

## Quick Start Rules

### True20 System

Il *True20* è un *gioco di ruolo d'avventura* nel quale voi, i giocatori, assumete il ruolo di immaginari eroi che partecipano ad emozionanti imprese in un mondo di fantasia.

Un giocatore particolare, il *Narratore*, ha il compito di creare sia questo mondo sia le storie a cui prenderanno parte gli altri partecipanti, oltre che di arbitrare lo svolgimento del gioco. Tutti insieme potrete dare vita a un numero infinito di fantastiche avventure, come quelle raccontate nei vostri romanzi, film o videogiochi preferiti.

La parte migliore del gioco di ruolo d'avventura è che siete *voi* ad avere il controllo dell'azione! Letteralmente tutto ciò che riuscite ad immaginare è possibile, poiché sono le vostre decisioni a determinare il susseguirsi degli eventi.

Potresti aver giocato ad altri giochi di ruolo, o questa potrebbe essere la tua introduzione in un nuovo, avventuroso mondo: in ognuno dei casi, benvenuto al *True 20*!

## Le Regole

Il *True20* è basato su un set di regole usato in molti popolari giochi di ruolo chiamato il *d20 System*, modificato per un tipo di gioco veloce, facile e divertente. Le regole base sono abbastanza semplici e sono usate per risolvere virtualmente tutte le prove richieste dal gioco. Questa sezione passa in rassegna le norme essenziali del gioco per illustrarne brevemente gli aspetti fondamentali.

## Il dado

Il *True20* usa un singolo dado a venti facce, abbreviato con "d20" o "1d20" (che sta per "un dado a venti facce"). E' possibile reperire questi dadi in un qualunque negozio di giochi e di gadget.

## Prove

Le azioni nel *True20* sono risolte con una *prova*: un tiro di dado, più o meno un modificatore. Il risultato del tiro è paragonato a un numero indicante la *Difficoltà*: se il risultato è pari o superiore alla difficoltà, l'azione ha successo. Se è inferiore alla difficoltà, fallisce. Talvolta il grado di successo o di fallimento (ovvero *quanto* il risultato della prova è superiore o inferiore alla difficoltà) è importante; altre volte invece non lo è.

## Difficoltà

A qualsiasi compito nel *True20* può essere assegnata una *difficoltà* numerica, il risultato di cui si ha bisogno con un tiro per completare quel compito. Le difficoltà

generali sono: automatica (0), non c'è bisogno di tirare il dado), facile (5), media (10), impegnativa (15), difficile (20), ardua (25), eroica (30), straordinaria (35), e quasi impossibile (40). Solo i più grandi eroi possono portare a termine compiti ad alta difficoltà con una base regolare.

### Difficoltà

Difficoltà	Numero
Facile	5
Media	10
Impegnativa	15
Difficile	20
Ardua	25
Eroica	30
Straordinaria	35
Quasi Impossibile	40

## Modificatori

Le prove possono avere dei *modificatori*, numeri positivi o negativi basati sulle capacità e sulle abilità dell'eroe, così come su eventuali circostanze in grado di influenzare l'esito di un'azione.

Come linea generale, condizioni positive forniscono un bonus di +2 mentre condizioni avverse impongono un modificatore di -2.

## Fasi e Scene

Il tempo nel *True20* è separato in *fasi* e *scene*. Una fase è un segmento di tempo di durata pari a sei secondi, sufficienti a un eroe per intraprendere una o due azioni nel mezzo di un combattimento o di un'altra scena movimentata. Una scena è un periodo di tempo indeterminato, generalmente lungo a sufficienza perché accada qualcosa di significativo.

Si pensi a una scena come ad un capitolo di una storia o una singola scena di un film.

## Tratti

Il *True20* definisce gli eroi (e gli altri personaggi) a partire dai loro *tratti*. Questi ultimi sono qualità definite dal gioco, che solitamente si traducono in un valore numerico che agisce come modificatore a una prova. I tratti individuabili sulla scheda dell'eroe includono i seguenti:

Le **Caratteristiche** sono i sei attributi basilari che definiscono un eroe: Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma. Ognuna di esse ha un valore che varia (da individuo a individuo) tra -5 (terribile) a +5 (eccezionale), con un valore medio di +0. Un eroe forte ha un alto modificatore di Forza, un eroe colto ha un'Intelligenza alta, e così via.

Le **Abilità** sono capacità apprese dall'eroe durante il suo addestramento e sviluppate sempre più man mano che questi aumenta di livello. Allenarsi in un'abilità concede un modificatore addizionale, aggiunto al valore di una delle sue caratteristiche, da applicare alle

prove relativa a quella abilità. Se l'eroe è allenato nelle conoscenze soprannaturali, per esempio, ottiene un bonus pari al punteggio raggiunto dalla sua abilità *Conoscenze (soprannaturale)* quando effettua prove sull'Intelligenza per sapere qualcosa sull'arcano. Le abilità danno agli eroi bonus che variano da +4 a +20 o più a livelli più alti.

I **Talenti** sono le qualità, le doti e i principali punti di forza di un eroe: ogni talento acquisito gli fornisce infatti una capacità speciale. Il *True20* mette a disposizione dei giocatori molti più talenti di quanti un singolo eroe potrà mai essere in grado di selezionare, concedendo un'ampia gamma di scelta e di personalizzazione del personaggio.

La **Difesa** misura l'abilità di evitare gli attacchi: essa determina la difficoltà nel colpire l'eroe in combattimento.

I **Tiri Salvezza** (abbreviati in TS) permettono all'eroe di resistere a certi effetti. La *Robustezza* è usata per resistere ai danni e le ferite dirette. La *Tempra* è usata per sopportare le sofferenze fisiche o gli attacchi contro la salute, ed è basata sulla Costituzione. I *Riflessi* servono per salvarsi da un pericolo sfruttando il tempo di reazione e la velocità, e sono basati sulla Destrezza. La *Volontà* è la capacità di resistere a influenze mentali e poteri arcani, ed è basata sulla Saggezza. Un tiro salvezza si effettua come ogni altra prova: un tiro a cui va aggiunto il modificatore del tiro salvezza dell'eroe, contro la difficoltà dell'effetto o del pericolo da evitare.

La **Determinazione** è una qualità davvero speciale degli eroi (e degli altri personaggi importanti della storia). Essa rappresenta la loro capacità di superare le avversità e di compiere grandi imprese quando più ne hanno bisogno. Tutti gli eroi nel *True20* hanno 3 punti di Determinazione con cui partire e ne guadagnano sempre più salendo di livello. Un eroe può spendere un punto di Determinazione per ripetere un tiro di dado, considerando soltanto il migliore dei due risultati ottenuti. Se il risultato del secondo tiro dovesse essere pari a 10 o inferiore, sarà considerato più alto di 10 punti: ciò significa che si otterrà sempre *almeno* un risultato medio se spendendo Determinazione nel tiro. E' anche possibile spendere Determinazione per permettere all'eroe di riprendersi velocemente dalle ferite. (vedi **Danno e Recupero**).

Gli eroi riguadagnano tutti i punti Determinazione spesi all'inizio di una nuova avventura.

## Interazione

I personaggi nel *True20* interagiscono in molti modi. Gli eroi provano a negoziare accordi tra parti in discussione, o si impegnano in missioni diplomatiche.

I malvagi colpiscono e minacciano, o addirittura provano a portare gli eroi dalla loro parte.

Le persone cadono in disaccordi e scatenano dibattiti. L'intera avventura può basarsi sul convincere la persona giusta al momento giusto.

Il Narratore determina l'atteggiamento di ogni personaggio che gli eroi incontrano durante il gioco. Gli eroi possono quindi provare a influenzare l'atteggiamento di un personaggio usando il Carisma e le abilità ad esso collegate (come Diplomazia o Intimidire). La tabella dell'**Interazione** mostra gli effetti dell'atteggiamento di un personaggio e la Difficoltà per tentare di modificare l'attitudine altrui con un prova di Carisma o di abilità. L'arte oratoria è però un'arma a doppio taglio: una prova particolarmente cattiva potrebbe addirittura *peggiorare* l'atteggiamento dell'interlocutore. Per esempio, tirare meno di un 5 porta l'atteggiamento di un personaggio da maldisposto a ostile. In generale, un eroe può tentare di influenzare un altro individuo solo una volta in ogni scena.

Nonostante gli eroi possano usare il loro Carisma e le loro abilità per influire sull'atteggiamento dei personaggi gestiti dal Narratore, generalmente non possono modificare il comportamento di altri eroi (benché al Narratore sia consentito farlo). Sono i giocatori a scegliere personalmente gli atteggiamenti dei loro eroi, e quando eventualmente cambiarli.

## Influenzare l'Atteggiamento

Atteggiamento	Significato	Azioni Possibili
Ostile	Correrà dei rischi per opporsi al personaggio	Attacca, interferisce, rimprovera, fugge
Maldisposto	Desidera il male dell'eroe	Inganna, parla, evita, osserva con sospetto, insulta
Indifferente	Non gli importa dell'eroe	Interazione sociale basilare
Amichevole	Favorisce l'eroe	Parla, consiglia, offre aiuto limitato, difende a parole
Premuroso	Correrà dei rischi per aiutare il personaggio	Protegge, offre appoggio, guarisce, aiuta, sostiene con le sue azioni

Atteggiamento iniziale	Ostile	Maldisposto	Indifferente	Amichevole	Premuroso
Ostile	Meno di 20	20	25	35	50
Maldisposto	Meno di 5	5	15	25	40
Indifferente	-	Meno di 1	1	15	30
Amichevole	-	-	Mano di 1	1	20

## Combattimento

Gli eroi nel *True20* sono spesso costretti ad un conflitto. Quando il combattimento è necessario nel gioco, questi sono i passi da seguire:

### Iniziativa

All'inizio di un conflitto, ogni giocatore tira l'*Iniziativa* per determinare l'ordine in cui ognuno agirà. Il tiro in questione è un tiro sul d20 a cui va aggiunto il modificatore di Destrezza dell'eroe. Il Narratore tira per gli altri personaggi coinvolti nel conflitto. Ognuno quindi agisce in ordine dal più alto risultato di iniziativa fino al più basso. Una vota che il personaggio che ha ottenuto il risultato più basso ha agito, si riparte dall'inizio della lista e si comincia un nuovo round. Questa procedura continua fino a quando il conflitto non si conclude.

### Azioni

Durante un turno, gli eroi possono compiere una dei vari tipi di *azioni*. Generalmente, gli eroi possono compiere un'azione di *movimento* e un'azione *semplice* ogni turno. Un'azione di movimento consiste nel muoversi per una breve distanza (che sia correndo, scalando, nuotando, ecc.) oppure fare qualcosa equivalente al movimento, come alzarsi, raccogliere un oggetto, estrarre un'arma, e così via. Un'azione semplice è qualcos'altro, come compiere un attacco, usare un'abilità o un potere, e così via.

Gli eroi possono scambiare le loro azioni standard per un'altra azione di movimento (per muoversi due volte più distante, per esempio). Possono anche scambiare le loro azioni standard e azioni di movimento per compiere un'azione *complessa*, qualcosa che impiega tutto il round per essere completata. Infine, alcune azioni – come parlare, effettuare tiri salvezza, lasciar cadere un oggetto che si ha in mano, e così via – sono azioni *gratuite*, che non richiedono un tempo reale o degno di considerazione per essere portate a termine. Gli eroi possono compiere tante azioni gratuite durante il loro turno quante il Narratore ritiene appropriato.

## L'avventura "Death in Freeport"

Queste Quick Start Rules sono create per andare a braccetto con l'avventura gratuita esemplificativa *Morte in Porto Franco* disponibile sul sito del *True20*. Esse provvedono a fornire tutte le regole essenziali di cui giocatori e Narratore necessitano per gestire i personaggi pregenerati destinati a vivere

quell'avventura, per giocarla e per avere una più diretta percezione di come funzioni il *True20*. Le Quick Start Rules non sono create per un gioco a lungo termine, poiché molti dei vari dettagli del sistema *True20*, in particolare quelli inerenti alla creazione dei propri eroi, sono stati lasciati da parte. Questi ultimi sono reperibili dal manuale *True20 Adventure Roleplaying*.

### Attaccare

Per attaccare un avversario è necessario utilizzare un'azione semplice ed effettuare un *tiro per colpire*. Il risultato di quest'ultimo è pari a 1d20 + il bonus di combattimento + il modificatore di Destrezza. La difficoltà è pari a 10 + la Difesa dell'avversario + il suo modificatore di Destrezza. Se il tiro ha successo, l'attacco va a segno e infligge danno (vedi **Danno**); in caso contrario, va a vuoto.

**Attacco = d20 + bonus di attacco + Destrezza contro 10 + difesa dell'avversario + Destrezza dell'avversario**

### Danno

Chiunque sia colpito da un attacco in grado di causare danni deve effettuare un *tiro salvezza su Robustezza*, ovvero un tiro di 1d20 più il bonus di Robustezza (che misura l'abilità di resistere o scrollarsi di dosso il danno) del personaggio, più qualsiasi modificatore aggiuntivo conferito dall'armatura. Resistere al danno ha una difficoltà base di 15 più un modificatore pari al *bonus al danno* dell'attacco. In caso di ferita da arma da mischia o da lancio, il valore di quest'ultimo è pari al danno base dell'arma più il modificatore di Forza dell'attaccante che la impugna. Per esempio, un attaccante con Forza +1 armato con una spada corta (modificatore al danno di +2) ha un modificatore totale di +3: resistere al danno da lui inferto con un attacco significa perciò superare un TS su Robustezza con difficoltà 18 (15 +3).

**Danno = d20 + Robustezza + armatura contro 15 + bonus al danno**

Se il tiro salvezza ha successo, il bersaglio non subisce danno significativo: niente più di un taglio superficiale, una piccola bruciatura, o il vestito strappato. Se il tiro salvezza fallisce, il bersaglio subisce danno. La quantità di danno subito dipende dal tipo di attacco (letale o non letale) e da quanto il risultato del tiro salvezza è inferiore alla difficoltà, come mostrato nella traccia del danno:

## Traccia del Danno

DANNO E RECUPERO				
NON LETALE	TS FALLITO DI		LETALE	
CONFUSO <sup>(M)</sup>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	CONTUSO <sup>(O)</sup>
FRASTORNATO <sup>(M)</sup>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	5+	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	FERITO <sup>(O, D20)</sup>
STORDITO <sup>(M, D20)</sup>	<input type="checkbox"/>	10+	<input type="checkbox"/>	INABILE <sup>(G, D20)</sup>
SVENUTO <sup>(M, D20)</sup>	<input type="checkbox"/>	15+	<input type="checkbox"/>	MORENTE <sup>(F, D20,*)</sup>
			<input type="checkbox"/>	MORTO

M Minuto - O Ora - G Giorno - F Fase  
\* 1-g Morto 10+ Sopravvive questa fase 20+ Stabilizzato: diventa Inabile e Svenuto

Il **Danno Non letale** proviene da attacchi senz'armi (pugni e calci) così come da alcune armi specificatamete non letali, come una rete.

Un tiro salvezza fallito contro un attacco non letale rende il bersaglio *Confuso* (e deve mettere un segno sotto la colonna **Confuso** della traccia del danno). Se il tiro salvezza è fallito di 5 o più, il bersaglio è *frastornato* (e deve mettere un segno sotto la colonna **Frastornato** della traccia del danno). Se il tiro salvezza è fallito di 10 o più, il bersaglio è *Stordito* (e deve segnare la casella **Stordito** sulla traccia del danno). Se il tiro salvezza è fallito di 15 o più, il bersaglio è *Svenuto* (segnerà quindi la casella **Svenuto** sulla Traccia del Danno).

Se il bersaglio ottenesse un risultato che gli imponga una condizione in cui già si trova, egli dovrà considerare il risultato successivo più alto. Per cui, se un bersaglio è già stordito e subisce un altro risultato di stordito, segnerà la casella inosciente. Se un eroe svenuto dovesse subire ulteriore danno non letale, dovrà segnare la prima casella disponibile di danno letale (si va quindi verso ferito, inabile, ecc.). Gli eroi possono subire un numero indefinito di risultati confuso e frastornato.

Il **Danno Letale** è inflitto dalle armi, sia taglienti e perforanti come spade e lance, sia contundenti come martelli e mazze.

Un tiro salvezza su Robustezza fallito contro un attacco letale significa che il bersaglio è *contuso* (e che deve mettere un segno sotto la colonna **Contuso** della Traccia del Danno). Se il tiro salvezza è fallito di 5 o più, il bersaglio è Ferito (e deve quindi mettere un segno nella colonna **Ferito** della Traccia del Danno). Se il tiro salvezza è fallito di 10 o più allora il bersaglio è *inabile*; segnare la casella **Inabile** della Traccia del Danno. Se il tiro salvezza è fallito di 15 o più, il bersaglio è *morente*; segnare la casella **Morente** della Traccia del Danno.

Se il bersaglio subisce un risultato "casellato" che è stato già segnato (stordito, svenuto, inabile, o morente), segnare il successivo risultato più alto. Per cui, se un bersaglio è già inabile e subisce un altro risultato

inabile, segnare la casella morente (se è già stata segnata, segnare la casella morto, ecc.).

- *Danno Collaterale*: il danno letale infligge "danno collaterale" debilitante come lo shock e il dolore di una ferita. Ogniquilvolta l'eroe subisce danno letale, segnare la corrispondente casella non letale, per cui un eroe che è ferito è anche frastornato, un eroe che è contuso è anche confuso. Gli effetti delle condizioni di danno sono cumulativi.

## Condizioni del Danno

Nel sistema *True20* i personaggi che subiscono danno possono essere soggetti a una delle nove *condizioni* qui descritte, elencate anche nella *Traccia del Danno*.

- Gli eroi *confusi* subiscono una penalità di -1 ai tiri salvezza sulla Robustezza contro danni non letali per ogni condizione ammaccato.
- Gli eroi *frastornati* perdono un'azione complessa dopo aver fallito il loro tiro salvezza. Essi non possono compiere azioni, ma mantengono la normale difesa; la fase successiva potranno riprendere ad agire normalmente. Subiscono inoltre una penalità di -1 ai tiri salvezza sulla Robustezza contro i danni non letali per ogni condizione frastornato.
- Gli eroi *storditi* perdono un'azione complessa dopo aver fallito il loro tiro salvezza. Essi non possono compiere azioni, perdono il loro bonus di Destrezza (ma non penalità) alla Difesa, e gli avversari godono di un ulteriore +2 ai tiri per colpire contro di loro. Nelle fasi successive, gli eroi storditi possono solo compiere un'azione semplice o di movimento, ma non entrambe.
- Gli eroi *svenuti* svengono e non potranno intraprendere alcuna azione fino al risveglio.
- Gli eroi *contusi* subiscono una penalità di -1 ai tiri salvezza sulla Robustezza contro il danno letale per ogni condizione contuso.
- Gli eroi *feriti* sono *impressionati*, subiscono cioè una penalità di -2 a tutte le prove, inclusi i tiri per colpire e i tiri salvezza. Queste penalità persistono finché tutte le condizioni di ferito non sono eliminate. In aggiunta, un eroe ferito è *barcollante* per una fase dopo essere stato ferito (vedere descrizione di *barcollante*). Gli eroi feriti subiscono una penalità di -1 ai tiri salvezza sulla Robustezza contro il danno letale per ogni condizione ferito.
- Gli eroi *inabili* si trovano in condizioni critiche. Se un eroe inabile dovesse compiere un'azione semplice, cadrebbe a terra svenuto e sarebbe considerato *morente* dal turno successivo (vedi descrizione di *morente*).
- Gli eroi *morenti* devono effettuare una prova sulla Costituzione (difficoltà 10) all'inizio di

ogni round. Con un tiro fallito, l'eroe muore. Con un tiro riuscito, l'eroe sopravvive per un altro turno (e dovrà fare la stessa prova il turno seguente). Se il tiro ha successo di 10 o più (difficoltà 20), le condizioni dell'eroe migliorano a inabile e incosciente ed egli non dovrà effettuare altre prove.

- Eroi *morti* sono, a tutti gli effetti, cadaveri. Questo significa la fine per l'eroe, benché alcuni potenti guaritori nel *True20* possano ridare la vita ai morti recenti.

## Recuperare

Recuperare dal danno, letale o non letale, richiede una prova di Costituzione (difficoltà 10). Un tiro con successo cancella le condizioni di danno, mentre un tiro fallito significa che non ci sono miglioramenti significativi per quel periodo di tempo. Alcuni danni possono aver bisogno di più prove di recupero per essere cancellati interamente.

E' possibile tirare per il recupero una volta al minuto per le condizioni di *stordito* e *svenuto*, una volta all'ora per quella di *ferito* e una volta al giorno per quella di *inabile*. Gli eroi morenti fanno prove per stabilizzarsi; una volta stabilizzati vengono considerati *svenuti* e *inabili*, condizioni dalle quali potranno riprendersi normalmente (con una prova al minuto per cessare di essere *svenuti* e con una prova all'ora per uscire dallo stato di *inabile*).

E' possibile spendere un punto Determinazione per avere una prova immediata di recupero dal danno non letale, piuttosto che aspettare un minuto. E' anche possibile spendere la Determinazione sul tiro per il recupero, assicurando automaticamente il successo (poiché la Convinzione assicura sempre un risultato almeno pari a 10).

Le condizioni *confuso* e *frastornato* svaniscono automaticamente al ritmo di una al minuto. La condizione *contuso* fa lo stesso al ritmo di una per ora. E' possibile spendere un punto Determinazione per cancellare immediatamente tutte le condizioni *confuso*, *frastornato* e *contuso* dopo (ma non durante) un combattimento.

## Stanchezza

Gli eroi possono soffrire di affaticamento così come soffrono a causa dei danni. Ciò si verifica compiendo azioni che richiedono grande sforzo, come combattere a lungo, esercitarsi in ambienti difficili, o utilizzare poteri. Esistono tre livelli di stanchezza: stremato, affaticato, ed esausto.

- *Stremato*: l'eroe subisce una penalità di -1 effettiva alla Forza e non può compiere una carica o muoversi alla massima velocità.

Quando un eroe stremato subisce un'ulteriore penalità di affaticamento diventa affaticato.

- *Affaticato*: l'eroe non può muoversi come azione completa o caricare, e subisce una penalità effettiva di -2 alla Forza e alla Destrezza. Quando un eroe affaticato subisce un'ulteriore effetto di stanchezza diventa esausto.
- *Esausto*: l'eroe è vicino al collasso; può muoversi solo a metà velocità e subisce una penalità effettiva di -3 a Forza e Destrezza. Quando un eroe esausto subisce un'ulteriore effetto di stanchezza cade a terra svenuto (e deve recuperare normalmente, vedere **Recupero**).
- *Recupero*: a ogni ora di riposo un eroe può tirare una prova di Costituzione (difficoltà 10) per recuperare dalla stanchezza. Se la prova riesce, l'eroe riduce il livello di stanchezza (da esausto a affaticato, da affaticato a stremato, da stremato a normale). Dieci ore di riposo totale permettono all'eroe di riprendersi completamente da qualsiasi condizione di stanchezza.

## Poteri

I mondi del *True20* sono ricolmi di meraviglie, e molti personaggi del *True20* vantano *poteri soprannaturali* di cui possono fare uso a comando. Ogni potere è paragonabile a un'abilità individuale, ad eccezione del fatto che i poteri sono disponibili solo agli eroi con ruolo di adepto e che hanno lo stesso costo di un talento (poiché i poteri sono, a tutti gli effetti, tipi speciali di talenti che solo gli adepti possono selezionare). Gli eroi possono partire con vari poteri, e possono acquisirne durante il gioco, come di norma. I poteri sono caratterizzati da un grado, basato sul livello dell'adepto, che viene utilizzato per determinare la loro efficacia.

## Stanchezza

L'uso di alcuni poteri mette a dura prova la mente e il corpo dell'adepto. Quando l'adepto fa ricorso a un potere affaticante, il giocatore deve effettuare un tiro salvezza su Volontà con Difficoltà 11 (per il potere di un adepto di 1° livello). Un successo permette di evitare effetti negativi, mentre un fallimento impone al personaggio un livello di stanchezza. (vedere **Fatica**).

L'uso continuo dei poteri in un breve lasso di tempo rende più arduo il recupero della stanchezza. Ogni potere affaticante utilizzato nella stessa ora, infatti, aumenta la Difficoltà di resistere alla stanchezza di 1. Quindi, se un adepto usasse un potere affaticante per la prima volta da almeno un'ora, effettuerebbe il tiro salvezza normalmente. Se però, un minuto più tardi, facesse uso di un'altro potere affaticante la difficoltà del tiro salvezza sarebbe più alta di 1. E' facile dunque comprendere come l'utilizzo di determinati poteri in

rapida successione possa affaticare perfino il più potente degli adepti.

Per riportare la difficoltà del tiro salvezza al valore iniziale, un personaggio deve evitare di usare poteri affaticanti per almeno un'ora; non ha bisogno di riposare nel frattempo: è sufficiente che non faccia più utilizzo di quel tipo di poteri. Un adepto può anche ottenere gli stessi benefici istantaneamente, spendendo un punto Determinazione.

## Descrizione dei poteri

I poteri conosciuti dagli eroi e dagli altri personaggi dell'avventura "*Morte in Porto Franco*" sono qui descritti. Il *true20 adventure roleplaying book* contiene questi e molti altri poteri che gli adepti possono utilizzare.

### ALTERARE EMOZIONI affaticante

L'eroe può imporre ad una creatura un'emozione che andrà a sostituire le sue. Il bersaglio effettua un tiro salvezza sulla Volontà. Se il tiro fallisce, l'eroe può imporre le seguenti emozioni:

- *Amicizia*: L'atteggiamento del bersaglio verso l'eroe cambia, passando al successivo stato più amichevole (da ostile a maldisposto, da maldisposto ad indifferente e così via). Le creature impegnate in combattimento, però, continuano a combattere normalmente. L'amicizia dissolve l'effetto dell'odio.
- *Disperazione*: Il bersaglio subisce una penalità di -2 a tiri salvezza, tiri per colpire, prove e danno. La disperazione dissolve gli effetti della speranza.
- *Paura*: Il bersaglio fugge dall'oggetto della sua paura (scelto dall'eroe).
- *Odio*: L'atteggiamento del bersaglio verso l'eroe cambia, passando al successivo stato più ostile (da indifferente a maldisposto, da maldisposto ad ostile e così via). L'odio dissolve l'effetto dell'amicizia.
- *Speranza*: Il bersaglio ottiene un bonus di +2 a tiri salvezza, tiri per colpire, prove e danno. La speranza dissolve gli effetti della disperazione.

**Tempo**: Attivare Alterare Emozioni richiede un'azione Semplice.

### GUARIGIONE affaticante

L'eroe può guarire le ferite con l'imposizione delle mani. Con un'azione complessa, l'eroe garantisce ad un soggetto un'immediata prova di recupero utilizzando come bonus i gradi che ha in Guarigione invece del valore di Costituzione del soggetto.

Se la prova fallisce, il soggetto deve attendere i tempi normali previsti per il recupero o spendere un livello di stanchezza o un punto di Determinazione per effettuare

immediatamente un altro tentativo. L'eroe stabilizza un eroe morente superando una prova di Guarigione con Difficoltà 10.

L'eroe può attivare Guarigione su sé stesso. Non può, però, curare le proprie condizioni di stordito o svenuto, né stabilizzarsi se è morente, dato che per fare ciò bisogna essere coscienti ed in grado di compiere un'azione complessa per utilizzare il potere. L'eroe può attivare Guarigione per tentare di guarire la propria condizione di inabile, ma ciò è affaticante. Se la prova di recupero riesce, egli recupera le forze, altrimenti diventa morente a causa dello sforzo.

**Ritentare**: Si veda sopra. In caso non venga detto nulla a riguardo, è possibile ritentare la prova ogni volta che si vuole.

**Tempo**: Attivare Guarigione richiede un'azione complessa.

### INFLIGGERE DOLORE affaticante

L'eroe può infliggere al bersaglio atroci dolori. Egli deve toccare o essere in contatto mentale con il bersaglio, il quale deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà. Se il tiro fallisce, il bersaglio resta stordito finché l'eroe mantiene la concentrazione. Il soggetto ottiene un nuovo tiro salvezza ad ogni fase per contrastare tale sofferenza. Quando il soggetto supera il tiro salvezza, il potere svanisce. L'eroe deve attivarlo nuovamente se vuole colpire ancora il bersaglio (con il conseguente aumento della Difficoltà alla prova di stanchezza). Il bersaglio ottiene un bonus di +2 al tiro salvezza sulla Volontà per ogni utilizzo successivo di Infliggere Dolore nella stessa scena.

**Tempo**: Attivare Infliggere Dolore richiede un'azione semplice.

### PLASMARE FIAMME

L'eroe può modellare il fuoco con la forza della mente. L'eroe può effettuare una prova di Plasmare Fiamme per accendere un fuoco o ingrandirne un già esistente, o per creare luce ma non calore.

• *Appiccare il fuoco*: L'eroe può dar fuoco a qualsiasi oggetto infiammabile che si trovi entro il suo campo visivo come azione semplice, superando una prova di Plasmare Fiamme (Difficoltà 15). I bersagli devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi ad ogni fase per evitare di subire +2 danni da fuoco. Se supera il tiro salvezza il bersaglio riesce a spegnere il fuoco. Un bersaglio avvolto dalle fiamme può spegnerle automaticamente gettandosi in acqua. Rotolarsi a terra per un'intera fase concede un bonus di +4 al tiro salvezza. Il potere può essere utilizzato anche per accendere candele (fino a 12 in un'area di 1,5 metri

quadrati, con Difficoltà 15), torce, bracieri e così via. A discrezione del Narratore, accendere candele o piccoli falò può non essere affaticante.

- *Intensificare il fuoco:* L'eroe può aumentare le dimensioni e la forza di un fuoco. La Difficoltà della prova di Plasmare Fiamme è pari a 10 + 1 ogni 30 centimetri quadrati di estensione delle fiamme. Per ogni 60 centimetri quadrati di aumento (ogni +2 aggiunto alla Difficoltà, quindi), il danno potenziale inflitto dal fuoco aumenta di +1. Il fuoco mantiene dimensione e danno incrementati finché l'eroe resta concentrato, e può anche bruciare in assenza di materiale combustibile; i tentativi di spegnerlo, comunque, funzionano normalmente. Finché l'eroe mantiene la concentrazione, un eventuale bersaglio non ha diritto al tiro salvezza per spegnere le fiamme che lo avvolgono (anche se può comunque tentare di estinguerle con l'acqua), e il fuoco infligge danni pari alla prova di Plasmare Fiamme dell'eroe (quindi, un adepto che effettua una prova di Plasmare Fiamme pari a 16 può estendere il fuoco per altri 1,8 metri ed infliggere +3 al danno).

- *Luce:* L'eroe può diffondere un alone di fuoco arcano che diffonde luce nel raggio di 6 metri, ma non calore. Farlo richiede un'azione di movimento ed una prova di Plasmare Fiamme con Difficoltà 5. L'eroe può aumentare il raggio dell'illuminazione, aumentando però anche la Difficoltà di +5 ogni 3 metri di incremento. La fonte di luce può essere spostata, come azione di movimento, in qualunque direzione entro il campo visivo dell'eroe. Creare Luce e mantenerla non è affaticante.

**Tempo:** *Appicare un fuoco e intensificare un fuoco* sono azioni semplici. Creare e muovere luce è un'azione di movimento.

## PLASMARE LUCE affaticante

L'eroe può controllare mentalmente la luce. Superando una prova di Plasmare Luce, l'eroe può sfocare la sua figura o rendersi invisibile. L'eroe può creare immagini di luce tridimensionali molto realistiche che occupano un volume di 3 metri cubi. La Difficoltà della prova aumenta di +5 ogni 3 metri cubi addizionali. I soggetti che si trovano di fronte all'immagine possono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per capire che l'immagine non è reale (ad esempio, non produce suoni). L'eroe può anche creare un alone di luce che illumina un'area di 6 metri, e spostarlo a volontà entro il suo campo visivo, come azione di movimento. Per ogni 3 metri di incremento del raggio di illuminazione, la Difficoltà aumenta di +5.

L'eroe può creare effetti di luce ovunque nel suo campo visivo che durano finché rimane concentrato. Creare più effetti contemporaneamente (ad esempio,

diventare invisibile mentre si crea un effetto di luce) conta come mantenere più *poteri* contemporaneamente.

## Prova

Illuminazione	difficoltà 5 (+5 ogni 3 m di raggio addizionali )	
Illusione ottica	10 (+5 ogni 3 metri di raggio addizionali )	
Sfocatura (20% di probabilità di essere mancato)		15
Sfocatura (50% di probabilità di essere mancato)		20
Invisibilità		25

**Tempo:** Attivare Plasmare Luce è un'azione semplice. Creare una luce richiede un'azione di movimento.

## TELECINESI affaticante

L'eroe può muovere gli oggetti con la sola forza della mente. Una prova di Telecinesi permette di spostare un oggetto presente nel campo visivo dell'eroe. La Difficoltà della prova è basata sulla massa dell'oggetto da sollevare, e viene modificata se l'eroe accetta un livello di stanchezza. Con un utilizzo affaticante di Telecinesi l'eroe può spostare fino a dieci volte la massa indicata nella tabella (quindi 5 kg con Difficoltà 10, 500 con Difficoltà 40) e raddoppia il danno inflitto.

Difficoltà	massa	danno
10	5 kg	+1
15	7,5 kg	+2
20	10 kg	+3
25	12,5 kg	+4
30	25 kg	+5
35	50 kg	+6
40	500 kg	+7

L'oggetto può essere spostato, come azione di movimento, ad una distanza di 1,5 metri per grado posseduto dall'eroe in Telecinesi.

Se due adepti lottano per il controllo di un oggetto, debbono utilizzare prove di Telecinesi contrapposte. Il vincitore controlla l'oggetto per quella fase.

Se una creatura impugna un oggetto, bisogna effettuare una prova di Telecinesi contrapposta ad una prova di Forza da parte di chi impugna l'oggetto.

- *Colpire con un oggetto:* L'eroe può lanciare oggetti contro gli avversari. Per farlo l'eroe deve effettuare un tiro per colpire, e l'oggetto infligge danni determinati

in base alla prova di Telecinesi. Dato che utilizzare Telecinesi è un'azione di movimento, è possibile muovere un oggetto ed attaccare con esso nella medesima fase.

• *Muovere più oggetti*: Come azione complessa, l'eroe è in grado di spostare più oggetti contemporaneamente. Per farlo utilizza la Difficoltà dell'oggetto più pesante ed aggiunge +2 alla Difficoltà della prova e del tiro salvezza per resistere alla stanchezza per ogni oggetto sollevato oltre al primo. Non può colpire un bersaglio con più oggetti nella stessa azione.

**Tempo**: Attivare Telecinesi richiede un'azione di movimento. Dura 10 fasi (1 minuto) al massimo. Per mantenere Telecinesi per un altro minuto l'eroe deve effettuare un tiro salvezza contro la stanchezza.

## SECONDA VISTA

L'eroe effettuando una prova di Seconda Vista, è in grado di individuare gli effetti postumi dell'utilizzo di poteri nelle vicinanze. La Difficoltà base è 10 ed aumenta di +1 ogni 3 metri di distanza fra l'eroe e chi ha utilizzato il potere o il bersaglio del potere (se si trova più vicino). Se supera la prova l'eroe percepisce l'uso del potere ed il suo bersaglio. Se la prova supera la Difficoltà di 5 o più, l'eroe saprà anche quale potere è stato utilizzato. Se la prova riesce di 10 o più, l'eroe saprà anche chi ha utilizzato il potere, se da lui conosciuto.

*Tempo*: Essendo Seconda Vista una reazione, l'uso di questa capacità non richiede tempo.

## SOPPRIMERE POTERI

L'eroe crea un'interferenza con gli altri poteri in un raggio di 1,5 metri per livello da adepto, oppure può influenzare una singola creatura che si trovi entro il suo campo visivo.

Chiunque subisca gli effetti di Sopprimere Poteri deve superare una prova contrapposta di utilizzo del potere soppresso con Difficoltà pari alla prova dell'eroe in Sopprimere Poteri. Se la prova nel potere soppresso è inferiore alla prova di Sopprimere Poteri dell'eroe, gli effetti del potere colpito svaniscono; chi ha tentato di utilizzare il potere deve comunque effettuare il tiro salvezza per resistere alla stanchezza, se questo era richiesto. Gli adepti colpiti da Sopprimere Poteri che tentano di utilizzare un potere possono accettare di subire automaticamente un livello di stanchezza, oltre alla normale stanchezza causata dal potere, per disperdere immediatamente gli effetti di Sopprimere Poteri. In questo caso, l'eroe può accettare di subire un livello di stanchezza per rinforzare Sopprimere Poteri, costringendo il bersaglio ad effettuare normalmente la prova contrapposta.

Protezione da una creatura: L'eroe può utilizzare Sopprimere Poteri per "tenere lontane" o proteggersi da particolari creature soprannaturali. Il Narratore decide il tipo di creatura da cui ci si può proteggere in questo modo in base all'ambientazione, ad esempio nonvivi, esseri fatati, elementari, esseri psichici o di energia, demoni (o altre entità extraplanari), e così via. Tipi diversi di poteri potrebbero proteggere da tipi diversi di creature.

Ogni creatura colpita dagli effetti del potere deve superare un tiro salvezza sulla Volontà contro la prova di Sopprimere Poteri dell'eroe per poter oltrepassare la barriera (di raggio pari ad 1,5 metri per livello da adepto). Se la creatura fallisce il tiro non può attraversare la barriera finché la protezione è mantenuta attiva, e neppure può colpire o influenzare in altro modo cose o persone che si trovano all'interno della protezione.

*Tempo*: Utilizzare Sopprimere Poteri richiede un'azione di movimento.

## SUGGERIZIONE affaticante

L'eroe influenza le azioni delle altre creature. L'azione da compiere deve essere suggerita in modo da sembrare ragionevole. Chiedere ad una creatura di pugnarsi, di trafiggersi con una lancia o di gettarsi tra le fiamme o di compiere altri atti palesemente nocivi nega automaticamente gli effetti del potere. Sugerire, però, che una pozza d'acido sia in realtà piena di acqua pura e che un rapido tuffo sarebbe rinfrescante potrebbe essere efficace.

Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, eseguirà l'azione suggerita per 30 minuti per grado posseduto dall'eroe in Suggerimento, o finché non porterà a termine l'azione, a seconda di quale evento si verifichi prima. L'eroe può anche specificare delle condizioni particolari che attivino l'azione suggerita, ed in quel caso il tempo comincerà a decorrere dal momento in cui si la condizioni si è avverata. Una suggestione molto ragionevole può imporre una penalità al tiro salvezza del bersaglio che variabile da -1 a -2, a discrezione del Narratore.

**Tempo**: Attivare Suggerimento richiede un'azione complessa.