

QUICKSTART

INTRODUZIONE

QUICKSTART

Benvenuti nella Quickstart di **SAINTS OF WAR**. In queste pagine troverete tutto l'occorrente per giocare la vostra prima avventura nella **Spirale**.

SAINTS OF WAR è un gioco di ruolo in cui antichi e potenti monaci guerrieri cercano di porre fine alla **Guerra Infinita**: un conflitto senza un'apparente fine che imperversa da secoli e non risparmia nessuno.

Un gioco di battaglie, scelte morali, negoziati pericolosi, vittorie, sconfitte e morte.

All'interno troverai:

Le **regole** principali

Informazioni sulla **Spirale** e i suoi settori

Uno **scenario** introduttivo

5 **Schede** del **Saint** precompilate

COS'È UN GIOCO DI RUOLO

Un **gioco di ruolo** è un'attività ludica in cui una conversazione creativa tra i partecipanti punta a ricreare una storia tramite le azioni dei suoi protagonisti e le reazioni del mondo circostante. La storia viene creata in tempo reale grazie al contributo diretto dei partecipanti e alle regole racchiuse in questo manuale, che li accompagnano nella loro “sceneggiatura” estemporanea. In **SAINTS OF WAR** esistono due ruoli ben definiti: **Giocatori** e **Game Master**.





GIOCATORI

Ogni **Giocatore** crea un Personaggio (un **Saint**) descrivendolo conscio del suo immenso potere, audace e saggio, disposto a prendere reali decisioni che potrebbero condannare intere civiltà oppure salvarle. La responsabilità di un Giocatore è accettare la premessa di gioco mettendo in pericolo il proprio Saint in favore della **narrazione**, di situazioni di **tensione** e di **intrigo**, facendolo combattere con qualunque mezzo per porre fine alla Guerra che imperversa nella Spirale, o almeno mitigarne i danni.

Come Giocatore dovrà raccontare le azioni del tuo Personaggio, effettuare i **Tiri Azione** quando necessario e **collaborare** con gli altri per dare a tutti l'occasione di essere protagonisti.

GAME MASTER

Il **Game Master** (da qui in avanti **GM**) rende vivo il mondo durante le sessioni di gioco, interpreta i **Personaggi Non Giocanti (PNG)**, dona loro una **personalità**, uno **scopo** e dei **desideri**, e crea una linea d'azione. La responsabilità del GM è indirizzare la conversazione verso gli argomenti di maggior interesse per i Giocatori, inserire gli elementi definiti durante la **Sessione Zero** (vedi pag. 96), presentare **opportunità** stimolanti e seguire la catena di eventi e **conseguenze** scatenata dalle azioni dei Saint, ovunque esse portino.

OCCORRENTE

La Quickstart è progettata per accogliere **dai 3 ai 6 giocatori**, di cui uno ricoprirà il ruolo di Game Master. Per giocare avrete bisogno di:

- | Questa Quickstart, con le Schede dei Saint in allegato, preferibilmente stampate.
- | **Matite, penne, tablet** (o un **virtual tabletop**) per segnare note e tenere traccia dell'evoluzione della storia e degli **Orologi** segnati durante la sessione
- | Almeno **5 dadi a sei facce**, da qui in avanti chiamati **d6**.

GIOCARE A SAINTS OF WAR

Di seguito troverete alcuni concetti fondamentali per calarvi nell'immaginario della Spirale e vivere le sue innumerevoli storie:

Giocando a Saints of War combatterete una guerra che, qualunque cosa facciate, potrebbe non finire mai.

Saints of War è un gioco adrenalinico ad alto ritmo, in cui la narrativa è simile a quella di molti giochi sparatutto.

Giocherete personaggi all'apice della potenza, in grado di condannare interi Sistemi giudicati oltre ogni possibilità di salvezza o redenzione.

Durante il gioco non dovete tenere conto delle pallottole, delle granate e di qualsiasi altra cosa userete in battaglia. Non ci saranno elenchi di armi e munizioni, tantomeno tabelle da controllare.

In Saints of War la morte dei protagonisti non è quasi mai contemplata: infatti, anche nel caso in cui un Saint venga totalmente distrutto, la sua mente riemergerà all'interno del santuario. Il vero rischio è quello di perdere gli affetti o fallire nella Missione.

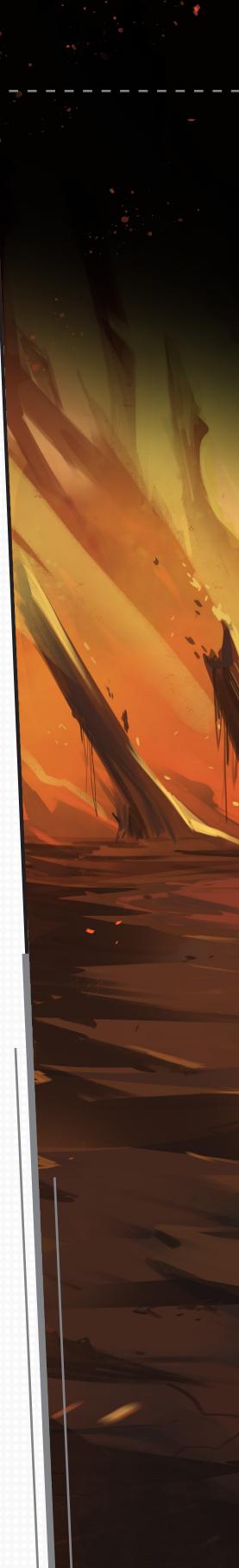
Il gioco esplora i dilemmi più profondi dei Personaggi, siate pronti a non giudicare secondo la vostra morale.

Servono i Saint per combattere questa guerra, ma solo grazie alla loro umanità si potrà concludere.

ARGOMENTI SENSIBILI

In **SAINTS OF WAR** si possono toccare **argomenti** come: religione, politica, sacrificio personale, violenza, abuso, spettro politico o economico, transumanità, identità personale, esistenza dell'anima e della coscienza.

Stabilite quali volete approfondire, quali accennare e quali evitare completamente.



*In una galassia nota come la Spirale,
l'umanità combatte una guerra infinita:
un eterno conflitto che coinvolge ogni Sistema.
Le antiche tecnologie sono ormai rare e non rimane
che l'ombra del loro antico splendore.
Solo alcuni luoghi non ne sono intaccati, sistemi
remoti dove antichi ordini di monaci guerrieri,
maestri di tecniche transumane, custodiscono
discipline arcaiche ormai perdute.
Nella Spirale sono conosciuti come Saint.*



IL SISTEMA TEM

TIRO AZIONE

Quando si deve superare una sfida e c'è il rischio che i personaggi falliscano bisogna effettuare un Tiro Azione. Tramite esso si risolvono anche le azioni di eventuali PNG coinvolti.

Il Giocatore lancia **1d6** per ogni **Punto Azione** segnato e utilizza il **risultato più alto**. Se dovesse accadere di tirare un numero di dadi **pari o inferiore a zero**, tira **due dadi** e utilizza solo il **risultato più basso**.

Doppio 6, è un **Successo Critico**. Raggiungi i tuoi obiettivi e aumenta il Liv. di Efficacia. Il Successo Critico non può avvenire se devi scegliere il **risultato più basso**.

6, è un **Successo pieno**. Raggiungi il tuo obiettivo.

4-5, è un **Successo parziale**. Raggiungi il tuo obiettivo ma ci saranno delle **conseguenze**.

1-3, è un **Fallimento**. Le cose andranno male, ci sarà una **conseguenza**.

LA POSTA

Il Giocatore definisce la **Posta**: ciò che desidera ottenere all'interno della Scena. Non è un elemento fisico che il personaggio raggiunge o afferra, ma la sua possibilità di influenzare la storia nel modo che ha descritto.

Il tramite per l'ottenimento della Posta sono le azioni del Personaggio.





AZIONI

Per superare le avversità i Saint possono utilizzare **6 Azioni** differenti, ognuna con un punteggio che varia da **0 a 4**.

POTENZA / SOLLEVARE, DISTRUGGERE, SCONFIGGERE

Quando ti serve la **forza bruta** è il momento della **Potenza**. Il tempo per parlare è finito: adesso devi farti strada **distruggendo** tutto sul tuo cammino.

DESTREZZA / NASCONDERE, SEGUIRE, APPOSTARE

Se vuoi grazia e precisione, o ti serve **eludere** il pericolo, puoi usare **Destrezza**. Muoviti silenziosamente per prendere il nemico di sorpresa o dimostrare le tue **competenze**.

AGILITÀ / CORRERE, SALTARE, ARRAMPICARSI

Usa **Agilità** per **muoverti** nel campo di battaglia o raggiungere posizioni proibitive. Sfrutta la tua **velocità** e i tuoi **riflessi** per essere sempre un passo avanti al tuo nemico.

RAGIONE / DEDURRE, SCRUTARE, ANALIZZARE

La **Ragione** di una mente allenata è molto più di uno strumento: è un'arma. Usa le tue **conoscenze** per **analizzare** la situazione e decidere le sorti della battaglia.

ORATORIA / RAGGIRARE, CONVINCERE, MANIPOLARE

Serve **Oratoria** per cavarsela in **trattative** spinose o smuovere i cuori della gente. Sfrutta le tue **doti linguistiche** per fare ciò che le armi non possono.

FOCUS / CONCENTRarsi, MEDITARE, TRANCE

Focus ti permette di mantenere il **sangue freddo** e la mente lucida anche a un passo dalla morte. Domina la tua **mente**, domina la tua essenza, domina l'immateriale.



LIVELLI DI RISCHIO

Insieme al Livello di Efficacia, il **GM** definisce anche il **Livello di Rischio** dell'azione, ovvero quanto **pericolosa** o **rischiosa** questa sia. I Livelli di Rischio sono i seguenti:

Basso: Agisci alle tue condizioni, con un vantaggio dominante

Moderato: Agisci sotto il fuoco nemico, in una situazione di pareggio

Alto: Agisci ben oltre le tue possibilità ma potresti trovarti in grossi guai

Di solito, il Livello di Rischio di un'azione è sempre **Moderato**. Il GM deve valutare se gli elementi in gioco rendono l'azione più sicura abbassando il Livello di Rischio, o più audace alzandolo. Come per l'Efficacia, non esiste una **regola unica**: questo elemento dev'essere tratto secondo la situazione espressa nella storia.

LIVELLI DI EFFICACIA

Prima di ogni Tiro Azione, ma dopo che il Giocatore ha dichiarato ciò che il suo personaggio vuole ottenere, il **GM** definisce il **Livello di Efficacia** che indica quanto l'azione avvicini il personaggio all'**obiettivo**. Il Livello di Efficacia segue questo schema:

Superiore: Il personaggio ottiene più del previsto

Normale: Il personaggio ottiene esattamente ciò che voleva ottenere

Limitato: Il personaggio ottiene un effetto parziale o debole

Per **valutare** il Livello di Efficacia affidati all'**istinto** dichiarando il Livello che ti sembra più adatto alla situazione. Le prime volte, valuta se gli elementi in gioco rendono l'azione meno impattante abbassando il Livello di Efficacia, o più incisiva alzandolo. Non esiste una **regola unica** per questo elemento: dipende dalla situazione espressa nella storia.

CONSEGUENZE

Se l'esito di un Tiro Azione è un **Successo parziale** (4-5) o un **Fallimento** (1-3), il GM stabilisce una o più **Conseguenze** secondo la situazione, ma dovrebbe sempre assicurare la coerenza della storia, lo stile, il tono stabilito e i suggerimenti dei Giocatori. Le Conseguenze possibili sono:

Complicazione: in base al **Liv. di Rischio**, riempi 1-3 settori di un Orologio (nuovo o già esistente)

Condizione: concorda con il GM una **Condizione** da applicare al Saint o riscrivi quella attuale

Danni: perdi **1 punto** di integrità dello **Shell** (solo quando è indossato e il Rischio è alto)

Effetto ridotto: riduce il **Liv. di Efficacia** dell'azione

Opportunità Persa: l'opportunità **sfuma**. Se vuoi ritentare o agire oltre, non potrai riutilizzare la stessa **Azione** o il medesimo approccio

Rischio Aumentato: aumenta il **Liv. di Rischio** dei tiri successivi

Stress: in base al **Liv. di Rischio** riempi 1-3 Stress sul relativo Orologio

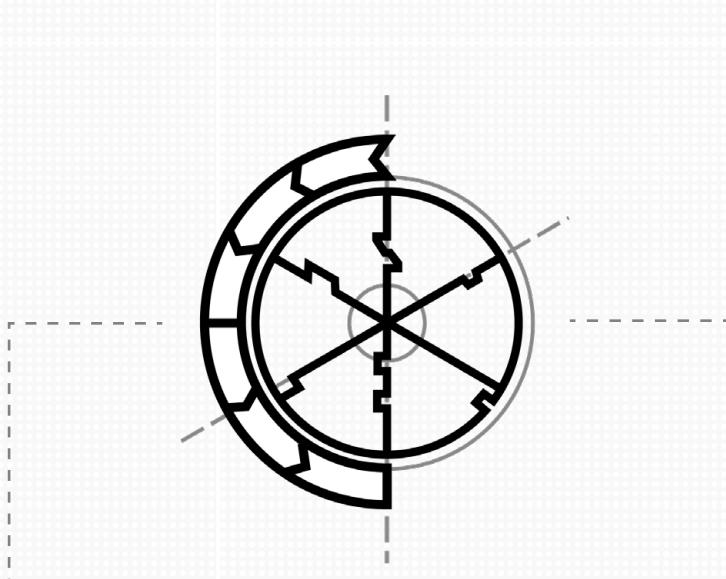
CONDIZIONI

Le **Condizioni** sono tratti **positivi** o **negativi** che descrivono lo stato fisico, mentale o emotivo del Saint. Finché è presente sulla Scheda, una Condizione è **parte integrante** della descrizione del personaggio tanto quanto il Concetto, l'Aspetto o i Legami ed è opportuno agire di conseguenza.

Una Condizione può influenzare il **Liv. di Efficacia**, il **Liv. di Rischio** o la **Posta** dei Tiri Azione, riducendo l'impatto o aumentando la pericolosità delle azioni. Un personaggio può essere afflitto da un qualsiasi numero di Condizioni che possono evolversi in forme più **complesse** (ad esempio passando da Ferito a Gravemente ferito). Concorda con il GM come o quando una Condizione può essere rimossa.

STRESS

Lo Stress è un Orologio che rappresenta l'accumulo di **pressione fisica e mentale** del Saint. Quando quest'ultimo subisce **Stress**, riempi le sezioni indicate dal **Liv. di Rischio** sulla **Scheda del Saint**. Se lo Stress si riempie completamente, il personaggio raggiunge il limite e dovrà decidere se farlo andare **fuori scena** o **Desincronizzarlo**. Per **recuperare** parte dello Stress, dovrà cercare aiuto, riposarsi o ricevere cure. Il GM deciderà quanto recuperi in base alla situazione (da **1 a 4**).



SHELL

Il **Shell** di un Saint è l'estensione dei suoi poteri e della sua essenza. Solo finché il Saint lo **indossa** ha accesso alla forma **Passiva** ed **Exalt** delle sue **Tecniche** ed è in grado di rimuovere qualsiasi Condizione fisica che lo affligge. Lo Shell può essere indossato e rimosso **istantaneamente**: finché non è equipaggiato, non può subire alcun tipo di danno. La sua integrità è rappresentata da un **contatore** specifico sulla Scheda del Saint, vicino a quello dello Stress. Finché indossa lo Shell, un Saint può **segnare 1 sezione dello Shell** per:

Aggiungere un dado con risultato **6** al tuo prossimo **Tiro Resistenza**.

Evitare di **Uscire di Scena** o di **Desincronizzarsi**, recuperando istantaneamente **1 Stress**.

Non è possibile indossare lo Shell se è completamente danneggiato (contatore pieno). Lo Shell riacquista la sua integrità man mano che il tempo passa (a discrezione del tavolo) o come opportunità di un **doppio 6** in un **Tiro Azione** o in un **Tiro Fortuna**. Lo Shell si ripristina completamente quando fai visita a un Ordine o usi l'adeguata tecnologia per ripararlo.



USCIRE DI SCENA

Quando un Saint subisce il **sesto livello di Stress**, **esce di scena** e non può più intervenire attivamente durante gli eventi giocati in quel momento. **Uscire di scena** è un termine generico e nella storia può essere rappresentato in diversi modi.

Può essere applicata anche una **Condizione** particolare e solo togliendo quest'ultima (oltre ad aver recuperato dello Stress) è possibile tornare in una scena successiva.



DESYNCRONIZZAZIONE

Se il tuo Saint subisce il **sesto livello di Stress** e decidi di non **Uscire di Scena**, puoi stabilire di perdere il controllo delle tue Coscenze e **Desincronizzarti**. Il corpo del Saint si immobilizza, conteso tra le sue Coscenze, in uno stato apparentemente catatonico. Il **GM** indica quale Coscienza prende il sopravvento e il **controllo del corpo**.

Se vuoi **recuperare** temporaneamente il controllo, devi usare l'**Azione Speciale Potenziarsi**



OROLOGI

Quando i Saint affrontano **situazioni complesse** e vuoi aumentare la **tensione** di una scena, puoi utilizzare un **Orologio** anziché affidare la risoluzione a un singolo Tiro Azione. Disegnate un cerchio, dividetelo in sezioni e ponetelo davanti ai Giocatori.

Gli Orologi sono divisi in **4, 6 o 8 sezioni**: più è complessa la situazione, più sezioni avrà l'Orologio. Ognuno è definito da una **Posta** o una **Conseguenza** legata al suo completamento. Quando un personaggio agisce, valutate se sta riempiendo sezioni dell'Orologio e come. Al completamento dell'Orologio si ottiene la Posta o si subisce la Conseguenza. Quest'ultima non è evitabile e non può essere ridotta da un **Tiro Resistenza**.

I **Livelli di Efficacia e Rischio** dell'azione sono un ottimo metro per decidere quante **sezioni** dell'Orologio riempire.



LIV. DI EFFICACIA

- Superiore
- Standard
- Limitato

LIV. DI RISCHIO

- Alto
- Moderato
- Basso

SEZIONI

- 3
- 2
- 1

MOMENTUM

Il **Momentum** è una riserva di punti che permette ai giocatori di eseguire azioni oltre i propri limiti. Spendendo **Momentum** si possono effettuare le **Azioni Speciali** o tentare di **resistere** a delle conseguenze.

Quando si effettua un Tiro Azione, si può **generare** Momentum:

4-5, ottieni **1 Momentum**

6, ottieni **2 Momentum**

Doppio 6, ottieni **3 Momentum**

Se lo utilizzi per un Tiro Azione, questa **non può generare** ulteriori Momentum.

TIRO RESISTENZA

Se il Saint sta per **subire delle conseguenze** puoi tentare di evitarle o ridurle con un **Tiro Resistenza**. **Descrivi** come intendi agire in risposta alle Conseguenze e spendi **Momentum**. Raccogli un numero di **d6** pari al **Momentum** che hai speso, tira i dadi e utilizza il **risultato più alto**.

1-3, la conseguenza viene **subita**

4-5, la conseguenza è **ridotta**

6, la conseguenza viene **evitata**

Doppio 6, la conseguenza viene **evitata** e il **Rischio** della tua prossima prova è **ridotto**

TIRO FORTUNA

Per evitare decisioni arbitrarie, il GM può effettuare a sua volta un **Tiro Fortuna**. Il risultato aiuta a definire il proseguimento della storia, ma non permette di guadagnare **Momentum** e non sono previste **Conseguenze**. Un Tiro Fortuna può essere chiamato per determinare l'esito di una situazione imprevedibile e che non dipende dall'intervento dei personaggi. **Lancia** un numero di dadi in base ai **Punti Azione** o alle **probabilità**, e interpretane i risultati.

1-3, cattivo risultato. Succede qualcosa di **negativo**

4-5, successo parziale. Il risultato è **misto**

6, successo. Ottieni **ottimi** risultati

Doppio 6, è un successo critico. Il risultato è **ecclatante** e succede qualcosa di **eccezionale**

AZIONI SPECIALI

POTENZIARSI

Spendi **2 Momentum** per ottenere uno dei seguenti effetti:

Aumenta l'**Efficacia** del tiro

Effettua un'azione anche se sei **Desincronizzato**

Sfrutta il **Background** di una Coscienza e ottieni +1d6 al tiro

ASSISTERE

Spendi **1 Momentum** per aggiungere **1d6** al Tiro Azione di un **alleato**. Usare questa azione ti espone al rischio e se ci sarà una **Conseguenza**, la **subirai anche tu**.

AUMENTARE LA TENSIONE

Chiedi al GM di aggiungere una **Conseguenza** alla scena: se la accetti ottieni **1d6** aggiuntivo al **Tiro Azione**.

IMPOSTARE

Effettua un **Tiro Azione** per aumentare il **Liv. di Efficacia** o diminuire il **Liv. di Rischio** per coloro che ti seguono nell'azione.

PROTEGGERE

Fatti avanti per **affrontare le Conseguenze** al posto di un tuo **alleato**. Descrivi come intervieni e come affronti le conseguenze. Puoi sempre provare a ridurle con un **Tiro Resistenza**.

SCAMBIO

Dopo che il GM ha annunciato i Liv. di Efficacia e di Rischio dell'azione, puoi decidere di scambiare il **Rischio** con l'**Efficacia**. Ad esempio, un Tiro Azione con **Efficacia Superiore** e **Rischio Moderato** diventa un Tiro Azione con **Efficacia Normale** e **Rischio Basso**.

FLASHBACK

Puoi narrare una **scena di Flashback** per definire o modificare qualcosa che non sia stato detto esplicitamente nella storia. Il **GM** definisce un costo in **Momentum** tra **0** e **2** e richiede i **Tiri Azione** necessari. Ricordate che un Flashback è una sequenza narrativa in cui la storia viene messa in pausa per mostrare agli spettatori qualcosa che è accaduto fuori scena o in passato. Un Flashback può essere usato sia da un **Giocatore** che dal **GM** e può durare anche una semplice manciata di secondi: “*Ti sembra di aver già visto questo simbolo. Ma certo! Era tra i graffiti all’ingresso.*”



LA SPIRALE

LA GUERRA INFINITA

La **Guerra Infinita**, di inimmaginabile portata e difficile da descrivere in termini convenzionali, è in grado di consumare ogni Sistema nella galassia. Generazione dopo generazione si è diffusa causando nuovi scontri, in un ciclo che sembra impossibile da spezzare. Il caos che ne consegue e la precarietà della vita sono ormai lo stato naturale delle cose; un conflitto così radicato che può terminare solo in due modi: con un **chiaro vincitore** o, peggio, con l'**annientamento totale**.

Nessuno può dire con certezza come o quando sia iniziata, poiché le informazioni che rimangono dell'**Era Coloniale** sono frammentarie.

Le grandi istituzioni caddero: la maggior parte dei loro resti venne abbandonata, persa e dimenticata. Alcune, però, divennero la base delle nuove istituzioni.

Insieme a tutti quelli che abbandonarono la Spirale all'inizio del conflitto, i mezzi per comunicare e viaggiare attraverso le galassie andarono **perduti**, così come gran parte delle tecnologie arcaiche.

Governi di ogni tipo nacquero e morirono nei primi secoli della guerra: imperi teocratici, monarchie digitali, repubbliche mercantili e confederazioni canaglia. Nulla è sopravvissuto così a lungo da generare un ordine **stabile** o capace di estendersi tanto da imporre con il proprio dominio la pace.

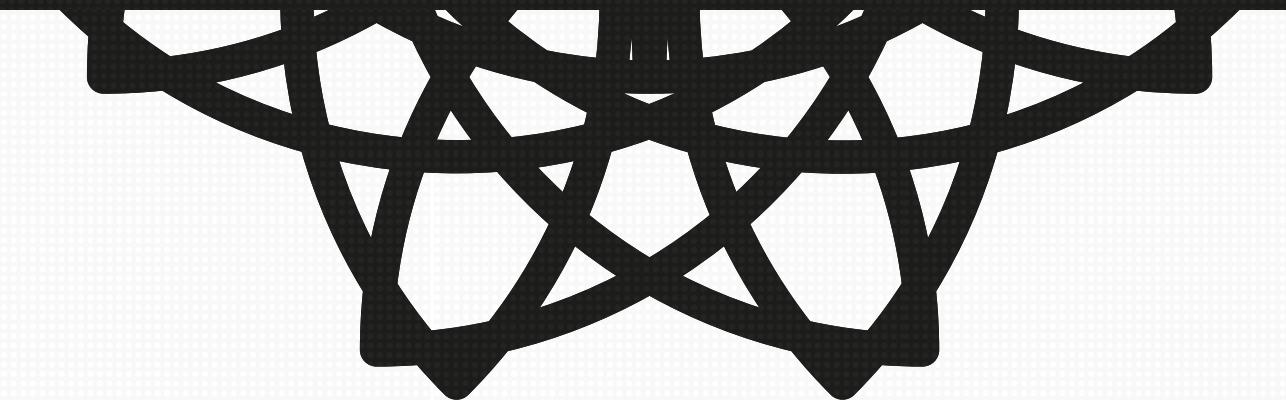
Non esistono vincitori né perdenti: solo soldati e vittime. Che un Sistema resista o professi la pace, non c'è differenza. Da troppo tempo la guerra non è più una scelta.

TECNOLOGIA ARCAICA

Durante la prima **colonizzazione** della Spirale, la scienza aveva raggiunto il suo picco: terraformazione, viaggio superluminale, trasmigrazione digitale, intelligenze artificiali e molto altro. Erano tempi di meraviglia e scoperta, in cui l'umanità poté, senza alcun limite, gettare le fondamenta per la colonizzazione dell'intera Spirale.

Queste tecnologie, o almeno quelle sopravvissute, sono ormai chiamate in diversi modi: Arcaiche, Prebelliche, Coloniali o Divine.

Disseminati lungo la Spirale esistono luoghi dove il **passato** rimane intatto; Sistemi isolati in cui reliquie del mondo coloniale perdurano; **Ordini** guidati da fedi e principi differenti le cui origini risalgono a ben prima dell'**Esodo**.



**CUSTODI DI IMMENSI POTERI, GLI ORDINI INVIANO I LORO
MEMBRI IN SACRE MISSIONI CON LO SCOPO DI PORRE FINE
ALLA GUERRA CHE DA TEMPO DIVORA L'UMANITÀ.**

E UN GIORNO, RIPORTARE LA PACE.



I Saint sono esseri umani custodi di antiche **filosofie marziali** e **Tecniche Belliche Transumane** che discendono dalla tecnologia arcaica. I corpi **potenziati**, plasmati in armi **letali**, sono in grado di cambiare il mondo grazie a un enorme potere. La loro mente è stata affinata per ospitare le **Mille Coscenze**, anime consigliere che rappresentano tanto un fardello quanto una preziosa risorsa.

Viaggiano attraverso la galassia sotto la guida di **Ordini Arcaici**, mascherano la loro forma e cambiano le sorti dell'umanità per salvarla da se stessa.

Angeli della guerra, giunti in questo inferno per redimerlo.

Per diventare un Saint, la coscienza digitalizzata dell'individuo segue un **addestramento della mente** e dello **spirito** necessario a perfezionare la **volontà**. Solo in questo modo si potrà esser degni dei poteri donati dalle **scienze prebelliche**.

In seguito sarà iniziato a una Disciplina e riceverà le Coscenze che lo accompagneranno per il resto della sua vita.

Se cerca nella propria **memoria**, un Saint difficilmente trova se stesso. Nessuno, superato l'addestramento, ha mantenuto i ricordi del **passato**. Nonostante tutto **identità** e **carattere** rimangono inalterati, difficili da cancellare ma ridefinibili dalle future esperienze.

La cancellazione è servita a **svuotarli** da **pregiudizi**, **risentimento** e **vizi**, ad annullare se stessi per raggiungere una **purezza** superiore e ricostruire la propria umanità da zero. I Saint non sono intrinsecamente **buoni** o vincolati da leggi **inalterabili**. Sono esseri umani con una propria **morale** e il comune obiettivo di porre fine alla Guerra Infinita.

I SAINT NELLA SPIRALE

La Spirale è così ampia, immensa ed estesa che è **impossibile** da concepire per la mente umana. In Sistemi ancora in via di sviluppo (per lo più eccezioni), i Saint sono considerati semplici leggende o esseri divini in realtà inesistenti. In molti altri non è strano che un Saint divenga il fulcro di una **religione**. Ma dove la loro presenza è stata testimoniata essi vengono venerati come **salvatori**: il misticismo che emanano è un perfetto carburante per simili meccanismi sociali.



TECNICHE E DISCIPLINE

I Saint dedicano **interne vite** allo studio e all'approfondimento delle **Discipline** del loro **Ordine**. Una Disciplina non rappresenta solo un insieme di capacità e tecniche: è uno **stile di vita** che plasma l'intero essere, e ognuna richiede totale **dedizione** da parte di chi desidera apprenderla.

Grazie alle Discipline, i Saint padroneggiano tecniche speciali che superano i limiti imposti agli esseri umani. Definite **transumane**, sono il risultato dell'allenamento e delle conoscenze che custodiscono.

PASSIVE

Le **Tecniche** garantiscono **benefici passivi** finché il Saint indossa lo Shell. La loro efficacia si lega alla **situazione narrativa** e dovrebbe essere discussa di volta in volta, così come la possibilità di effettuare **Tiri Azione** per amplificarne l'effetto.

EXALT

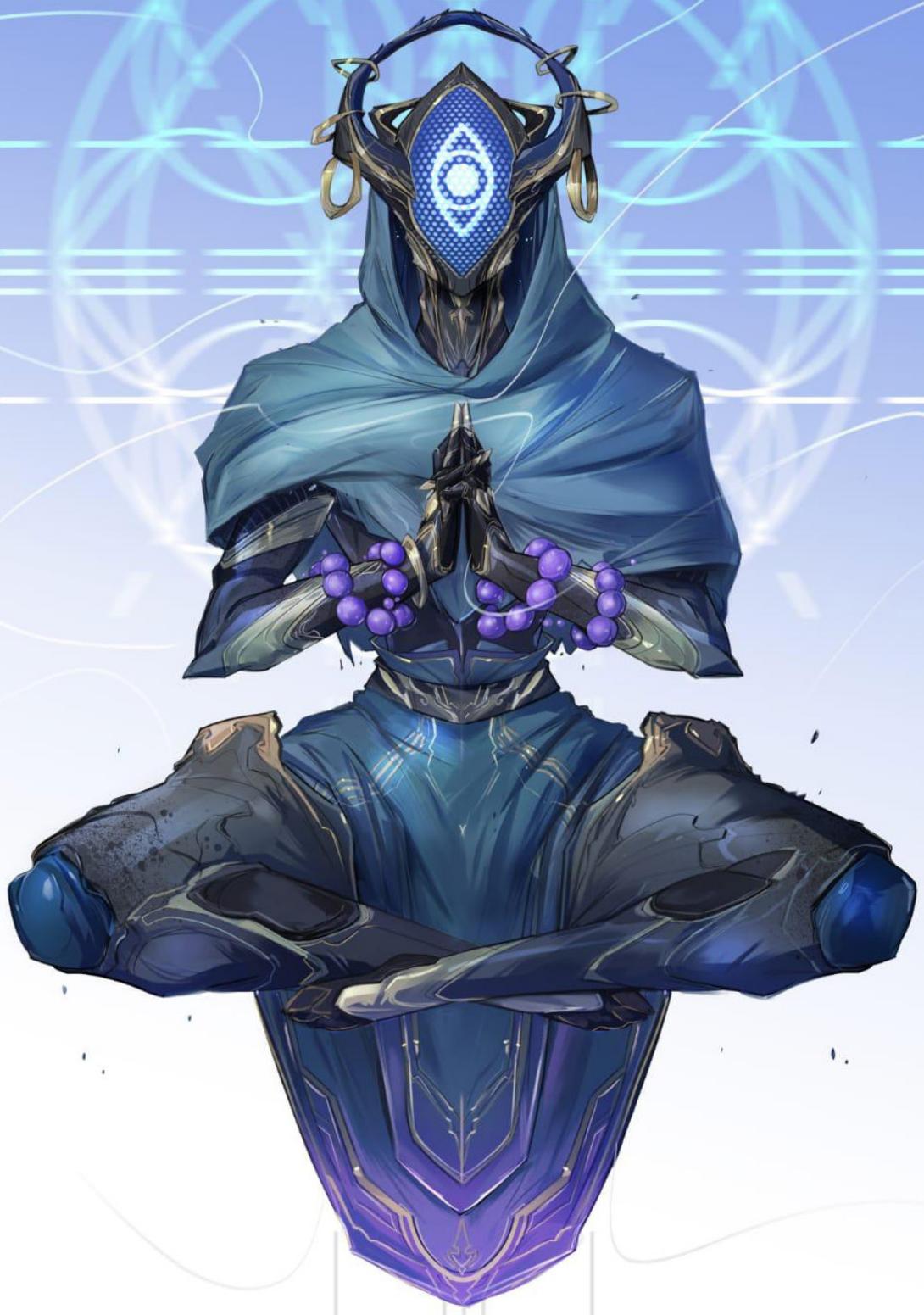
Ogni **Tecnica** possiede un effetto definito **Exalt**. Mentre indossa lo Shell, un Saint può **spendere un Uso** della Disciplina per attivare l'Exalt di una Tecnica che conosce.

L'effetto avviene **automaticamente** senza bisogno di alcun tiro. La portata viene concordata con il GM in base alla situazione.

Questi poteri **impattano** molto sulla narrazione e in caso di controversie o dubbi, sta al **Giocatore** deciderne gli effetti, ma è il GM a stabilire l'eventuale esistenza di conseguenze inattese.

HUBRIS

Nel caso un Saint non abbia a disposizione ulteriori **Usi** della Disciplina, può eseguire una **Hubris**. Secondo la descrizione del Giocatore, **concentra il potere** di una Tecnica e la sovraccarica per eseguire l'Exalt un **ultima volta**. Così facendo, **perde l'effetto della Passiva** e **l'utilizzo dell'Exalt** di quella Tecnica fino al **recupero** di almeno un **Uso** della stessa Disciplina.





LE COSCENZE

Durante l’addestramento il Saint deve stabilire un profondo **legame** con alcune delle innumerevoli **Coscenze** digitalizzate all’interno della Rete. Con chi stabilire questo legame o perché farlo è un importante indizio della natura del Saint.

Apparendo come **maschere** ai lati del volto del Saint, le Coscenze sono sempre visibili all’individuo che ha scelto di integrarle, ma possono rivelarsi **autonomamente**, sotto forma di ologrammi, ad altri Saint presenti o alle persone comuni. Chi le controlla può silenziarle o isolare a suo piacimento.

Una volta indossato lo **Shell**, le Coscenze ottengono **maggior autonoma** e non possono più essere allontanate. Inoltre, in base alle originarie predisposizioni individuali, queste possono apparire di colore diverso, ricreare teste o arti spettrali, e persino generare duplicati del proprio corpo intangibili del corpo che un tempo possedevano.

LO SHELL

Lo **Shell** non è una semplice corazza, ma il prodotto che deriva dalla fusione spirituale, indissolubile, tra il Saint e lo stesso. Può essere rimosso o indossato in pochi istanti ed è in grado di rigenerare il corpo del portatore. Finché un Saint indossa lo Shell non **invecchia**, non subisce l’**inedia**, non si **affatica** e non può essere **ferito**. Allo stesso modo, finché lo Shell non viene indossato, è **impossibile** da **distruggere** e il Saint è pari a un **mortale**.

Oltre all’aumento delle abilità fisiche e mentali, permette di materializzare l’arsenale, usare le **Tecniche Belliche** apprese e disporre delle tecnologie neurali necessarie per integrare le **Coscenze**.

IL CORPO

Il **nuovo corpo** di un Saint è creato partendo dalla sua stessa psiche, in grado di immaginarlo nella sua **interezza** come esercizio di controllo.

Si tratta di una sua forma **perfezionata** e **generata** artificialmente in sacre Vasche ben protette. Questa tecnologia , comune durante la Colonizzazione, offre una forma **androgina** e capacità fisiche superiori a ogni aspettativa. Tra le caratteristiche più comuni vediamo forza fisica, velocità, riflessi e robustezza aumentate. Altri, invece, preferiscono sensi sviluppati, avvenenza fisica, appartenenza a un sesso, immunità a veleni e malattie o l’integrazione di innesti artificiali.



EREDITÀ DI SANGUE

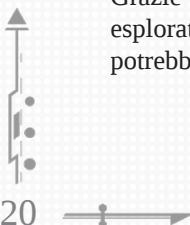
SCENARIO INTRODUTTIVO PER SAINTS OF WAR

Questo **scenario** è stato concepito come **sessione introduttiva** per iniziare le vostre avventure nella Spirale e potete personalizzarlo o adattarlo al vostro stile di gioco. Sentitevi liberi di prendere le parti che più vi piacciono e modificare ciò che volete.

CONFLITTO

Il Sistema **Neove-Ardite IV** è nuovamente in guerra. La **Monarchia Ardana**, dopo la cocente sconfitta da parte dei coloni di **Ardite Prime**, è tornata in forze nel Sistema per imporre definitivamente il suo dominio. Questa volta sono in possesso di una nuova tecnologia che permette la creazione di esoscheletri da battaglia, conosciuti come **Acheron**, grazie ai quali già ha conquistato il pianeta. La Monarchia sta ora sfruttando Ardite Prime come fonte di risorse e materie prime per sostenere la terraformazione di un'altro pianeta, **Neo-Ardite**, che diventerà la nuova casa della Monarchia.

I ribelli e gli ultimi esponenti del governo dell'**Egemonia Arditea** sono riusciti a trincerarsi all'interno della **Stazione Arcologica** di Ardite Prime, dalla quale incitano la popolazione a resistere e sabotare in ogni modo le operazioni di **terraformazione**. Grazie alle informazioni recuperate dagli archivi della stazione, stanno inviando esploratori nella **fascia di asteroidi** nel tentativo di recuperare una tecnologia che potrebbe ribaltare le sorti della guerra.



Feroci scontri si svolgono all'interno della fascia di asteroidi e sono pochissimi coloro che sono tornati alla **Nave Arca** della Monarchia o alla **Stazione Arcologica** dei ribelli. Tutti però raccontano di aver incontrato **creature** mai viste prima, apparentemente aliene.

TRATTI DEL CONFLITTO

Calamità: Se lo sfruttamento di Ardite Prime continua, esso diventerà inabitabile e dovrà essere abbandonato.

Ribellione in stallo: Una ribellione aperta costerebbe troppe vite ma una resistenza silente può solo ritardare l'inevitabile.

Nemico celato: Una minaccia si nasconde all'interno della fascia di asteroidi pronta a colpire.

Segreto: Un Saint aiutò a scacciare la Monarchia durante la prima ribellione. Parte del suo Shell è venerata sulla Stazione Arcologica.

FRONTI

Di seguito sono descritti i **Fronti** che si contendono il dominio di Neove-Ardite IV.

Si tratta dei principali attori in gioco per quel che riguarda il conflitto all'interno del Sistema e interagiscono tra di loro secondo i loro **obiettivi e motivazioni**.





MONARCHIA ARDANA

Nobili

Oppressori

Caste sociali

Colonizzatori

*"Nostro il Sangue,
Nostro il Dominio"*

Una delle più **antiche istituzioni** del settore ancora esistenti. Si tratta di un residuato, distorto e corrotto, di uno dei primi governi post-coloniali. La Monarchia funziona grazie a un sistema di **caste**: una famiglia si trova al vertice del potere, supportata dal resto della **nobiltà**, e sotto di essa risiede tutto il resto della popolazione. La Monarchia è l'unica forma di governo stabile del Settore, proprio grazie all'egoismo e la tendenza all'**autoconservazione** della sua casta nobiliare.

Dopo aver reclamato **Neove-Ardite IV**, la Monarchia ha inviato uno dei suoi nobili vassalli per la terraformazione e la colonizzazione del Sistema, al fine di aggiungerlo agli altri mondi sotto il proprio dominio.

Dopo la ribellione, il **vassallo** si è ritirato dal Sistema e nel farlo ha trovato alcune reliquie prebelliche nella fascia di asteroidi. Grazie a questa tecnologia ha sviluppato le armature **Acheron**.

OBIETTIVI

Conquistare il Sistema Neove-Ardite IV

Far cedere la Stazione Arcologica



EGEMONIA ARDITEA



*“Un nuovo inizio pagato
con il sangue”*

Governo in fuga

Coloni

Ribelli

Indipendenti

L’Egemonia rappresenta il governo dei coloni di **Ardite Prime**, che dichiararono l’indipendenza dalla Monarchia durante il processo di colonizzazione del Sistema. Al termine di una sanguinosa **guerra civile**, vinta grazie all’aiuto di un essere potenziato ora venerato come **eroe**, il pianeta rimase l’unico abitato.

Nei centotrent’anni di **isolamento** di Ardite Prime il governo dell’Egemonia si è dimostrato competente e solido, garantendo prosperità e costruendo complessi rapporti commerciali con le **flotte nomadi** in transito. Sfruttando le strutture della Stazione Arcologica è stata creata una vera e propria **megalopoli** spaziale, in orbita intorno al pianeta.

Al ritorno delle forze della Monarchia, il governo si è **frammentato** e ora l’unica porzione ancora operativa ha la sua base sulla **Stazione Arcologica**.

OBIETTIVI

Scacciare la Monarchia

Recuperare tecnologia prebellica





DRAKE

Follia

Rete di Coscienze

Tecnologia Prebellica

“Noi siamo. Noi consumiamo”

Altri

All'interno della **fascia di asteroidi** presente al limite del Sistema, abitano delle strane **creature** apparentemente aliene: esseri in grado di vivere nel **vuoto** dello spazio, con tratti da **rettile** e una **forza** tale da squarciare lo scafo di una nave.

Si tratta dei **Drake**, esseri creati dalle macchine generatrici impazzite che si trovano all'interno della **Foresta Nera**. Ognuna di queste creature è la copia **corrotta** della mente digitalizzata di uno **scienziato prebellico**, ormai caduto nella follia.

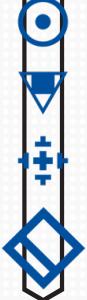
I Drake non sono razionali e senzienti, sono alla stregua di **bestie** feroci e vengono **comandate** dall'ultima copia dello scienziato che ancora mantiene coscienza di sé. Queste creature proteggono il loro territorio, cacciano e cercano di recuperare tecnologia prebellica.

OBIETTIVI

Preservarsi

Recuperare tecnologia prebellica





LUOGHI PRINCIPALI

Di seguito riportiamo i principali **luoghi** di interesse dello scenario: non sono descritti nel dettaglio ma forniamo le **informazioni principali**.

Ogni luogo è legato a uno o più Fronti.

“CARRO SOLARIS” - NAVE SPAZIALE

(MONARCHIA ARDANA - ORBITA DI NEO-ARDITE)

La **Carro Solaris** è un immensa nave spaziale dotata di tecnologia **terraformatrice** e industrie automatizzate. Al suo interno milioni di cittadini della Monarchia, scelti per la colonizzazione di Neo-Ardite, attendono in stato **criogenico** la fine del processo di terraformazione. La Carro Solaris è attualmente abitata dalla famiglia del vassallo **Carellan XIV**, la sua corte, alcuni nobili minori, i loro servi e dieci battaglioni dotati di **esoscheletri** da battaglia **Acheron**. La nave è lussuosa oltre ogni misura, piena di ricchezze, opere d’arte e reperti storici.

Dalla nave vengono **coordinate** le operazioni di estrazione e terraformazione. Di fatto si tratta del centro governativo della **Monarchia** all’interno del Sistema.

Benché la Carro Solaris sia una nave formidabile non è in grado di penetrare le difese della **Stazione Arcologica**, rimanendo in una situazione di stallo.

STAZIONE ARCOLOGICA

(MONARCHIA ARDANA - ORBITA DI ARDITE PRIME)

La **Stazione Arcologica** di **Ardite Prime** si è ingrandita notevolmente nel corso dell’ultimo secolo. Grazie agli scambi con le navi nomadi di passaggio e la parziale conversione a piattaforma di rifornimento, la Stazione è diventata una vera e propria **megalopoli** cosmopolita. Attualmente è la sede del **governo provvisorio** e dei **Ribelli** che cercano di destabilizzare la Monarchia. Non venne subito distrutta dal vassallo poiché da lui ritenuta una potenziale fonte di risorse e guadagno. Su questa stazione è presente **Demeter**, il Saint che aiutò la precedente ribellione e che ora vive come una persona comune. Il suo Shell è conservato come **reliquia** in una stanza-tempio dell’arcologia.

La Stazione ora fatica a racimolare il necessario per resistere. Se l’afflusso di risorse dovesse venir meno, essa cadrebbe nel giro di pochi giorni.



FASCIA DI ASTEROIDI

(NEUTRALE)

La **fascia di asteroidi** che si trova nei limiti più esterni del Sistema è piena di **detriti** di navi che non hanno saputo superarla e **asteroidi** che custodiscono antiche reliquie **prebelliche**.

Nel primo periodo dell'Era Coloniale si trattava di un pianeta colonizzato che venne distrutto in seguito al verificarsi di un'**anomalia**. Le reliquie che si trovano sparse in questa zona non sono altro che residui delle innumerevoli strutture che formavano la **colonia planetaria**.

Oltre alle rovine sono presenti anche delle **creature**, esseri evoluti artificialmente da macchine generatrici in avaria. Questi **predatori** abitano nel vuoto cibandosi di ghiaccio, materia biologica e calore.

"FORESTA NERA" - FASCIA INTERNA

(DRAKE - FASCIA DI ASTEROIDI)

Nella parte più interna della fascia di asteroidi vi è una zona **non mappata**, chiamata **Forestà Nera** per via della colorazione e della conformazione dei detriti che la compongono. Situata in un punto impreciso di questa intricata foresta di roccia e ghiaccio vi è una struttura ancora **funzionante**, abitata da un predatore siderale straordinariamente grande.

Ormai folle, operando per un piano sconosciuto, **Agarius Drake** controlla le potenti **macchine** presenti nella struttura; dispositivi in grado di modificare organi viventi, digitalizzare coscienze e comunicare attraverso l'infraspazio.

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Di seguito riportiamo i principali **Personaggi Non Giocanti** (o PNG) presenti nello scenario. Ogni PNG possiede diverse informazioni ed elementi che gli permettono di essere inseriti e caratterizzati velocemente oltre a **informazioni personali** e di **background**, utili qualora i Saint ne assorbissero le Coscienze.



CARELEAN XIV

Vassallo della **Monarchia Ardana**, possiede i diritti sul Sistema Neove-Ardite IV. Per lui sono passati solo pochi anni dalla cocente sconfitta inflitta dalla ribellione, ma non ha perso tempo a pianificare il suo **ritorno**. **Carelean** è un individuo tranquillo, rispettoso dell'etichetta e dalla mente affilata. Non è stato per caso che è arrivato a ricoprire il ruolo di **regio Vassallo**. Si è fatto strada con arguzia, lama e veleno.

Il suo **obiettivo** è quello di **conquistare** il Sistema con la forza, per riscattarsi dall'onta subita e riprendere la sua ascesa politica.

BACKGROUND

- Regnante Nobile
- Duellante

CREDO

- Tutti sono nati per servire
- Il potere va detenuto dai giusti

DEMETER

Demeter è un **Samaritano**: un **Saint** che, al tempo della prima guerra civile, scacciò la Monarchia andando contro i dettami dell'**Ordine** e ignorando la sua missione. Decidendo che avrebbe **smesso** di essere un Saint, si è confuso tra la popolazione, cercando di vivere una **vita normale**. Non crede che la violenza possa risorvere il conflitto e con questa filosofia guida la frangia dell'Egemonia presente sulla Stazione.

Il suo **obiettivo** è morire pacificamente, cessando di esistere e non tornare alle Vasche.

BACKGROUND

- Samaritano
- Saint del Priorato del Sale

CREDO

- Non si genera pace con la violenza
- La redenzione è sempre possibile

AGARIUS DRAKE

Un'antica **mente prebellica**, digitalizzata durante l'Era Coloniale, copiata innumerevoli volte e resa pazza dall'accumularsi degli errori. Poco rimane della persona originale, racchiuso dentro un corpo creato da **macchinari** impazziti nel tentativo di **mantenerlo in vita**. Ogni copia è sempre più vicina alla corruzione totale. Il suo corpo **mostruoso** è enorme, simile a una creatura mitologica, una fusione di carne e macchina in grado di **sottomettere un Saint**.

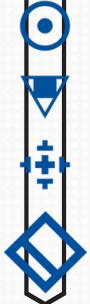
Agarius domina le bestie siderali tramite innesti e macchinari con lo scopo di recuperare tecnologia arcaica e assemblare un corpo artificiale **più potente**: un simulacro perfetto che possa sostenerlo per l'eternità.

BACKGROUND

- Scienziato prebellico
- Proto-Rete neurale

CREDO

- La vita è scoperta continua
- Noi siamo solo polvere



PERICOLI

Il Sistema è ricco di minacce e avversari che possono rivelarsi pericolosi per i Saint.

La **Carro Solaris**, Nave Arca della **Monarchia**, è una fortezza che dispone di armamenti avanzati e un sistema di produzione per le armature Acheron.

Le **armature Acheron** hanno fattezze che ricordano quelle di cavalieri medievali, le loro dimensioni variano dai sette agli undici metri e sono in grado di infliggere danni a un **Saint**.

I **Ribelli** hanno a disposizione **armamenti** energetici che normalmente non sarebbero pericolosi per un Saint, ma grazie ai nuclei energetici costruiti sulla **Stazione Arcologica** sono in grado di sparare colpi letali, anche se in numero estremamente limitato.

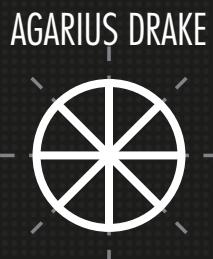
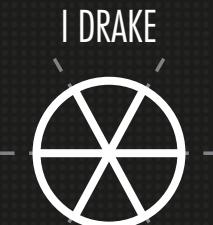
La **Stazione Arcologica** ha un sistema di difesa basato su **residuati arcaici**, in grado di distruggere con facilità navette d'assalto o tenere a bada una piccola flotta.

I **Drake** hanno capacità fisiche superiori e sono in grado di sopravvivere nel **vuoto siderale**. I più piccoli, in sciami, sono in grado di tenere testa a un **Saint**, mentre i più grossi possono avere la meglio in uno scontro ravvicinato.

Demeter vive seguendo il principio della **non violenza**. Se dovesse però infrangere il giuramento non si fermerebbe davanti a **nulla** pur di farla pagare a coloro che lo hanno costretto a tale gesto.

OROLOGI PERICOLO

I vostri Saint potrebbero decidere di indossare il proprio Shell e imbracciare le armi per combattere o difendere qualcuno. Quando necessario introduci uno dei seguenti Orologi: i Saint avranno la meglio o contrasteranno la minaccia quando esso sarà riempito completamente.



ALTRI OROLOGI

Qui di seguito riportiamo altri Orologi e spunti sul come utilizzarli durante la sessione.

SUPREMAZIA TECNOLOGICA



Ogni Fronte in gioco ricerca tecnologia prebellica da sfruttare per portare avanti le proprie mire. Traccia un Orologio da 8 sezioni per ogni Fronte, così da tener conto del loro progresso tecnologico e delle scoperte effettuate.

Quando uno degli Orologi viene riempito completamente, quel Fronte ottiene i mezzi necessari per raggiungere i propri obiettivi.

ROMPERE IL GIURAMENTO

Mano a mano che la situazione degenera, il Saint Demeter potrebbe decidere di rompere il suo giuramento di non violenza e intervenire attivamente nel conflitto. Inserisci un Orologio da 6 sezioni quando ritieni che Demeter sia sul punto di agire.



Quando l'Orologio viene riempito completamente Demeter entrerà in scena.



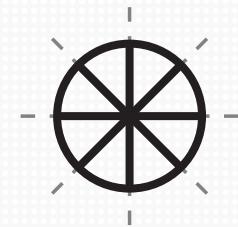
SCOPERTA DELLO SHELL

Sulla Stazione Arcologica vi è una spia della Monarchia sul punto di scoprire l'origine della reliquia. Inserisci un Orologio da 4 sezioni e riempine una per ogni scena giocata.

Quando l'Orologio viene riempito completamente la Monarchia tenterà di appropriarsene.

DIFESE CARRO SOLARIS

Se la Nave Arca è sotto attacco, inserisci un Orologio da 8 sezioni per tenere conto dello stato delle sue difese.



Quando l'Orologio viene riempito completamente la Nave Arca rimane senza difese e può essere abbordata o distrutta.



DIFESE STAZIONE ARCOLOGICA

Se la Stazione è sotto attacco, inserisci un Orologio da 6 sezioni per tenere conto dello stato delle sue difese.

Quando l'Orologio viene riempito completamente la Stazione rimane senza difese e può essere abbordata o distrutta.





Panacea

BIO/DETTAGLI

NOME Panacea
 PRONOMI Lui
 ORDINE Priorato del Sale
 CONCETTO Dottore gentiluomo

ASPETTO Curato ed elegante, odora di vecchie medicine.
 Non ha bisogno di respirare
 ARMI Fucile a plasma semiautomatico a lunga gittata
 LEGAMI Khris-Bhiil, il suo mentore
 Sage, il suo compagno di viaggio

AZIONI



MOMENTUM



CONDIZIONI

SLOT/COSCIENZE

Danval
 BACKGROUND Esploratrice naturalista
 CREDO Vai oltre l'ignoto

Axel
 BACKGROUND Agente operativo infiltrato
 CREDO La paura è il virus peggiore



DISCIPLINA DELLE STELLE

Fonte di Vita - Puoi guarire qualsiasi forma di vita con il dovuto tempo e l'adeguata meditazione



Exalt: Il tuo potere curativo si estende a ogni creatura vivente attorno a te e con l'adeguata meditazione, puoi accelerarlo o estenderne il raggio

DISCIPLINA DEL LOTO

Medicina - Disponi di avanzati strumenti medici per effettuare interventi e creare elixir curativi con il minimo delle risorse



Exalt: Puoi toccare un essere vivente e guarire istantaneamente ogni sua ferita fisica e non

Ada

BIO/DETTAGLI

NOME Ada
PRONOMI Neutro
ORDINE Platinum Solis
CONCETTO Osservatore imparziale

ASPETTO Aitante e dai lineamenti nobili e delicati.
È immune a malattie, veleni e agenti patogeni
ARMI Armi e pistole rubate da timeline parallele
LEGAMI La sua ancora temporale: un frammento
di Platinum Solis

AZIONI

POTENZA	◆ ◇ ◇ ◇
DESTREZZA	◆ ◇ ◇ ◇
AGILITÀ	◇ ◇ ◇ ◇
RAGIONE	◆ ◆ ◆ ◇
ORATORIA	◇ ◇ ◇ ◇
FOCUS	◆ ◇ ◇ ◇

MOMENTUM



CONDIZIONI



SLOT/COSCIEZZE

Magellan

BACKGROUND IA da laboratorio

CREDO Niente è infinito, neanche il tempo

Baltimore

BACKGROUND Tiratore Scelto

CREDO La fedeltà viene prima di qualsiasi altra cosa

DISCIPLINA

DEL TEMPO

Riavolgere - Puoi alterare la struttura temporale di un oggetto o una ferita



Exalt: Puoi modificare il tuo stato temporale cambiando o riscrivendo ogni Condizione e svuotando gli Orologi di Stress e Shell

DISCIPLINA

LE COSCIEZZE



Fenditura - Generi armi, lame, proiettili di energia infraspatiale in grado di ledere la materia e l'immateriale

Exalt: Generi un proiettile che danneggia il concetto stesso di ciò che colpisce. Qualsiasi bersaglio colpito morirà o cesserà per sempre di funzionare

Ruma

BIO/DETTAGLI

NOME	Ruma Shiloh
PRONOMI	Lei
ORDINE	Accademia Dorata
CONCETTO	Depositario di conoscenze perdute e custode di menti geniali
ASPETTO	Cappa blu e elmo grigio. Lancia e libro sempre al suo fianco
ARMI	Repliche luminose della sua lancia d'argento
LEGAMI	Un database arcaico non ancora decodificato Ereidan, per cui prova una strana ammirazione

MOMENTUM



CONDIZIONI

SLOT/COSCIENZE

Kalsum

BACKGROUND Bibliotecario

CREDO C'è sempre qualcosa da imparare

Ereidan

BACKGROUND Folle visionario

CREDO I veri folli siete voi

AZIONI

POTENZA	◆ ◆ ◇ ◇
DESTREZZA	◆ ◇ ◇ ◇
AGILITÀ	◆ ◆ ◇ ◇
RAGIONE	◇ ◇ ◇ ◇
ORATORIA	◇ ◇ ◇ ◇
FOCUS	◆ ◇ ◇ ◇



DISCIPLINA

DELLA MENTE

Libro - Puoi diventare esperto in un qualunque campo della conoscenza semplicemente volendolo



Exalt: Poni una domanda al GM su come ottenere il risultato migliore. Ti risponderà sinceramente. Per il resto della scena, ottieni +2 dadi in ogni Tiro se ti attieni alla risposta fornita

Maschera - Puoi alterare la percezione altrui per apparire come un altro individuo

Exalt: Puoi estendere questo beneficio a tutti gli individui che vuoi attorno a te

Sage

BIO/DETTAGLI

NOME Sage
PRONOMI Lui
ORDINE Priorato del Sale
CONCETTO Demolitore di problemi

ASPETTO Enorme e muscoloso. Indossa sempre uno splendido sorriso
ARMI Tutto ciò che gli capita per le mani
LEGAMI Demeter, colui che lo ha reso un Saint

AZIONI

POTENZA	◆◆◆◆
DESTREZZA	◆◆◆◆
AGILITÀ	◆◆◆◆
RAGIONE	◆◆◆◆
ORATORIA	◆◆◆◆
FOCUS	◆◆◆◆

MOMENTUM



CONDIZIONI



SLOT/COSCIENZE

Jolt

BACKGROUND Avvocatessa

CREDO Difendi sempre chi non può difendersi da solo

Firematch

BACKGROUND Pilota

CREDO Le rotte sono per chi non ha immaginazione

DISCIPLINA

DEL METALLO

Arsenale - Puoi generare qualsiasi arma o oggetto dal tuo corpo, anche utilizzando materia inerte circostante

Exalt: Puoi costruire in pochi istanti veicoli, astronavi, armi planetarie o oggetti particolarmente avanzati

DISCIPLINA

DELLE STELLE

Perseveranza - Quando stai per uscire di scena, puoi invece subire una Condizione concordata con il GM

Exalt: Quando stai morendo puoi rimanere in gioco per un'ultima scena. Per tutta la sua durata aggiungi un dado con risultato 6 a ogni tiro.

Cicada

BIO/DETTAGLI

NOME	Cicada
PRONOMI	Lei
ORDINE	Platinum Solis
CONCETTO	Cercatrice di tecnologia perduta e artefatti arcaici
ASPETTO	Bassa e dal volto sereno. Il suo corpo è ricoperto di cicatrici.
ARMI	Fucili riadattati per non essere letali
LEGAMI	La nave e tutte le Coscenze al suo interno Brogan, Signore dei mercanti nomadi

AZIONI

POTENZA	◆ ◆ ◆ ◆
DESTREZZA	◆ ◆ ◆ ◆
AGILITÀ	◆ ◆ ◆ ◆
RAGIONE	◆ ◆ ◆ ◆
ORATORIA	◆ ◆ ◆ ◆
FOCUS	◆ ◆ ◆ ◆

MOMENTUM



CONDIZIONI

SLOT/COSCIENZE

Lao T'Hajkan

BACKGROUND Maestro armaiolo

CREDO Non è mai la pistola a uccidere

Kaythlyn-Rah

BACKGROUND Collezionista di tecnologia

CREDO Voglio ricostruire la mia collezione

DISCIPLINA

DEL VARCO

Mappa - Conosci la posizione di ogni luogo d'interessa nel settore. Inoltre, puoi percepire ogni nave, superluminale o meno, in transito

Exalt: Puoi creare un tracciatore metafisico che ti rivela l'ubicazione di un bersaglio che hai toccato finché si trova nel tuo stesso settore

Salto celeste - Puoi far saltare una nave, superluminale e non, verso un qualunque Sistema nel settore

Exalt: Puoi calcolare una rotta per raggiungere qualsiasi Sistema del settore o di unoadiacente. Concorda con il GM se il viaggio sarà lungo o ricco di pericoli



CONCLUSIONE

CONCLUSIONE

CONCLUSIONE

CONCLUSIONE

CONCLUSIONE

Grazie per aver giocato alla quickstart di **SAINTS OF WAR!**

Potete considerare “**Eredità di Sangue**” come la prima Missione dei vostri Saint, un’introduzione alla Spirale e a ciò che essa nasconde.

I Saint pregenerati che avete usato sono stati creati per consentirvi di comprendere meglio le regole e farvi immergere subito nel gioco.

Con il manuale completo potrete creare i vostri personali protagonisti e molto altro!

CREATE LA VOSTRA SPIRALE

L’insieme di regole e passaggi per costruire la vostra Spirale, creare le vostre Fazioni e definire una visione unica della Guerra infinita!

CREATE I VOSTRI SAINT

Tutti i passaggi per creare da zero i vostri Saint! Nuove informazioni sugli Ordini Arcaici, otto Discipline e decine di Tecniche Belliche pronte per essere usate!

CREATE NUOVI SISTEMI

Una sezione interamente dedicata al GM inclusiva di tutti gli strumenti per ideare nuovi sistemi stellari con i loro problemi, minacce e conflitti.

AVANZAMENTO

Ritrovare l’umanità dei vostri Saint diventando sempre più forti e capaci.
Dove vi condurrà il vostro viaggio? Come sarete al ritorno?

UNA SOLUZIONE SALOMONICA

Un’altra entusiasmante Missione che porterà i vostri Saint nel Sistema Ordus e sulla luna Thrax, contesa tra due fronti che non hanno intenzione di cedere!

RICONOSCIMENTI

A cura di
Horace Jesterwood

Created by
Little Lab Design

Testi
Guido "Maicol" Campanini
Matteo Ruggiero

Impaginazione e grafica
Luigi "Grecor" Aversa

Revisione testi
Simona "Holly" Strani
Federico Sfameni

Autori
Guido "Maicol" Campanini, Luigi "Grecor" Aversa,
Matteo Ruggiero, Federico Sfameni

Art Director
Lodovico Sartirana

Illustratori

Alessandra Gava, Alessandra "Keita" Luise, Andrea Butera, Esmeralda Platania,
Ivana Abbate, Lodovico Sartirana, Sunny Dee

Tutti i diritti riservati ©Era Digital



Scopri **SAINTS OF WAR** e tutti i suoi prodotti su
www.saintsofwar.it

Questo lavoro è ispirato al Charge, prodotto da Fari RPGs (<https://farirpgs.com/>), sviluppato e redatto da René-Pier Deshaies-Gélinas, sotto licenza Creative Commons Attribution 4.0 License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)
Questo lavoro è ispirato a Blades in the Dark (disponibile su <http://www.bladesinthedark.com/>), prodotto dalla One Seven Design, sviluppato e redatto da John Harper, sotto licenza Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

