contro la vittima. Questo potere non funziona su squadre o sciami (ma vedi Mass Effect).

**Attacco vorticoso**

*Tipo* : sciopero

*Costo* : 1 Dado Carica

*Effetto* : Questo potere aggiunge 2 dadi bonus a un colpo contro una squadra o 1 dado bonus contro uno sciame o un individuo.

**Zap**

*Tipo* : sciopero

*Costo* : 3 Dadi Carica

*Effetto* : questo attacco ora è basato sull'elettricità. Ottieni 4 dadi bonus per tirare in questo colpo contro un individuo, 3 contro una squadra o 2 contro uno sciame. Scarica non può essere combinato con i poteri e gli effetti delle armi basati sul fuoco o sul gelo.

108

**13 ARMI SOULBOUND \_ \_**

**Armi in gioco**

Le armi normali non hanno bonus numerici specifici, sebbene possano essere utilizzate nelle descrizioni delle manovre con abilità appropriate (come armi da fuoco o armi da mischia). Le armi legate all'anima, d'altra parte, contengono i propri poteri, che sono chiamati effetti.

I personaggi devono prima scegliere il potere Soulbound Weapon, che consente loro di avere 1 arma con 1 slot effetto. Sono disponibili ulteriori poteri per aumentare il numero di slot sull'arma, consentire al personaggio di modificare gli effetti o lasciare che il personaggio possieda più di 1 Soulbound Weapon.

Puoi considerare le armi legate all'anima una categoria piuttosto ampia: invece di un'arma vera e propria, potrebbe essere qualsiasi oggetto che infonde al personaggio effetti aggiuntivi, come un'armatura o un ciondolo.

Si presume che i personaggi abbiano sempre accesso alle loro armi legate all'anima, a meno che il giocatore del personaggio non accetti specificamente di non portarlo in un conflitto particolare. Un personaggio con Multianima può scegliere quale arma impugnare all'inizio di un conflitto. Cambiare arma conta come l'azione del personaggio per il turno.

Un personaggio può usare solo le sue armi legate all'anima e mai quelle di nessun altro. Allo stesso modo, gli effetti delle armi non possono beneficiare nessuno tranne il proprietario originale dell'Arma Soulbound.

**Disarmante**

Le armi legate all'anima hanno uno svantaggio: possono essere disarmate. Per fare ciò, il GM deve spendere un Gettone Fantastico mentre esegue una Manovra (che potrebbe essere il Gettone Fantastico guadagnato con questa Manovra). Questo assicura che il disarmo possa avvenire solo quando i PG si trovano ad affrontare nemici abbastanza formidabili da guadagnare 5 o più dadi nelle manovre. Il GM può disarmare più armi da un personaggio con Multianima, che comunque costa solo un totale di 1 gettone fantastico.

Come compensazione per la perdita dell'arma, il PG può immediatamente (e senza spendere un'azione) tirare dadi bonus per ottenere dadi attacco e carica. Il

109

il giocatore tira 2 dadi per ogni slot effetto dell'arma persa. Se il GM decide di disarmare più armi da un personaggio con Multisoul, il giocatore aggiunge 2 dadi in totale per ogni arma aggiuntiva persa (quindi un giocatore con Soulbound Weapon, Weapon Upgrade II e Multisoul II che perde tutte le armi tirerebbe 10 dadi: 3 volte 2 per gli slot degli effetti e 2 dadi ciascuno per le 2 armi aggiuntive). I dadi si guadagnano come nelle manovre: 3s, 4s e 5s sono dadi strike, 6s sono dadi carica e 1s e 2s vengono scartati. Poiché si tratta di dadi bonus, non guadagnano gettoni fantastici (ma non sono nemmeno limitati al numero di dadi che possono essere guadagnati).

I PG che vogliono riavere le loro armi legate all'anima nello stesso conflitto devono raggiungere un obiettivo con difficoltà 8 per ciascuna arma. Questo obiettivo può essere raggiunto anche da altri personaggi per conto di uno dei loro alleati o con un obiettivo combinato. Il PG riguadagna automaticamente le sue armi legate all'anima alla fine del conflitto se lo vince. Se perdono, dovranno raggiungere l'obiettivo nel conflitto successivo.

I GM non dovrebbero abusare di questa capacità. Sebbene sia divertente (e gratificante per il giocatore) farlo di tanto in tanto, può diventare frustrante se al giocatore viene costantemente negato il beneficio del proprio oggetto speciale. D'altra parte, se il giocatore ne è davvero infastidito, è libera di scegliere Presa migliorata come uno dei suoi poteri.

**Poteri delle armi legate all'anima**

**Arma legata all'anima**

Il personaggio forma un legame spirituale o demoniaco con un'arma. Le armi possono variare da spade di dimensioni umane a guanti con artigli a pistole magiche o qualsiasi altro tipo di oggetto che conferisca potere a chi lo impugna. L'arma ha 1 slot effetto che riempi quando la acquisisci per la prima volta. Qualsiasi personaggio con il potere Soulsmith può cambiare gli effetti nel corso della tua storia, se il tuo PC lo consente.

**Potenziamento delle armi**

Questo potere può essere preso fino a 3 volte. Ogni volta, aggiunge uno slot effetto a tutte le armi legate all'anima del personaggio.

**Veloce bozza**

Il personaggio può cambiare arma durante un conflitto all'inizio del suo turno senza esaurire l'azione del personaggio.

**Multianima**

Questo potere può essere preso fino a 2 volte. Ogni volta che viene selezionato, il personaggio guadagna

110

un'Arma Vincolata dell'Anima aggiuntiva. L'aggiornamento dell'arma si applica a tutte queste armi. Un personaggio con Multisoul II e Weapon Upgrade I può avere 3 armi Soulbound con 2 slot effetto ciascuna.

**Presa migliorata**

Quando il GM cerca di disarmare un personaggio con questo potere, il giocatore del personaggio può scegliere se essere disarmato o meno. Se sceglie di essere disarmata, guadagna i dadi bonus come al solito. Se rifiuta, non guadagna dadi e il GM non spende il Gettone Impressionante.

**Soulsmith**

Questo potere può essere preso fino a 4 volte. La prima volta che viene preso, consente al personaggio di posizionare (o sostituire) un effetto di 1 livello di slot su un'arma Soulbound. Questo richiede 1 scena del personaggio di un incantesimo rituale. Il personaggio non guadagna altri benefici da una scena del personaggio durante la quale piazza un effetto. Il personaggio può piazzare 1 effetto alla volta, quindi può piazzare effetti a slot singolo su tutti e 4 gli slot di un'arma a 4 slot (riprendendo 1 scena per effetto). Per ogni volta in cui il potere viene preso, il personaggio può piazzare un effetto di 1 slot effetto aggiuntivo. Un personaggio con Soulsmith III può posizionare effetti che occupano 1, 2 o 3 slot, ma non effetti a 4 slot. Ogni effetto richiede 1 scena per essere modificato, indipendentemente dal numero di slot occupati. Ultimate Weapons non può essere modificato in questo modo; richiedono circostanze speciali e assegnazioni di tempo come determinato dal GM (oltre a Soulsmith IV).

**Immersione immediata**

Il personaggio può usare il suo potere di Soulsmith istantaneamente, anche durante un conflitto. Invece di prendere 1 scena per slot, ci vuole 1 azione per slot. Questo prende il turno sia del Soulsmith che del proprietario dell'arma se non sono lo stesso personaggio. Al di fuori di un conflitto, il personaggio può modificare un effetto su un'arma durante una scena del personaggio e ottenere comunque uno dei normali vantaggi della scena. Questo potere può essere preso una seconda volta, nel qual caso la sostituzione di un effetto in un conflitto richiede solo 1 azione, non importa quanti slot ha l'effetto. Al di fuori di un conflitto, un personaggio con Immediate Imbuement II può modificare tutti gli effetti di un'arma Soulbound nella stessa scena e ottenere comunque un beneficio per la scena. Le armi definitive non possono essere modificate con l'immediato apporto.

111

**Effetti delle armi legate all'anima**

Gli effetti che puoi posizionare sulle armi Soulbound sono elencati di seguito con il numero di slot effetto che occupano. Ogni effetto può essere piazzato solo una volta su ogni arma (per esempio, non puoi avere Area Strike due volte sulla stessa arma).

**[1] Colpo d'area**

Ottieni 1 dado bonus a tutti i tiri per colpire contro gli sciami.

**[1] Contenitore di carica**

Quest'arma può contenere 1 dado di carica, che devi piazzare lì quando guadagni dadi di carica. Ciò ti consente di avere accesso a un dado di carica aggiuntivo al di sopra del tuo limite di Charge Pool e il dado di carica rimane nell'arma dopo che il conflitto è terminato (cioè, non è soggetto al dimezzamento del tuo Charge Pool). Se smetti di usare quest'arma (scambia o sei disarmato) e hai un dado di carica nell'arma, non puoi accedervi finché non hai recuperato o riequipaggiato l'arma.

**[1] Forza Elementale**

Raddoppia i dadi bonus che ottieni dalle aure elementali (Fire Aura, Frost Aura, Shock Aura) e dagli effetti di assorbimento (Fire Eater, Frost Eater, Shock Eater).

**[1] Aura di fuoco**

Il tuo attacco ora è basato sul fuoco. Aggiungi 1 dado bonus ai tuoi tiri per colpire. Se hai un effetto basato sull'elettricità o sul gelo sulla tua arma, devi scegliere quale si applica prima dell'attacco. Questo non può essere combinato con poteri di carica elementali diversi da quelli basati sul fuoco.

**[1] Mangiafuoco**

Ogni volta che un nemico effettua un tiro per colpire contro di te basato sul fuoco, guadagni 1 dado di carica, indipendentemente dal fatto che il colpo abbia successo o meno.

**[1] Aura di gelo**

Il tuo attacco ora è basato sul gelo. Aggiungi 1 dado bonus ai tuoi tiri per colpire. Se hai un effetto basato sull'elettricità o sul fuoco sulla tua arma, devi scegliere quale si applica prima dell'attacco. Questo non può essere combinato con poteri di carica elementali diversi da quelli basati sul gelo.

**[1] Mangiagelo**

Ogni volta che un nemico effettua un tiro per colpire contro di te basato sul gelo, guadagni 1 dado di carica, indipendentemente dal fatto che l'attacco abbia successo o meno.

112

**[1] Colpo multiplo**

Ottieni 1 dado bonus a tutti i tiri per colpire contro le squadre.

**[1] Pneumatico**

Questo articolo migliora la manovrabilità Beyond con i propulsori della pressione dell'aria. Guadagni 1 dado bonus per tutte le manovre e gli obiettivi oltre.

**[1] Colpo di potenza**

Ottieni 1 dado bonus a tutti i tiri per colpire contro individui.

**[1] Protezione**

Benefici della condizione Shielded fintanto che tieni l'arma.

**[1] Ritorno**

La difficoltà di recuperare quest'arma dopo che sei stato disarmato è ridotta a 6.

**[1] Brillante**

Il personaggio non è influenzato dalla condizione Oscurità. Quando si esegue una manovra combinata o un risultato combinato, questo beneficio vale anche per tutti gli altri personaggi coinvolti.

**[1] Aura d'urto**

Il tuo attacco ora è basato sull'elettricità. Aggiungi 1 dado bonus ai tuoi tiri per colpire. Se hai un effetto basato sul fuoco o sul gelo sulla tua arma, devi scegliere quale si applica prima del colpo. Questo non può essere combinato con poteri di carica elementali diversi da quelli basati sull'elettricità.

**[1] Mangiatore d'urto**

Ogni volta che un nemico effettua un tiro per colpire contro di te basato sull'elettricità, guadagni 1 dado di carica, indipendentemente dal fatto che il colpo abbia successo o meno.

**[1] Immunità alle tossine**

Non sei influenzato dalle condizioni Malato e Avvelenato fintanto che tieni in mano quest'arma.

**[2] Maledetto**

Quando infliggi una ferita a un personaggio, infliggi la condizione Maledetta alla tua vittima. Questo non funziona contro squadre o sciami a meno che tu non abbia l'effetto Colpo multiplo o Colpo ad area rispettivamente su quest'arma.

113

**[2] Fretta**

Benefici della condizione Quickened fintanto che tieni l'arma.

**[2] Portatore della Peste**

Quando infliggi una ferita a un personaggio, infliggi la condizione Malato alla tua vittima. Questo non funziona contro squadre o sciami a meno che tu non abbia l'effetto Colpo multiplo o Colpo ad area rispettivamente su quest'arma.

**[2] Velenoso**

Quando infliggi una ferita a un nemico, infliggi la condizione Avvelenato alla tua vittima. Questo non funziona contro squadre o sciami a meno che tu non abbia l'effetto Colpo multiplo o Colpo ad area rispettivamente su quest'arma.

**[2] Indebolimento**

Quando infliggi una ferita a un personaggio, infliggi la condizione Indebolito alla tua vittima. Questo non funziona contro squadre o sciami a meno che tu non abbia l'effetto Colpo multiplo o Colpo ad area rispettivamente su quest'arma.

**[3] Banditore**

Quando infliggi una ferita a un eidolon, viene automaticamente bandito. Ciò significa che l'eidolon torna nel suo mondo natale con tutti i suoi cerchi di ferite contrassegnati.

**[3] Carica d'anima**

Ogni round, alla fine del turno del personaggio, guadagna 1 dado di carica. Se la Riserva di Carica del personaggio ha già raggiunto il suo limite, questo effetto non ha effetto.

**[4] Arma definitiva**

Questo effetto è personalizzato per ogni personaggio, composto da cinque slot di effetti di effetti. Un giocatore può scegliere il contenuto di questo potere solo una volta per il suo personaggio. Dopodiché, non può essere cambiato al di fuori di drastici sviluppi del personaggio. I seguenti sono esempi di Ultimate Weapons:

**Energy Nexus:** contenitore di carica, protezione e carica dell'anima.

**Ira Fiammeggiante: Colpo ad** Area, Forza Elementale, Aura di Fuoco e Fretta.

**Vendetta Congelante:** Forza Elementale, Aura Gelida, Assalto Potente e Indebolimento.

**Vortice** Elementale: Forza Elementale, Mangiafuoco, Mangiaghiaccio, Mangiashock e Brillante.

**:** banditore e maledetto.

114

**Thunderslam:** Area Strike, Elemental Force, Protection, Returning e Shock Aura.

115

**14 Evocazione \_**

**Eidolon in gioco**

L'evocazione è l'arte di legare, evocare e potenziare gli eidolon. Gli Eidolon sono creature dell'Aldilà che hanno la capacità di *saltare* tra i mondi a quello a cui sono legati, ma solo al comando dell'evocatore. Possono rimanere solo per brevi visite e tornare automaticamente nei loro mondi se sono gravemente feriti (o alla fine dei conflitti).

Esistono diversi tipi conosciuti di eidolon provenienti da varie aree oltre. Altri eidolon possono essere scoperti da evocatori avventurosi, ma sono estremamente rari. Questi sono gestiti dalle regole di Creazione di Eidolon di seguito.

Ci sono diversi poteri legati a quest'arte: l'evocazione consente a un personaggio di evocare eidolon a cui è legato, Open Bond consente all'evocatore di avere un legame con un eidolon e Empower Eidolon consente al personaggio di creare legami con eidolon di potenza superiore e rafforza quelli inferiori -poteri.

**Evocando Eidolon**

Evocare un eidolon conta come azione dell'evocatore per quel turno (poiché il potere di Evocazione è un potere d'azione). Come vedrai dalla descrizione del potere di seguito, questa azione costa 1 più i dadi di carica di livello di Eidolon (ad esempio, evocare un eidolon di livello 3 costa 4 dadi di carica). L'eidolon appare istantaneamente. Controlla la descrizione dell'ingresso dell'eidolon per vedere che aspetto ha per un particolare eidolon.

Un evocatore può far evocare solo 1 eidolon alla volta. Un eidolon che è una squadra o uno sciame conta comunque come 1 eidolon a tutti gli effetti. Se vuoi evocare un eidolon diverso, devi prima congedare il tuo eidolon evocato.

Congedare l'eidolon è un'azione gratuita che l'evocatore può compiere all'inizio del suo turno. Non esaurisce la sua azione per quel turno. Non fa male all'eidolon. Un eidolon congedato può essere evocato nuovamente nello stesso conflitto, con tutte le riserve allo stesso livello in cui si trovavano quando l'eidolon è stato congedato (con un'azione di evocazione al consueto costo dei dadi di carica).

116

**Controllo degli Eidolon**

Se l'evocatore vuole che l'eidolon esegua un'azione in un dato round, deve spendere la propria azione per ordinare all'eidolon di agire. Ciò significa che solo uno di loro eseguirà una manovra, un attacco, ecc., in ogni round (a meno che tu non spenda Gettoni Fantastici per azioni extra). Nella tua descrizione, però, l'evocatore non deve essere per forza fermo in giro; potrebbe cavalcare sull'eidolon, correre ai ripari e schivare gli attacchi mentre impartisce ordini, o qualcosa di simile.

Gli eidolon hanno la loro riserva d'azione, che è piena per impostazione predefinita quando l'eidolon viene evocato. Quando l'evocatore ordina all'eidolon di agire, l'eidolon può prendere 1-3 dadi azione per le manovre da qualsiasi combinazione di entrambe le Azioni dell'evocatore e dell'eidolon (ma il totale non può comunque essere superiore a 3). Gli Eidolon hanno anche i propri Strike Pool e Charge Pool, ma come con i dadi azione, possono utilizzare i dadi strike e carica dell'evocatore in aggiunta ai propri, fino al consueto limite di dadi per l'azione particolare. L'evocatore, invece, non potrà mai accedere ai dadi nelle pozze dell'eidolon.

Gli evocatori possono deselezionare uno dei propri tratti per tirare nuovamente i dadi falliti quando l'eidolon sta agendo.

Per impostazione predefinita, gli eidolon hanno 1 abilità, come la maggior parte dei nemici. Ciò significa che non contrassegnano l'abilità e non ottengono mai dadi bonus come fanno i personaggi con 3 abilità. C'è uno speciale potere eidolon chiamato Skill Set che garantisce loro tre abilità, nel qual caso funzionano proprio come i normali set di abilità.

L'evocatore e il suo eidolon non possono eseguire una manovra combinata o un risultato combinato insieme, ma uno dei due può farlo con altri PG (e possibilmente con gli eidolon). Tuttavia, gli eidolon non possono mai essere leader in una manovra combinata o in un risultato combinato, quindi deve sempre essere coinvolto almeno un PG.

L'evocatore può ancora essere preso di mira con colpi mentre l'eidolon è in giro, a meno che l'eidolon non abbia il potere Auto Guard (o usi il potere Guard).

Se l'eidolon viene sconfitto (ovvero, se subisce abbastanza ferite per riempire tutti i suoi cerchi di ferite), scompare immediatamente nel suo mondo natale e non può essere richiamato fino a quando almeno 1 delle sue ferite non è stata curata.

Gli Eidolon non conservano le loro riserve dopo un conflitto. Invece, la loro Riserva di Azione viene riempita e le loro Riserva di Carica e Strike vengono svuotate. Tuttavia, gli Eidolon conservano le loro ferite, che possono essere curate attraverso i benefici della scena del personaggio.

117

**Poteri**

**Evocazione**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 1 + Dado Carica di livello Eidolon

*Effetto* : L'evocatore evoca un eidolon con il quale ha un legame (cioè, il potere è inutile senza un eidolon legato). L'eidolon appare istantaneamente. Può far evocare solo 1 eidolon alla volta. L'eidolon agisce solo quando l'evocatore glielo ordina, il che consuma l'azione dell'evocatore.

**Obbligazione aperta**

Il personaggio può legarsi con un eidolon, nel qual caso il potere viene rinominato in Legame: [nome dell'eidolon]. Il più delle volte, questo accade durante la creazione del personaggio, dove il giocatore può selezionare un eidolon comune o crearne uno personalizzato. Il personaggio può riempire un legame aperto con un eidolon comune anche durante il gioco, dopo aver trascorso la scena con rituali appropriati (che il giocatore inventa). Se vuole legare un eidolon personalizzato durante il gioco, deve elaborare i dettagli con il GM, incluso se ci vuole più tempo o se richiede di viaggiare oltre. Questo potere può essere preso più volte ed è richiesto ogni volta che l'evocatore vuole aggiungere un nuovo eidolon alla sua collezione. Gli evocatori possono, in rare circostanze, spezzare un legame con un eidolon per liberare un legame per un nuovo eidolon. Tuttavia, ciò potrebbe avere conseguenze molto negative (dal punto di vista della trama) e non dovrebbe accadere più di una volta in un dato arco narrativo. Nota che questo potere è inutile senza il potere di Evocazione. Puoi prendere questo potere fino a 3 volte. A meno che tu non prenda il potere Empower Eidolon, puoi legare solo con eidolon di livello 0.

**Evocazione sul campo di battaglia**

Qualsiasi eidolon evocato ha il suo Livello in dadi strike nella sua Strike Pool quando lo evochi per la prima volta in un conflitto.

**Evocazione caricata**

Qualsiasi eidolon evocato ha metà dei suoi dadi di livello di carica nella sua Riserva di carica quando lo evochi per la prima volta in un conflitto.

**Evocatore naturale**

Il costo dei dadi di carica per evocare eidolon di livello 3 e superiore è ridotto a 3.

118

**Potenzia Eidolon**

Questo potere ha 2 effetti. In primo luogo, è un requisito per il legame con eidolon di livello superiore. Per legare con un eidolon di livello 2, ad esempio, il personaggio deve avere Evocazioni e Empower Eidolon II. In secondo luogo, ogni eidolon con cui l'evocatore si è legato riceve un potere eidolon aggiuntivo per ogni livello di potenziamento di Eidolon superiore a quello richiesto per legarsi con esso. Ad esempio, gli eidolon di livello 0 di un evocatore con Empower Eidolon II avrebbero 2 poteri extra, uno qualsiasi dei suoi eidolon di livello 1 avrebbe 1 potere aggiuntivo e i suoi eidolon di livello 2 non avrebbero poteri diversi da quelli standard. I poteri aggiuntivi vengono selezionati dall'evocatore quando acquisisce un nuovo livello di Empower Eidolon o si lega a un nuovo eidolon e non possono essere modificati in seguito.

**Compagno**

Uno dei tuoi eidolon di livello 0 può rimanere nel tuo mondo per periodi di tempo prolungati. Rimane al tuo fianco e non ha bisogno di essere convocato all'inizio di un conflitto. Se l'eidolon viene sconfitto o bandito, ritorna una volta che almeno 1 dei suoi cerchi di ferite è guarito (ad esempio attraverso i benefici della scena del personaggio). Il compagno non può essere cambiato a meno che l'evocatore non perda permanentemente il suo compagno (in altre parole, il legame è rotto e l'eidolon non è più disponibile per l'evocatore). Questo potere richiede il potere di Evocazione.

**Compagno magnifico**

Il compagno dell'evocatore può essere un eidolon di livello 1 o di livello 2. Nota che questo potere richiede il potere Compagno e il livello appropriato in Empower Eidolon.

**Legame indissolubile**

Il tuo compagno è immune all'essere bandito dai poteri o dagli effetti delle armi. Nota che questo potere è inutile senza il potere Compagno e funziona solo sui compagni, non sugli eidolon regolarmente evocati.

**Evocazione di guerra**

Qualsiasi eidolon evocato può compiere un'azione nello stesso turno in cui viene evocato. Se questa azione è uno Strike, l'eidolon guadagna due dadi bonus al tiro per colpire.

**Creazione di Eidolon**

La creazione personalizzata di eidolon è qualcosa che GM e giocatori dovrebbero affrontare insieme. Potresti non voler introdurre troppi eidolon personalizzati a meno che la tua campagna non riguardi gli evocatori.

119

Vedrai che un eidolon che inizia a un livello di potenza più alto sarà più potente di un eidolon di livello inferiore con poteri Empower Eidolon. Questo ha lo scopo di compensare la natura personalizzabile di Empower Eidolon. Anche gli eidolon di livello superiore sono più costosi da evocare.

***Fasi di creazione di Eidolon***

Per creare un eidolon personalizzato, segui questi passaggi:

1. Scopri la natura e i dettagli dell'eidolon. Come si chiama, com'è il suo mondo natale, che aspetto ha e così via. Devi anche determinarne il livello (da 0 a 5) e il tipo (individuo, squadra, sciame).
2. Annota le statistiche iniziali dell'eidolon. Nota che queste sono diverse dalle statistiche del PC. Ogni eidolon inizia con 1 cerchio della ferita, difesa 2, un limite di riserva di azione di 2 e un limite di riserva di carica di 4.
3. L'eidolon ha solo un'abilità, che è valutata a 4.
4. Ogni eidolon può scegliere 4 poteri eidolon dall'elenco sottostante.
5. Per ogni livello dell'eidolon, aggiungi altri 3 poteri. Gli eidolon di livello 0 non ottengono poteri aggiuntivi e quindi hanno 4 poteri totali, gli eidolon di livello 1 ottengono 3 poteri extra e quindi hanno 7 poteri totali, gli eidolon di livello 2 hanno 10 poteri totali e così via.
6. Determina come appare l'ingresso dell'eidolon quando viene evocato. Deve avere aspetti di almeno 2 dei seguenti 4 gruppi: vista, suono, olfatto/gusto e tatto. Ecco alcuni esempi:

**Vista:** flash luminoso, scintille colorate, increspature nella percezione dello spazio, una finestra sul mondo domestico con fiamme che sferzano, luci tremolanti.

**Suono:** forte scoppio, stridore, ruggito, ronzio, ronzio, tintinnio di catene, rumori meccanici.

**Odore/Gusto:** zolfo, dolce, acido, affumicato.

**Tocco:** caldo, freddo, grasso, raffica di vento, pelle che prude.

120

L'ingresso dell'eidolon deve essere personalizzato in base alle caratteristiche dell'eidolon. Puoi guardare gli ingressi dell'eidolon esistente per esempi.

1. Assegna all'eidolon un punto debole dall'elenco fornito nella sezione dopo i poteri dell'eidolon.

**Poteri di Eidolon**

***Poteri passivi***

Alcuni di questi sono simili ai poteri dei personaggi, ma sono leggermente diversi (come gli effetti minori dei poteri di potenziamento). Per facilità di consultazione, sono tutti elencati qui.

**Guardia automatica**

Finché l'eidolon è in conflitto, qualsiasi attacco contro l'evocatore deve invece essere rivolto all'eidolon.

**Resistenza del corpo**

L'eidolon è immune ai poteri di carica Body Drain e Slow e alle condizioni Poisoned e Weakened.

**Carica potenziata**

Il limite al numero di dadi carica che l'eidolon può immagazzinare nella Riserva di carica viene aumentato di 1. Un eidolon può prendere questo potere fino a 6 volte.

**Vista Oscura**

L'eidolon non è influenzato da Cecità o Oscurità.

**Resilienza**

Aumenta la difesa dell'eidolon di 1. Un eidolon può prendere questo potere una volta in più per ogni livello (quindi gli eidolon di livello 5 possono prenderlo fino a 6 volte).

**Resistenza all'elettricità**

La difesa dell'eidolon conta come 1 punto in più contro i colpi basati sull'elettricità (caricati o effetto dell'arma). Un eidolon può assumere questo potere fino a 4 volte.

**Resistenza al fuoco**

La difesa dell'eidolon conta come 1 punto in più contro i colpi basati sul fuoco (caricati o effetto dell'arma). Un eidolon può assumere questo potere fino a 4 volte.

121

**Resistenza al gelo**

La difesa dell'eidolon conta come 1 punto in più contro i colpi basati sul gelo (caricati o effetto dell'arma). Un eidolon può assumere questo potere fino a 4 volte.

**Potenziamento abilità**

L'abilità dell'eidolon viene aumentata di 1. Gli eidolon dal livello 0 al livello 2 non possono assumere questo potere.

Gli eidolon di livello 3 e 4 possono prenderlo una volta e gli eidolon di livello 5 possono prenderlo due volte.

**Insieme di abilità**

L'eidolon ha 3 abilità invece di 1 e può guadagnare dadi bonus come altri personaggi con 3 abilità. Le due abilità extra sono valutate a 1 e 2 punti in meno rispetto all'abilità principale dell'eidolon (quindi la maggior parte degli eidolon avrà una valutazione di 4/3/2).

**Resistenza dell'anima**

L'eidolon è immune ai poteri di carica Life Drain, Life Transfer e Vampiric Strike e alle condizioni Malato e Maledizione.

**Resistenza**

Il limite al numero di dadi azione che l'eidolon può immagazzinare nella Riserva di Azione viene aumentato di 2. Un eidolon può prendere questo potere fino a 5 volte.

**Colpo d'assalto**

Il limite al numero di dadi che l'eidolon può tirare su uno strike dalla Strike Pool è aumentato di 1. Un eidolon può prendere questo potere fino a 4 volte.

**Tenacità**

L'eidolon ha 1 cerchio della ferita aggiuntivo. Un eidolon può prendere questo potere una volta per ciascuno dei suoi livelli (ad esempio, gli eidolon di livello 3 possono prenderlo 3 volte).

***Carica poteri***

Gli Eidolon possono selezionare uno qualsiasi dei poteri di carica e usarli esattamente allo stesso modo dei PG. Tutti i poteri associati alle armi legate all'anima, all'evocazione e al gating (Gate Sense e Spontaneous Gating) sono esclusi dall'elenco delle opzioni per i poteri eidolon.

**Debolezze**

Ogni eidolon ha un punto debole. Alcune combinazioni di poteri e debolezze dovrebbero essere evitate, ad esempio Resistance to Frost con Vulnerable to Frost. Il GM dovrebbe considerarli quando lavora su eidolon personalizzati con i giocatori.

122

Anche gli avversari diversi dagli eidolon potrebbero avere un punto debole: in tal caso, scegline uno da questo elenco e modificalo se necessario. Puoi anche tirare un dado per ogni avversario che i personaggi affrontano, saltando due punti deboli che escludi in anticipo (ad esempio, se stai creando un demone del fuoco, salta Vulnerable to Fire e Darkbound).

***Elenco dei punti deboli***

**Vigliaccamente**

Quando un eidolon con questa debolezza subisce una ferita, correrà e si nasconderà. Perde tutti i suoi dadi strike e deve riprendere fiato durante il turno successivo. Nessuno dei suoi poteri che richiederebbe la sua presenza (come Auto Guard) non funziona mentre è nascosto e non può usare alcun Awesome Token, ma non può nemmeno essere attaccato in quel turno.

**Pazzo**

L'azione dell'eidolon per ogni turno è determinata casualmente. Se il tiro mostra un'azione che non può fare (come colpire quando non ha dadi per colpire), l'eidolon Trattiene il suo respiro per quel round. Ogni turno, tira 1 dado e consulta il seguente elenco: 1-3: Manovra, 4: Colpo, 5: Potenza (l'evocatore sceglie quale), 6: a scelta dell'evocatore.

**Darkbound**

A meno che l'Oscurità non sia attiva, questo eidolon deve sottrarre 1 dado da ogni tiro (prima di effettuare il tiro). Questa debolezza non garantisce automaticamente Darksight; devi selezionarlo come potere.

**Travolgente**

Le squadre ottengono 2 dadi bonus e gli sciami ottengono 3 dadi bonus per i loro colpi contro questo eidolon.

**Irrequieto**

L'eidolon non può eseguire lo stesso tipo di azione (manovra, colpo, traguardo, potenza) 2 turni di seguito. Ad esempio, il turno dopo aver effettuato una manovra, deve scegliere un colpo, un obiettivo o un potere (o Riprendi fiato). Gli Eidolon al di sopra del livello 1 non possono selezionare questa debolezza.

**Vulnerabile all'elettricità**

Qualsiasi colpo basato sull'elettricità (attraverso poteri di carica o effetti dell'arma) contro questo eidolon guadagna 3 dadi bonus.

123

**Vulnerabile al fuoco**

Qualsiasi colpo basato sul fuoco (attraverso poteri di carica o effetti di armi) contro questo eidolon guadagna 3 dadi bonus.

**Vulnerabile al gelo**

Qualsiasi colpo basato sul gelo (attraverso poteri di carica o effetti dell'arma) contro questo eidolon guadagna 3 dadi bonus.

**Punto debole**

L'eidolon ha un punto debole che può essere usato per sconfiggerlo più facilmente. Quando effettua uno Strike, un giocatore può spendere un Awesome Token per attaccare il punto debole e ottenere 5 dadi bonus per Strike. Solo gli eidolon di livello 2 e superiori possono avere questo come loro punto debole.

**Elenco degli Eidolon conosciuti**

Quello che segue è un elenco di eidolon conosciuti. Quando un personaggio ha un Legame Aperto e una ragionevole quantità di tempo per condurre i rituali necessari, il giocatore di quel personaggio può scegliere liberamente 1 di questi tipi di eidolon per il legame, soggetti alle restrizioni del livello di potenza (il personaggio deve avere Empower Eidolon di il livello appropriato).

Le statistiche degli eidolon sono elencate tenendo conto dei loro poteri. Un eidolon con Strike Boost III sarà elencato con Strike Pool Limit 9 (il valore base è 6, più 3 boost). Questo è per facilità di riferimento, in modo da non dover calcolare quei numeri durante il gioco.

Gli elenchi utilizzano AP Limit per il numero massimo di dadi azione nel suo Pool di Azioni, CP Limit per il numero massimo di dadi di carica nel suo Charge Pool e SP Limit per il maggior numero di dadi strike che può utilizzare contemporaneamente dal suo Strike Piscina.

124

|  |  |
| --- | --- |
| ***Shaleya*** |  |
| *Livello* : | 0 |
| *Tipo* : | Individuale |
| *Limite AP* : | 2 |
| *Limite PC* : | 4 |
| *Limite SP* : | 6 |
| *Difesa* : | 3 |
| *Ferite* : | 1 |
| *Abilità* : | acrobazie 4 |
| *Debolezza* : | Vulnerabile all'elettricità |
| *Poteri* : | Resilienza, aggiornamento, ripristino, protezione |

*Ingresso e Descrizione:*

Una cacofonia di suoni e melodie riempie l'aria quando appare un cerchio colorato e lo shaleya vola fuori da esso, facendo alcuni giri e giri prima che si stabilizzi. È un serpente di otto piedi con sei ali color arcobaleno e 2 paia di zampe di uccello. Gli Shaleya di solito sono molto amichevoli, ma anche ferocemente protettivi nei confronti di coloro a cui tengono.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Kyanet*** |  |
| *Livello* : | 0 |
| *Tipo* : | Individuale |
| *Limite AP* : | 4 |
| *Limite PC* : | 4 |
| *Limite SP* : | 6 |
| *Difesa* : | 3 |
| *Ferite* : | 1 |
| *Abilità* : | Rissa 4 |
| *Debolezza* : | Travolgente |
| *Poteri* : | Blaze, resistenza al gelo, resilienza, resistenza |

*Ingresso e Descrizione* :

Un vento freddo soffia nell'area, seguito da una palla di pelo che rotola in vista e intorno all'evocatore. Il kyanet si dispiega da esso, assomigliando a un orso polare molto giovane, alto 3 piedi, con una folta pelliccia bianca e un'ampia coda folta. Il suo mondo natale è incredibilmente freddo, ma il loro calore interno consente alle kyanet di sopravvivere. Sono più veloci e si arrampicano meglio di quanto indichi il loro aspetto.

125

|  |  |
| --- | --- |
| ***Inchiostri*** |  |
| *Livello* : | 0 |
| *Tipo* : | Sciame |
| *Limite AP* : | 2 |
| *Limite PC* : | 4 |
| *Limite SP* : | 6 |
| *Difesa* : | 3 |
| *Ferite* : | 1 |
| *Abilità* : | rapidità 4 |
| *Debolezza* : | Irrequieto |
| *Poteri* : | Resistenza del corpo, attacco di salto, resilienza, accelerazione |

*Ingresso e Descrizione* :

Gli Inkot sono una raccolta di minuscole bestie demoniache nere che esplodono individualmente da terra quando vengono evocate. Sono ricoperti da punte retrattili e rimbalzano continuamente, il che li rende difficili da colpire.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Caragu*** |  |
| *Livello* : | 1 |
| *Tipo* : | Individuale |
| *Limite AP* : | 4 |
| *Limite PC* : | 4 |
| *Limite SP* : | 6 |
| *Difesa* : | 4 |
| *Ferite* : | 2 |
| *Abilità* : | Resistenza 4 |
| *Debolezza* : | Vulnerabile al fuoco |
| *Poteri* : | Auto Guard, Ice Hurricane, Leap Attack, Resilience II, Stamina, |

Tenacità.

*Ingresso e Descrizione* :

Il ghiaccio si diffonde nell'aria, crescendo dal nulla. Improvvisamente il caragu irrompe attraverso lo strato ghiacciato, atterrando con un ringhio mentre schegge di ghiaccio scintillanti cadono tutt'intorno. I caragu sono grandi gatti selvatici con colli eccezionalmente lunghi e una ricca pelliccia viola scuro. Nonostante la loro natura selvaggia, possono essere molto affettuosi.

126

|  |  |
| --- | --- |
| ***Farillia*** |  |
| *Livello* : | 1 |
| *Tipo* : | Individuale |
| *Limite AP* : | 2 |
| *Limite PC* : | 4 |
| *Limite SP* : | 6 |
| *Difesa* : | 4 |
| *Ferite* : | 1 |
| *Abilità* : | Firearms 4 (usando le sue abilità di tiro a fuoco) |
| *Debolezza* : | Vulnerabile al gelo |
| *Poteri* : | Blaze, Brighten, Firestorm, Refresh, Resilience II, Restore |

*Ingresso e Descrizione* :

Le fiamme sparano da tutte le direzioni e girano l'una intorno all'altra, formando una palla di fuoco. La farillia ne esce fuori, volando verso il cielo mentre lascia una scia di fuoco dietro di sé prima di tornare giù in uno schema a spirale per sistemarsi accanto al suo evocatore. I Farillia sono fate di due piedi con bellissime ali di farfalla, sempre avvolte dal luccichio del calore.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Harkling*** |  |
| *Livello* : | 2 |
| *Tipo* : | Squadra |
| *Limite AP* : | 4 |
| *Limite PC* : | 4 |
| *Limite SP* : | 6 |
| *Difesa* : | 5 |
| *Ferite* : | 2 |
| *Abilità* : | Furtività 4 |
| *Debolezza* : | Pazzo |
| *Poteri* : | Guardia automatica, Cecità, Vista oscura, Attacco forzato, Resilienza III, Lento, |

Resistenza, tenacia

*Ingresso e Descrizione* :

C'è un suono di clacson basso e vibrante in lontananza, seguito da scricchiolii e stridii. Le persone sentono i peli dietro il collo in piedi. L'aria è piena di un profumo di terra. Alla fine gli harkling appaiono dietro gli angoli, si alzano da dietro gli oggetti o escono da dietro la schiena di qualcuno. Sono tre umanoidi, tutti completamente vestiti e incappucciati, ognuno con in mano un'arma diversa che termina con una lama a mezzaluna. Nessuno sa quale sia il loro intento o scopo e raramente seguono gli ordini, sebbene proteggano chi li ha chiamati. Quando due di loro sono stati sconfitti (hanno subito due ferite), il terzo li raccoglie e si allontana semplicemente.

127

|  |  |
| --- | --- |
| ***Yiyon*** |  |
| *Livello* : | 2 |
| *Tipo* : | Individuale |
| *Limite AP* : | 2 |
| *Limite PC* : | 4 |
| *Limite SP* : | 6 |
| *Difesa* : | 5 |
| *Ferite* : | 2 |
| *Abilità* : | Finta 4 |
| *Debolezza* : | Vigliaccamente |
| *Poteri* : | Blaze, Frost Spikes, Resilience III, Resistance to Fire II, Resistance to |

Frost II, Robustezza

*Ingresso e Descrizione* :

Una palla fatta di grandi squame cade dal cielo e sbatte a terra, poi rimbalza da un oggetto all'altro fino a fermarsi. Gli occhi dello yiyon fanno capolino sopra le loro antenne prima che lo yiyon si dispieghi. Si erge su quattro gambe insettoidi e le sue due braccia terminano in pugni fiammeggianti mentre le due inferiori emanano una nebbia fredda.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Hykeor*** |  |
| *Livello* : | 3 |
| *Tipo* : | Individuale |
| *Limite AP* : | 6 |
| *Limite PC* : | 4 |
| *Limite SP* : | 7 |
| *Difesa* : | 5 |
| *Ferite* : | 3 |
| *Abilità* : | Rissa 5 |
| *Debolezza* : | Travolgente |
| *Poteri* : | Resistenza del corpo, Attacco in salto, Resilienza III, Potenziamento abilità, Anima |
|  | Resistenza, Stamina II, Strike Boost, Robustezza II, Turbine |

attacco

*Ingresso e Descrizione* :

La terra rimbomba e compaiono crepe. Un ululato agghiacciante riempie l'aria. L'Hykeor, un enorme lupo con ali da pipistrello, irrompe dal terreno. Scende in una pioggia di detriti e atterra sorprendentemente con grazia, iniziando immediatamente a camminare avanti e indietro mentre osserva la sua prima vittima con occhi rossi e luminosi.

128

***Corvi della Tempesta***

|  |  |
| --- | --- |
| *Livello* : | 3 |
| *Tipo* : | Sciame |
| *Limite AP* : | 6 |
| *Limite PC* : | 4 |
| *Limite SP* : | 6 |
| *Difesa* : | 4 |
| *Ferite* : | 4 |
| *Abilità* : | Coraggio 4 (sciamano nemici senza paura) |
| *Debolezza* : | Vulnerabile al fuoco |
| *Poteri* : | Auto-guardia, ondata elementale, picchi di gelo, uragano di ghiaccio, resilienza |

II, Resistenza al gelo II, Stamina II, Tenacità III *Ingresso e descrizione* :

La neve comincia a cadere e il cielo si oscura. I corvi cantano mentre si radunano sopra (se sei dentro, entrano di corsa attraverso varie aperture o sembrano emergere dall'ombra). I corvi girano per un momento prima che la loro formazione si precipiti verso il basso, guidati da un enorme corvo che atterra sulla spalla o sul braccio dell'evocatore. I restanti corvi delle tempeste volano intorno a loro, in attesa di ordini.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Kulos*** |  |
| *Livello* : | 4 |
| *Tipo* : | Individuale |
| *Limite AP* : | 6 |
| *Limite PC* : | 6 |
| *Limite SP* : | 6 |
| *Difesa* : | 5 |
| *Ferite* : | 3 |
| *Abilità* : | Fortuna 4 (accadono cose strane e altamente improbabili) |
| *Debolezza* : | Punto debole |
| *Poteri* : | Body Drain, Charge Boost II, Life Drain, Mass Effect, Refresh, |
|  | Resilienza III, Lento, Resistenza dell'Anima, Resistenza II, Robustezza II, |

Indebolire

*Ingresso e Descrizione* :

Un umano basso, glabro, nudo e senza genere appare con un lampo accecante ma senza suono, accompagnato da un forte sapore metallico nella bocca di qualsiasi spettatore. Intorno, spazio e tempo sembrano piegarsi. Kulos non si muove, fa venire le cose con la sua mente. Le uniche cose commoventi di questa creatura sono i suoi occhi, che sembrano comandare la realtà intorno a sé. Poiché non si gira mai, la sua schiena presenta un punto cieco.

129

|  |  |
| --- | --- |
| ***Uyar*** |  |
| *Livello* : | 5 |
| *Tipo* : | Individuale |
| *Limite AP* : | 10 |
| *Limite PC* : | 4 |
| *Limite SP* : | 6 |
| *Difesa* : | 7 |
| *Ferite* : | 5 |
| *Abilità* : | Intimidire 5 (qualunque cosa faccia, fa impressione) |
| *Debolezza* : | Darkbound |
| *Poteri* : | Resistenza del corpo, Evoca oscurità, Vista oscura, Attacco di forza, |
|  | Resilienza V, Colpo d'ombra, Potenziamento abilità, Resistenza IV, Robustezza IV |

*Ingresso e Descrizione* :

Le luci e persino la luce del sole tremolano violentemente mentre si sentono i passi tonanti dell'Uyar. Se viene evocato in uno spazio ristretto, questo enorme eidolon sfonda il muro più vicino. All'aperto, appare come un contorno che si manifesta lentamente dietro l'evocatore sotto i lampi di luce occasionale finché non si eleva al di sopra di tutto. L'uyar è ricoperto da una spessa sostanza oleosa nera, che gocciola costantemente dalla sua forma massiccia e si trasforma in fumo quando colpisce il suolo. Punte di metallo sporgono dalle braccia e dalle gambe.

130

**15 CONDIZIONI \_**

**Condizioni in gioco**

Le condizioni sono effetti che sono in atto a causa di determinate circostanze, poteri o armi legate all'anima. Gli effetti sono elencati con le condizioni seguenti.

Condizioni come Avvelenamento che hanno un effetto sulle riserve del personaggio si applicano solo una volta per turno, anche se il personaggio effettua azioni aggiuntive con i gettoni Awesome.

Puoi collegare le condizioni agli obiettivi per alcune possibilità divertenti. Per esempio:

**Attiva il sistema di difesa tossico [6]: infligge la condizione di avvelenato a tutti**

E poi, al contrario:

**Attiva il dispenser di antidoto [8]: rimuovi tutte le condizioni avvelenate**

L'utilizzo delle condizioni in questo modo aggiunge più varietà ai tuoi conflitti. Il GM dovrebbe essere aperto ai giocatori che suggeriscono obiettivi che infliggono o curano le condizioni.

**Individuale e globale**

Il più delle volte, le condizioni sono effetti individuali. Ciò significa che influiscono su un solo personaggio. Le condizioni individuali possono essere contrastate in molti modi, anche con gli opportuni poteri.

A volte le condizioni sono generali. Ciò significa che la condizione non è solo un effetto su un personaggio, ma è qualcosa che viene continuamente inflitto a tutti intorno. L'oscurità è l'unica condizione standard di questo tipo, ma nell'esempio sopra, Avvelenato potrebbe essere determinato a funzionare come sovraordinato se il Sistema di Difesa Tossica continua a pompare gas tossico nella stanza fino a quando non viene spento.

Le condizioni generali non possono essere contrastate con poteri che rimuovono le condizioni dai singoli personaggi, perché la condizione verrebbe immediatamente inflitta di nuovo al personaggio (le immunità si applicano ancora, ovviamente). Sono necessari poteri speciali (come Illuminare per l'oscurità) o obiettivi per rimuovere gli effetti delle condizioni generali.

Se ritieni di avere molti cambiamenti nelle condizioni durante un conflitto, ti suggerisco di tenere un foglio separato sul tavolo per tenerne traccia. Voi

131

dovrebbe contrassegnare le condizioni generali in quanto tali, in modo che i giocatori non prevedano di usare i loro poteri per contrastarle.

**Condizioni di partenza**

Alcuni conflitti si verificano in condizioni insolite e il GM può determinare che il conflitto inizi con determinate condizioni in atto.

Ad esempio, il GM può dichiarare che un combattimento notturno in assenza di forti fonti di luce inizia con la condizione di Oscurità in atto. O forse i PG si trovano in una caverna piena di gas tossico, dove tutti i personaggi (inclusa l'avversità) iniziano con la condizione Avvelenato su di loro.

Il GM dovrebbe creare o consentire ai giocatori di suggerire obiettivi per contrastare o perpetuare le condizioni di partenza.

Il GM può anche stabilire nuove condizioni durante il conflitto, sia creando un obiettivo (possibilmente parallelo) da raggiungere per le avversità, sia semplicemente perché le circostanze della storia lo giustificano. Tuttavia, i giocatori dovrebbero avere la possibilità di superarli durante il conflitto con più obiettivi.

**Elenco delle condizioni**

Un personaggio può beneficiare o subire gli effetti di una condizione solo una volta. Due o più fonti della stessa condizione non si cumulano (ad esempio, un potere e un effetto di un'arma che garantiscono entrambi Quickened). Tutte le condizioni vengono cancellate alla fine di un conflitto.

**Accecato**

Il personaggio deve scartare 1 dado da qualsiasi tiro che fa (prima di tirare i dadi).

**Buio**

Questa è una condizione generale che funziona come Accecato su tutti nel conflitto fino a quando non viene rimossa. Non si cumula con Accecato.

**Oscurità**

Il personaggio non è influenzato dalle condizioni di Accecato o Oscurità.

**Malato**

Il personaggio non può più beneficiare dei poteri di carica Life Drain, Life

132

Trasferimento, Ascesa della Fenice o Assalto del Vampiro o in altro modo cura le ferite durante questo conflitto.

**Potenziato**

Questa condizione aggiunge 1 dado bonus ai colpi del personaggio.

**esadecimale**

Il personaggio deve spendere 1 dado di carica aggiuntivo per ogni potere di carica che vuole usare. Questo include tutti i poteri che costano dadi di carica (come Evocazione) ed è cumulativo (se usi insieme un potere di colpo e un potere di potenziamento, entrambi costano 1 dado di carica aggiuntivo).

**Avvelenato**

Il personaggio perde 1 dado azione dalla sua Riserva di Azioni all'inizio del suo turno.

Quando il Pool di azioni è vuoto, la condizione viene rimossa automaticamente.

**Accelerato**

Questa condizione aggiunge 1 dado bonus alle manovre del personaggio.

**Schermato**

Questa condizione aggiunge 1 punto alla difesa del personaggio.

**Rallentato**

Tutti i livelli di abilità di questo personaggio sono considerati 1 inferiore.

**Indebolito**

La difesa di qualsiasi avversario di questo personaggio è considerata 1 superiore contro questo personaggio.

133

**16 UNA DVERSITÀ**

**Creare avversari**

Inventare le proprie avversità è facile da fare al volo. Potresti voler preparare in anticipo boss o altri nemici speciali, ma la maggior parte delle volte puoi mettere insieme qualcosa in un minuto o due. Se hai davvero poco tempo, scegli alcune avversità dagli esempi nella sezione seguente, cambia il nome e magari modifica una statistica o sostituisci un'abilità.

Quando crei la tua avversità, devi determinarne il tipo, le statistiche, i poteri e la debolezza (se ne ha uno).

**Tipo**

Gli avversari dei PG sono di 3 tipi diversi: individui, squadre e sciami.

**Gli individui** sono potenti personaggi singoli. Possono spaziare dagli umanoidi ai signori dei demoni fino ai robot a vapore. Hanno poteri e abilità specifici e ogni volta che viene inflitta una ferita l'individuo viene ferito (o danneggiato).

**squadre** sono più personaggi che agiscono come un gruppo. Questi possono essere assassini di rettili che lavorano sempre in tre, un piccolo branco di urlatori demoniaci, un'unità d'assalto speciale o qualcosa del genere. Le squadre perdono membri ogni volta che viene inflitta una ferita.

**sciami** sono enormi gruppi di creature simili. Uno sciame può essere un esercito di umani, una massiccia ondata di lupi cremisi o cento spiriti vendicativi. Gli sciami perdono membri anche durante le manovre contro di loro e le ferite inflitte a uno sciame rappresentano seri colpi all'integrità, al morale o ai leader dello sciame. Tuttavia, le ferite di solito non rendono gli sciami meno efficaci, poiché possono comunque attaccare solo in piccole parti dell'intero.

Il tipo del nemico fa la differenza per l'effetto delle ferite inflittegli, oltre che per la funzione di certi poteri. Alcuni poteri ed effetti delle armi sono più efficaci contro un tipo che contro un altro. Queste differenze sono elencate con i poteri e gli effetti individuali.

134

**Statistiche**

Ci sono diverse statistiche che il GM deve determinare per ogni avversario. Sono elencati e spiegati di seguito. Come riferimento rapido, se vuoi lanciare un avversario medio contro i PG, scegli i valori predefiniti per i pool e imposta tutte le altre variabili (abilità, difesa, cerchi delle ferite) su 3.

**Action Pool (AP):** Questo è il numero massimo di dadi azione che un avversario può avere. Un punteggio massimo di 5 indicherebbe un avversario con poca resistenza, mentre un punteggio di 15 è piuttosto pericoloso. Suggerisco di utilizzare il valore predefinito di 10 per la maggior parte del tempo. Le avversità di solito iniziano con il loro Pool di Azioni riempito al massimo.

**Strike Pool (SP):** Annota il numero di dadi strike con cui l'avversità inizia il conflitto se non è il valore predefinito (che non è nessuno). Il più delle volte, non c'è motivo per cui l'avversità abbia già dei dadi strike, ma potrebbero verificarsi situazioni, come un'imboscata contro i PG, quando ha senso che l'avversità abbia un vantaggio qui.

**Charge Pool (CP):** La maggior parte delle avversità inizierà con una Charge Pool vuota, ma il GM può decidere diversamente se le circostanze lo rendono plausibile.

**Abilità:** questo è il numero di dadi base che l'avversità ottiene per una manovra. A differenza dei PG, la maggior parte dei nemici ha solo 1 abilità e la valutazione dipende completamente dal GM. Un punteggio di 3 sarebbe nella media, con 1 o 2 per gli avversari facili e 4 o più per quelli impegnativi. Le avversità con 1 abilità non contrassegnano la loro abilità per guadagnare dadi bonus. I nemici speciali, come i cattivi ricorrenti, possono avere 3 abilità. Solo quei nemici speciali possono contrassegnare le loro abilità per guadagnare dadi bonus come i PC. Quei nemici di solito hanno gli stessi livelli di abilità 4/3/2 dei PC, ma possono anche essere più alti.

**Difesa:** determina quanto sia difficile ferire le avversità. Un punteggio di difesa di 2 è piuttosto debole, mentre un punteggio di 6 è alto quanto i pg con i loro poteri massimizzati per la difesa. Una difesa superiore a 6 richiede poteri, effetti e/o obiettivi che riducano la difesa da superare.

**Wound Circles:** quante ferite ci vogliono per sconfiggere le avversità. Un singolo cerchio della ferita indica una rapida fine in vista per questo avversario, mentre 3 o più spesso creano conflitti estesi (a seconda del grado di difesa). Una squadra non dovrebbe avere più ferite del numero totale di unità in essa contenute.

135

**Poteri e debolezze**

Puoi assegnare all'avversità uno qualsiasi dei poteri del PC o crearne uno tuo. La maggior parte degli avversari dei PG necessitano solo di un paio di poteri. Per cominciare, suggerisco poteri semplici da usare come Strike Boost, Leap Attack e Force Attack.

Le avversità non sono vincolate dai poteri del PC. Non hanno bisogno di essere bilanciati l'uno contro l'altro. Inoltre, avrai casi in cui un avversario davvero grande deve affrontare 3 o 4 PG contemporaneamente. Questi nemici speciali sarebbero un facile foraggio se non avessero poteri in grado di affrontare gruppi di PG. Di seguito ho elencato alcuni esempi di poteri speciali per le avversità.

Le avversità che non hanno poteri di carica o altri modi di usare i dadi di carica non guadagnano dadi di carica. Invece, tutti i 6 tirati durante le manovre si trasformano in dadi strike.

Puoi anche aggiungere un punto debole dall'elenco alla fine del capitolo sull'evocazione sui poteri degli eidolon. Le debolezze non sono necessarie, ma aggiungono opzioni tattiche per i giocatori che spesso rendono più interessante un conflitto.

**Esempio di Poteri Avversità**

**Aura di decadenza**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 3 Dadi Carica

*Effetto* : questo potere infligge la condizione Malato a tutti i PG.

**Aura di debolezza**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 3 Dadi Carica

*Effetto* : Questo potere infligge la condizione Indebolito a tutti i PG.

**Auto aggiornamento**

*Tipo* : Manovra

*Costo* : 2 Dadi Carica

*Effetto* : Il numero attuale di dadi azione del bersaglio nella Riserva Azione del personaggio viene aumentato di 4, fino al massimo della Riserva Azione del bersaglio. L'utente esperto può invocare questo potere all'inizio o alla fine della manovra.

**Battito di ciglia**

È possibile effettuare un solo tiro per colpire contro questo personaggio ogni round. Dopodiché, il personaggio salta oltre e ritorna solo all'inizio del suo prossimo turno.

136

**Inferno**

*Tipo* : sciopero

*Costo* : 5 Dadi Carica

*Effetto* : questo colpo è ora basato sul fuoco e il tiro per colpire si applica a tutti i PG contemporaneamente (i successi vengono confrontati con la difesa di ciascun PG per vedere se subiscono ferite). Lo strike guadagna anche 4 dadi bonus al tiro.

**Vortice magico**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 3 Dadi Carica

*Effetto* : Fino alla prossima azione di questo personaggio, in questo conflitto non possono essere usati poteri di carica (inclusi poteri di Evocazione che usano dadi di carica).

**nuvola velenosa**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 3 Dadi Carica

*Effetto* : Questo potere infligge la condizione Avvelenato a tutti i PG.

**Crea creature**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 6 Dadi Carica

*Effetto* : crea uno sciame di Creature nel conflitto in corso. Le Creature sono elencate nella sezione Beyonders, di seguito.

**Flusso di potere**

Il personaggio guadagna 2 dadi carica automaticamente e gratuitamente all'inizio di ogni turno.

**Esplosione tossica**

*Tipo* : Azione

*Costo* : 2+ Dadi Carica

*Effetto* : questo potere infligge le condizioni Malato, Avvelenato e Indebolito su un PC. Per ogni dado addizionale speso, viene influenzato un altro PC.

**Un assortimento di nemici**

Ci sono molti pericoli in Ghostfield. I Kanissiani custodiscono il territorio e reprimono qualsiasi attività che possa minacciare l'occupazione. Gli Beyonders irrompono nel nostro mondo e provocano il caos. Con l'avvento del Drago, quegli incidenti diventeranno solo più frequenti e drastici. E poi ci sono ribelli che considerano un nemico chiunque non sia dalla loro parte, così come i sindacati criminali che prosperano su

137

Acquisizione di base e commercio al mercato nero che difendono il proprio territorio con tutti i mezzi a loro disposizione.

Il capitolo sui conflitti ti spiega come creare le tue avversità per i PG. Tuttavia, è sempre bene avere alcuni esempi già pronti, sia per mostrare che aspetto ha effettivamente un nemico finito, sia per dare opzioni ai GM per i momenti in cui creare le proprie avversità potrebbe richiedere troppo tempo.

I nemici in questo capitolo sono campioni per questi scopi. Usali in gioco o come esempio per le tue creazioni, a seconda del tuo stile. Ricorda solo che puoi divertirti molto nell'essere il GM creando nemici memorabili, unici e guidati dalla personalità.

Per tutti loro, assumere i valori predefiniti (un Pool di Azioni di 10 e gli stessi limiti per Strike e Charge Pool dei PC) se non diversamente specificato.

**Kanissiani**

I Kanissiani stanno governando Ghostfield e i suoi territori eendiani circostanti con pugno di ferro. Sono assolutamente sicuri che Ghostfield rappresenti una minaccia letale per la loro nazione e, quindi, sono pronti a fare qualsiasi cosa per tenerlo sotto il loro controllo e proteggere il loro popolo e il loro impero. Tuttavia, non tutti lo fanno volentieri; molti soldati vengono arruolati in servizio.

Con il loro accesso al Ghostfield, i Kanissiani hanno anche sviluppato macchinari avanzati che mescolano la potenza del vapore con le meravigliose proprietà dei Nuclei dell'Aldilà.

Ogni volta che un individuo kanissiano è elencato con tre abilità invece di una, dovresti arricchirle un po' per usarle nel tuo gioco. Assegna loro un nome e un contesto. Sono particolarmente utili quando puoi riportarli indietro come nemici ricorrenti.

**Fanteria**

Il gruppo standard di soldati kanissiani indossa uniformi grigie e brandisce fucili pneumatici. Sono guidati da un sergente e hanno seguito un addestramento di base insieme come un'unità. La maggior parte dei soldati kanissiani sono leali, ma ciò non significa che preferirebbero la morte alla sconfitta. In effetti, molti dei soldati non avevano altra scelta che unirsi ai ranghi e apprezzano molto la propria vita.

Tipo: sciame

138

Abilità:

Ferite:

Difesa:

Poteri:

Debolezza:

Armi da fuoco 2

4

3

Nessuno.

Vigliaccamente

**Schermagliatori**

Per i suoi schermagliatori, i Kanissiani selezionano soldati con problemi comportamentali e riempiono i ranghi con piccoli criminali e altri elementi indesiderati. Gli schermagliatori vengono inviati prima delle truppe standard per ammorbidire il nemico senza riguardo per la sicurezza degli schermagliatori. Sebbene non siano organizzati come i soldati regolari, tendono ad essere più aggressivi e amano il combattimento. Detto questo, la loro lealtà è discutibile.

Tipo:

Abilità:

Ferite:

Difesa:

Poteri:

Debolezza:

Sciame

Armi da mischia 3

3

3

Attacco di forza

Vulnerabile al gelo

**Truppe d'assalto**

Le truppe d'assalto sono unità d'élite dell'esercito regolare. Sono senza paura e spesso operano dietro le linee nemiche. Hanno una formazione in esplosivi e interrogatori, il che li rende perfettamente adatti per missioni di sabotaggio. A seconda della missione, possono indossare armature mimetiche o abiti da strada. Se devono attaccare un'unità nemica, preferiscono tendere un'imboscata. A causa del numero di esplosivi che trasportano, tendono a evitare di avvicinarsi a fiamme libere.

Tipo:

Abilità:

Ferite:

Difesa:

Poteri:

Debolezza:

Squadra

Esplosivi 4

4

3

Darkness, Darksighted, Shadow Strike

Vulnerabile al fuoco

**Operatori interplanari**

Da quando hanno scoperto l'Aldilà e il suo potenziale, i Kanissiani hanno addestrato truppe speciali che esplorano e sfruttano quel mondo parallelo. Il Kanissiano

139

Gli agenti, che ufficialmente fanno parte del Corpo di spedizione, sono soldati d'élite che lavorano in piccoli gruppi. Sono addestrati all'uso dei cancelli e alle manovre Beyond, ma sono anche molto efficienti in tutte le altre situazioni. Solo i soldati più leali e competenti vengono selezionati per il programma Operazioni Interplanari. Il loro equipaggiamento standard consiste in un esoscheletro pneumatico leggero e le loro armi di base sono shooter pneumatici ad alta velocità integrati nei bracciali dell'esoscheletro e granate a fulmine. Agli agenti sono consentite armi aggiuntive in base alle loro preferenze personali.

Tipo:

Abilità:

Ferite:

Difesa:

Poteri:

Debolezza:

Squadra

Armi da fuoco 4, Rapidità 3, Esplosivi 2

4

4

Cecità, Attacco forzato, Ripristino, Salto, Resistenza II (Azione

Piscina 14)

Nessuno.

**Tenente dell'Armatura a Vapore**

L'esercito kanissiano è guidato da ufficiali con armature a vapore e core potenziate. Queste tute forniscono un'ottima protezione e armi integrate. La maggior parte degli avamposti kanissiani sono supervisionati da un tenente dotato di questa armatura, che protegge l'ufficiale principale dandogli la capacità di comandare le truppe anche nel mezzo delle battaglie più accese.

Tipo:

Abilità:

Ferite:

Difesa:

Poteri:

Debolezza:

Individuale

Armi da fuoco 5, Rissa 4, Resistenza 3

3

6

Blaze, Darksighted, Shield, Stamina (Action Pool 12)

Vulnerabile all'elettricità

**Steambot Dreadnought**

I robot più grandi dell'esercito regolare kanissiano, gli steambot individuali sono usati per il controllo della folla, il supporto occupazionale e la potenza d'attacco diretta. A meno che non si trovino i punti deboli nell'armatura degli steambot, queste corazzate sono quasi inarrestabili, sebbene la loro mancanza di velocità e coordinazione dettagliata le rendano una minaccia minore per i nemici mobili.

Tipo: individuale

140

Abilità:

Ferite:

Difesa:

Poteri:

Debolezza:

Rissa 3

3

8

Attacco di forza, resistenza dell'anima

Vulnerabile all'elettricità

**Guardiani Steambot**

I guardiani sono versioni più piccole delle corazzate incombenti. Ciò che manca loro in potenza e armatura grezze, lo compensano in rapidità. Inoltre, sono dotati di lanciafiamme e jetpack a scoppio corto.

Tipo:

Abilità:

Ferite:

Difesa:

Poteri:

Debolezza:

Squadra

Rissa 4

3

5

Blaze, attacco di salto

Vulnerabile all'elettricità

**Beyonders**

Ci sono molte creature che vivono oltre. Alcuni di loro sono completamente innocui, ma molti rappresentano una minaccia. Potrebbero invadere attivamente il nostro mondo per devastare, oppure potrebbero semplicemente difendere il loro territorio quando gli skipper entrano nell'Aldilà.

Molti degli Arcani hanno poteri strani e pericolosi. La maggior parte di loro può volare o, per lo meno, saltare per lunghe distanze. Questo è necessario per la loro sopravvivenza Beyond.

Questi Beyonder non sono eidolon. Non hanno nessuno che li controlli e sono entrati in Ghostfield attraverso i cancelli invece di evocare. Ciò significa che non possono essere banditi.

**Creature**

Queste bestie appaiono in grandi sciami. Sono piccoli ma feroci, somigliano a gechi multicolori con quattro ali. Sebbene non siano pericolosi come individui, hanno la capacità di sopraffare gli altri con il loro numero.

Tipo:

Abilità:

Sciame

rapidità 3

141

Ferite:

Difesa:

Poteri:

Debolezza:

4

2

Attacco in salto, salto

Vulnerabile al fuoco

**Bestia tossica**

Questo mostro sembra un gigantesco gorilla nero come la pece, che è sempre circondato da una foschia di nebbia velenosa. È molto più intelligente di quanto potrebbe indicare il suo aspetto.

Tipo:

Abilità:

Ferite:

Difesa:

Poteri:

Debolezza:

Individuale

Rissa 5

3

4

Resistenza del corpo, attacco di forza, nuvola di veleno, salto

Nessuno.

**Araldo Fiammeggiante**

Pochissime di queste creature sono state avvistate finora, nessuna al di fuori dell'Aldilà. Ciò potrebbe cambiare con l'avvento del Drago. I Flaming Harbining hanno sei gambe, ma preferiscono volare con ali gigantesche che sembrano fatte di fuoco.

Tipo:

Abilità:

Ferite:

Difesa:

Poteri:

Debolezza:

Individuale

Armi da fuoco 6 (soffio di fuoco), Acrobazia 5, Intimidazione 4

4

5

Leap Attack, Inferno, Resistance to Fire II, Skipping, Soul

Resistenza, Colpo d'assalto II

Vulnerabile al gelo

**Idra**

Finora è stata incontrata solo una di queste creature, ma potrebbero apparire altre quando il Drago vomita i suoi servitori. Le idre sembrano essere piante, poiché esplodono dalla terra e sono radicate in profondità nel sottosuolo. Hanno diverse teste e rami simili a tentacoli che afferrano e lanciano sfortunate vittime. Sconfiggere un'Idra richiede molto di più che semplicemente svaligiarla.

Tipo:

Abilità:

Individuale

Brawl 7 (mordi e afferra), Throw 6, Endurance 5

142

Ferite:

Difesa:

Poteri:

Debolezza:

5

8

Aura di debolezza, Aggiornamento automatico, Esilio, Resistenza corporea,

Darksight, Dissolvi, Risucchio di vita, Scudo, Salto, Resistenza dell'anima,

Spawn Critters, flusso di potere

Teste Idra. Ogni volta che viene inflitta una ferita, il giocatore che

ha causato la scelta di uno dei seguenti poteri a cui è stato associato

la testa che non è più disponibile per l'Hydra: Aura of

Debolezza, Aggiornamento automatico, Esilio, Spawn Critters. Se l'Idra

riacquista una ferita (ad esempio, utilizzando Life Drain), recupera a

potere a scelta del GM.

143

**17 MODIFICHE DI GIOCO \_**

**Prendi e scegli**

Le meccaniche opzionali sono una cosa complicata. Non sono inclusi nel gioco base per un motivo: non si adattano al gioco di tutti. Ma sono comunque delle ordinate estensioni del modo in cui funziona il gioco, se non ti dispiace un po' di complessità aggiunta. Puoi introdurli nel gioco poco a poco dopo esserti abituato alle meccaniche di base.

Scegliere di includere troppe meccaniche opzionali nel tuo gioco può rallentarlo parecchio. Potrebbero anche avere conseguenze indesiderate. Puoi sempre decidere di buttarli via di nuovo più tardi se non si adattano a ciò che il tuo gruppo sta facendo.

**ricaricare**

Di tanto in tanto, i PG possono riprendere fiato per un lungo periodo di tempo. Questo di solito accade alla conclusione di un arco narrativo o di un suo grande capitolo. In questi casi, non è necessario riprodurre tutte le scene dei personaggi che di solito sarebbero necessarie per guarire. Invece, rimuovi tutti i segni sui tratti e considera tutte le ferite (su sé e sugli eidolon) guarite. Se i giocatori vogliono i tratti distintivi, dovranno giocare a nuove scene di personaggi.

Dovresti concordare come gruppo, come con tutte le meccaniche opzionali, se includere gli aggiornamenti nel tuo gioco.

**Flashback**

Il GM può consentire ai giocatori di avere flashback su PC durante un conflitto. Sono sicuro che hai visto flashback usati in film, storie e giochi. I personaggi ricordano qualcosa che è accaduto prima, nel bel mezzo di una rissa o di una situazione tesa, e questo li aiuta in qualche modo. Oppure spiega qualcosa che sta accadendo nella situazione attuale o perché fanno qualcosa a un altro personaggio che altrimenti sembrerebbe fuori luogo.

Quando i giocatori vogliono avere una scena di flashback nel mezzo di un conflitto, un giocatore deve spendere la propria azione per avviarla. A quel punto, metti in pausa il combattimento e lascia che il giocatore e un altro giocatore abbiano una scena del personaggio in flashback in cui i loro PC interagiscono. Alla fine di quella scena, torna al conflitto in corso e lascia che i due PG segnino ciascuno uno dei loro tratti (questo è l'unico beneficio della scena disponibile per i flashback). Puoi anche giocare con gli NPC in quelle scene di flashback dai giocatori

144

richiesta (ad esempio, se i pg sono fratelli, potresti avere una scena di flashback sulla loro giovinezza che coinvolge uno dei loro genitori, un gruppo di bulli, un amico comune malato). Ovviamente, il flashback dovrebbe essere in qualche modo correlato ai loro tratti, ma possono anche riscrivere un tratto per far emergere qualcosa di nuovo e sorprendente con il flashback.

I flashback spesso si riferiscono a momenti speciali tra i personaggi che ora influiscono sul modo in cui si relazionano tra loro durante il conflitto. Ma possono anche essere usati per mostrare i preparativi che i personaggi hanno fatto che non erano noti in precedenza. Ad esempio, un flashback potrebbe mostrare che i personaggi hanno piazzato trappole o sabotato strutture su cui stanno combattendo, con grande sorpresa del nemico (e del GM). Possono quindi incorporare tali informazioni nelle descrizioni delle azioni e utilizzare il segno del tratto per garantire che i preparativi abbiano un impatto.

Se vuoi avere dei flashback con più di due personaggi, un PG aggiuntivo deve spendere la sua azione per ogni 2 PG aggiuntivi coinvolti nella scena.

**Minaccia e dadi per il conto alla rovescia**

Ci sono diversi motivi per cui le scene dei personaggi sono unità discrete piuttosto che un flusso di eventi continui. Ad esempio, è così che funzionano i pezzi di fantasia che hanno ispirato questo gioco, come programmi TV anime, fumetti e videogiochi. Ma un altro motivo molto importante è il modo in cui puoi usare le scene per regolare il ritmo del gioco. Un'opzione per intensificare il ritmo è il Dado Minaccia.

In qualsiasi momento durante il gioco, il GM può sbattere un Dado Minaccia sul tavolo. Il numero che mostra in alto indica a quante scene si trova una specifica minaccia incombente. La minaccia potrebbe essere sconosciuta o potrebbe essere qualcosa di cui i PC sono a conoscenza. Potrebbe essere un potente nemico che dà la caccia ai PG, un disastro in attesa di accadere o qualcos'altro del genere.

All'inizio di ogni scena - e un conflitto conta come scena in questo senso - il dado viene rifiutato di 1 numero. Se prima il dado mostrava un 3, ora mostra a

1. Se mostra un 1 quando dovresti girarlo, la scena successiva è quella in cui si manifesta la minaccia. Rimuovi il Dado Minaccia e gioca l'evento.

Il Dado Minaccia limita fortemente la quantità di recupero che i PG possono concedersi tra i conflitti: usalo con parsimonia per inserire tensione e suspense nel gioco.

Se durante un conflitto o una scena del personaggio i giocatori escogitano un modo intelligente per ritardare la minaccia, il GM può stabilire un obiettivo che possono raggiungere. Per esempio,

145

la minaccia è un branco di cani da guardia demoniaci che sono stati suscitati da un allarme attivato dai PG, e ci vorranno 3 scene per arrivare. Se i giocatori stanno combattendo contro altre guardie e si rendono conto che possono barricare una porta per tenere fuori i cani un po' più a lungo, il GM può creare una porta Barricade Door che girerà la morte di 1 o 2 tacche, oppure potrebbero sfuggire completamente alla minaccia (l'effetto specifico deve essere dichiarato al momento della creazione dell'obiettivo, come al solito).

Puoi anche consentire ai PG di compiere azioni che ritarderanno la minaccia nelle scene quando non ci sono conflitti in corso, ma uno o più PG non saranno in grado di ottenere alcun vantaggio dalla scena del personaggio per quella scena poiché si concentrano sul raggiungimento dell'obiettivo. Questo è anche usato per impostare "voi ragazzi correte mentre io terrò la porta chiusa il più a lungo possibile" situazioni di sacrificio di sé. In effetti, puoi avere un'intera sessione durante la quale i giocatori devono escogitare nuovi modi per ritardare il destino imminente mentre corrono verso la salvezza e talvolta sacrificarne uno per comprare un ritardo per gli altri (pensa ad *Aliens* ).

Infine, puoi usare un dado chiamato Countdown Die all'interno di un conflitto per indicare qualcosa che accadrà in un momento successivo del conflitto, come l'uso da parte di un nemico del suo potere più straordinario. Un dado per il conto alla rovescia conta alla rovescia per round anziché per scene. Ciò è particolarmente eccitante quando dai ai PG l'opportunità di impedire che l'evento si verifichi sia sconfiggendo i nemici prima che scada il tempo o raggiungendo un obiettivo che crei per questo scopo. Un esempio di questo è mostrato nel capitolo 7.

**Bonus di caratteristica**

Se vuoi che i tratti siano un po' più rilevanti per il gioco e desideri collegarli a una struttura di ricompensa, puoi espandere il modo in cui funzionano i tratti nel modo seguente. Quando interpreti una scena di un personaggio e segni un tratto, ci sono due modi diversi per farlo. Innanzitutto, se non hai davvero messo in evidenza il tratto nella scena, contrassegnalo con un segno di spunta. Questo è il segno regolare, utilizzato per un reroll. Ma se hai messo in evidenza il tratto nella scena e l'hai usato per rendere la storia nella scena più interessante, contrassegnalo invece con una stella. Quando togli il contrassegno da un tratto speciale, ricevi un dado bonus da aggiungere al rilancio.

Inoltre, se riesci a collegare il tratto alla tua descrizione di qualsiasi azione che stai intraprendendo quando togli il segno di spunta dal tratto, che si tratti di un tratto selezionato o stellato, guadagni anche un dado bonus al rilancio.

146

Questa meccanica più coinvolta consente ai tratti di diventare più importanti, sia nella storia che nel loro impatto meccanico. Assicurati che il tuo gruppo sia d'accordo sull'utilizzo di questa meccanica aggiunta prima di iniziare una sessione.

**Creazione di una nuova impostazione**

Avere una buona impostazione è fondamentale per avere un buon gioco. I personaggi non possono esistere nel vuoto: vengono da qualche parte e, cosa più importante, hanno un posto dove andare.

Una buona ambientazione è piena di potenziale, ma non costringe i personaggi a fare nulla in particolare. Consente molta libertà per creare una varietà di personaggi, ma li lega anche tutti insieme. Le buone impostazioni di Anima Prime dovrebbero essere dipinte a grandi linee, in modo che i giocatori e il GM possano inserire i dettagli durante il gioco e non doversi preoccupare di memorizzare un sacco di cose. Fornire un'impostazione troppo rigida soffoca il gioco spontaneo, perché i giocatori hanno sempre paura di dimenticare qualcosa e di "commetterlo male". Ecco perché le ambientazioni di Anima Prime dovrebbero essere ispirazioni che stimolano l'immaginazione dei giocatori, piuttosto che esercizi di antropologia accademica, storia, ingegneria e quant'altro.

Le impostazioni sono create da un concetto di base, proprio come i personaggi. Dovrebbe essere presente qualche tema unificante, qualche seme di base da cui cresce il resto. Ciò conferisce all'ambientazione una buona sensazione di coerenza e ti consente di aggiungerla durante il gioco.

Le ambientazioni hanno spesso poteri, effetti, eidolon, fazioni e così via specifici che esprimono il concetto. Danno una sensazione particolare alla meccanica che corrisponde al resto dell'ambientazione.

Infine, le impostazioni hanno semi di impostazione. Sono semi di storie come personaggi e semi di gruppo, ovvero idee di storie che possono sbocciare in molte forme diverse a seconda di come sta andando il gioco. I PG non devono affrontare i semi dell'ambientazione se non vogliono, ma conferiscono un'atmosfera dinamica all'ambientazione che lo rende più eccitante. Le cose stanno accadendo, il mondo è in continuo mutamento. In Anima Prime, niente è mai statico.

Ho incluso un breve pezzo di finzione ambientato nell'ambientazione premade, perché spesso ho più un'idea di un'ambientazione se immagino come agirebbero i personaggi al suo interno. Non è necessario farlo per le impostazioni che crei con il tuo gruppo, ma dovresti sempre pensare a questo: in cosa possono essere coinvolti i PG e come puoi inserire più opportunità di avventura e conflitto?

147

**Concetto e descrizione di base**

Il concetto di base per la tua ambientazione dovrebbe legarsi direttamente all'atmosfera e al contenuto che hai selezionato per il tuo gioco. Se il tuo umore è cupo e grintoso, il tuo ambiente dovrebbe avere un concetto adatto, come una nazione sotto il dominio di una forza oppressiva, un'area aperta a tutti dove il potere fa bene e così via. Se d'altra parte il tuo umore è brillante e sciocco, il tuo ambiente avrebbe un concetto che si adatta a quell'umore.

La tua impostazione può essere grande o piccola, a seconda di quale sia l'obiettivo del tuo gioco. Può essere costituito da un intero sistema stellare con diversi pianeti o da un'unica classe di scuola superiore nel mezzo di una grande città. In ogni caso, puoi sempre espanderlo o aggiungere ulteriori dettagli durante il gioco.

Descrivere la tua impostazione non deve richiedere molto tempo. Di solito puoi esprimere il concetto e i dettagli di base di un'impostazione in uno o due paragrafi. Il resto dell'ambientazione può essere sviluppato attraverso gli elementi e i collegamenti in background dei PG, vari semi della storia e qualsiasi cosa tu riesca a lanciare durante il gioco.

A molte persone piace stabilire fatti su larga scala sulle loro impostazioni. Ad esempio, direbbero: "In questa ambientazione ci sono i miggly, che sono piccoli umanoidi che amano fare brutti scherzi alle persone". Va bene per creare un'impressione approssimativa, ma per un gioco come Anima Prime, è importante che quei fatti siano generalizzazioni e non debbano essere tutti memorizzati e seguiti sempre. Quindi, mentre la maggior parte dei miggly è culturalmente addestrata a giocare brutti scherzi, ci saranno sicuramente alcuni miggly a cui non piace molto questa usanza. In altre parole, sentiti libero di creare generalizzazioni su larga scala, ma non lasciarti vincolare da esse. In realtà, questo tipo di fatti generalizzati sono più interessanti quando i PG o altri personaggi principali si dimostrano l'eccezione alla regola.

La creazione di un'ambientazione può richiedere alcuni minuti o diverse ore, a seconda di quanto vuoi che sia personalizzata per quanto riguarda poteri, fazioni e così via. Sia il GM che i giocatori possono e devono essere coinvolti nella maggior parte degli aspetti della creazione dell'ambientazione e la creazione del PC aiuterà a rimpolpare l'ambientazione e legarvi i personaggi principali della storia.

**Personaggi dei giocatori**

I PC saranno legati all'ambientazione. O vivono al suo interno o ci vengono spinti all'inizio della tua storia. In ogni caso, devono interagire con esso.

148

Quando crei la tua ambientazione, pensa a quali tipi di personaggi potrebbero essere i PC e cosa farebbero. C'è spazio per ruoli diversi? Ci sono lotte in corso a cui i PG potrebbero unirsi? Finché c'è spazio per l'avventura e il dramma nella tua ambientazione per protagonisti forti, sei a posto.

**Poteri, effetti, eidolon**

Una delle cose da considerare nella creazione del tuo ambiente è il posto che i poteri hanno al suo interno. Sono comuni o rari? Innato, addestrato, impiantato ciberneticamente o conferito magicamente? Come si sentono le persone comuni nei confronti delle persone con poteri?

Devi anche decidere se tutti i poteri sono disponibili o se alcuni di essi semplicemente non si verificano in questa impostazione. Una volta che l'hai capito, pensa se la tua impostazione potrebbe utilizzare una o due potenze personalizzate che crei a questo punto. L'ambientazione di Ghostfield ha alcuni poteri specifici per andare e tornare dall'Aldilà, ad esempio.

Lo stesso vale per gli effetti personalizzati e gli eidolon. Se la tua impostazione ha bisogno di alcuni di quelli appositamente progettati, inventarli prima di iniziare a giocare consente ai PC di accedervi immediatamente.

Potrebbe essere allettante inventare un sacco di cose nuove che i giocatori possono scegliere prima di iniziare a giocare, ma non è sicuramente un prerequisito. Ci sono abbastanza poteri, effetti ed eidolon disponibili che non hai bisogno di nient'altro per divertirti. E se vuoi aggiungere cose in seguito, puoi sempre farlo, ei PG possono acquisire poteri aggiuntivi a seconda del sistema di sviluppo del personaggio che hai impostato (vedi Capitolo 9).

**fazioni**

Come estensione del concetto di base e della domanda su cosa possono essere coinvolti i personaggi dei giocatori, puoi creare fazioni specifiche che esistono all'interno dell'ambientazione.

Le fazioni aggiungono un elemento di scelta e profondità all'ambientazione. I PG possono unirsi o schierarsi con una fazione piuttosto che un'altra, giocare l'una contro l'altra, subire l'animosità di un'intera fazione perché hanno pasticciato con uno dei loro membri e così via. Le fazioni offrono anche una grande opportunità per i collegamenti con PC, NPC ed eventi della storia.

Puoi sempre aggiungere fazioni anche in seguito durante il gioco.

149

**Impostare i semi della storia**

Una volta che hai capito com'è la tua impostazione di solito, è tempo che il GM crei un modo in cui sta cambiando. Questo è chiamato seme della storia dell'ambientazione. Tale seme è un evento o una dinamica che ha il potere di cambiare le cose sull'ambientazione e in cui i PG possono essere coinvolti, se lo desiderano.

I semi della storia dell'ambientazione possono variare dal palesemente ovvio e aggressivo (una forza d'invasione) al sottile (l'acqua del fiume ha iniziato ad avere un sapore metallico) allo strano e sinistro (un grattacielo nero è appena apparso nel mezzo della città, e la maggior parte delle persone si comporta come se fosse sempre stato lì).

Come per tutti i semi della storia, non devi sapere nulla del perché questo sta accadendo, chi lo sta facendo o dove sta andando. È un seme che puoi sviluppare spontaneamente mentre giochi. Puoi collegarlo ad altri eventi, al seme della storia di gruppo, ai semi della storia del singolo personaggio, ai collegamenti, ai tratti e ad altri eventi di gioco. Col tempo, scoprirai un modo per renderlo importante ei PG possono decidere se vogliono essere coinvolti e spingere lo sviluppo del seme e l'impostazione in una direzione o nell'altra. Dai un'occhiata al saggio sul gioco spontaneo nella prossima sezione per ulteriori suggerimenti su come aiutarlo.

Puoi sviluppare più di un seme della storia dell'ambientazione per la tua ambientazione, ma di solito uno è sufficiente per far funzionare le cose.

150