

# MECCANICHE

## QUANDO ELARGIRE UNA CARTA REM

1. Ogni volta che un personaggio mette in gioco, difende, o fa valere una sua *Presa di Posizione* con esiti rilevanti per i personaggi coinvolti;
2. Ogni volta che un *Legame* viene attivamente protetto (o rinvigorito) con conseguenze rilevanti per i personaggi coinvolti;
3. Ogni volta che un personaggio compie passi significativi verso il completamento di un *Obiettivo Personale*, o quando un *Obiettivo Personale* viene completato;

Ogni giocatore può avere fino a 3 Carte REM.

## QUANDO ELARGIRE UN PUNTO REM

1. Quando un *Descrittore* viene utilizzato negativamente. Il numero di *Punti REM* guadagnati sarà identico al valore assoluto del *Malus* accettato dal giocatore;
2. Ogni volta in cui si verifica una delle condizioni espresse ai punti 1, 2 o 3 di QUANDO ELARGIRE UNA CARTA REM. La ricompensa standard è 1 *Punto REM*.

## GRADI DI COMPETENZA, DIFFICOLTÀ E ZONE

Grado di Competenza / Difficoltà standard	Attributo	Abilità	Zona	Distanza	Difficoltà Combattimento a Distanza
1	Scarso	Principiante	0	Contatto	Test Contrapposto nell'Abilità delle rispettive armi.
2	Discreto	Apprendista	1	Molto Vicina	2
3	Sufficiente	Idoneo	2	Vicina	4
4	Buono	Professionista	3	Media	6
5	Ottimo	Specialista	4	Lontana	8
6	Superiore	Elitario	5	Molto Lontana	10
7	Perfetto	Paradigma	6	Estremamente Lontana	12

Un test riesce quando il valore totale di *Grado di Competenza* nell'*Abilità*, *Modificatori* forniti dai *Descrittori* e da *Benefici* o *Complicazioni* e *Riserva Bonus* utilizzata è uguale o maggiore al valore della *Difficoltà*.

## BENEFICI E COMPLICAZIONI

In che contesto si svolge la situazione e cosa ne aiuta o ostacola lo svolgimento?

Benefici				Complicazioni		
-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Situazione Particolarmente Favorevole	Situazione Favorevole	Situazione Leggermente Favorevole	Nessun Modificatore	Complicazione Leggera	Complicazione Seria	Complicazione Critica

## MARGINE DI SUCCESSO

Lo scarto che risulta dalla differenza tra il punteggio totale del personaggio in un determinato test e la *Difficoltà* stabilita dal GM.

Margine di Successo	Descrizione
0	“Successo ma...”. Il test è riuscito ma il GM può stabilire una conseguenza negativa di qualche tipo. Quando questa regola non è applicabile, ignoratela.
1	Il test è riuscito.
2	Il test è riuscito con stile.
3+	Il test è riuscito con stile e il GM può anche stabilire una conseguenza positiva.

## TEST CONTRAPPOSTI

$$\text{ATTRITO} = \\ \text{GRADO DI COMPETENZA} \\ + \text{MODIFICATORI} + \text{RISERVA BONUS}$$

“Quale tra i due personaggi godrà di maggiori Benefici?”. Individuate tale personaggio e incrementate il suo *Attrito* di conseguenza.

Il personaggio con il punteggio di *Attrito* più alto vince.

## TEST APERTI

Quando l'*Azione* fra un personaggio *Attivo* ed uno *Passivo* si svolge in tempi diversi ma è comunque in qualche modo contrapposta.

La *Difficoltà* di un *Test Aperto* viene determinata dal *Grado di Competenza* che il personaggio *Attivo* vuole raggiungere nel determinare l'ostacolo per l'avversario, più eventuali *Modificatori* e spesa di *Riserva Bonus*.

Il personaggio *Passivo* può usare *Riserva Bonus* solo se cosciente del possibile pericolo.

## COMBATTIMENTO

$$\text{INIZIATIVA} = \\ \text{REAZIONE} + \text{MODIFICATORI} \\ + (\text{CLASSE D'ARMA})$$

- A partire dal giocatore con l'*Iniziativa* più bassa tutti **dichiarano** quali *Azioni Intere* vogliono compiere.
- I giocatori iniziano ad **eseguire** le loro *Azioni Intere* e *Minori* a cominciare da quello con l'*Iniziativa* più alta.
- *Azioni Riflessive* e *Attacco Preventivo* non rispettano l'ordine stabilito dall'*Iniziativa* e possono essere dichiarate in qualsiasi momento.

## ATTACCO PREVENTIVO

Si può dichiarare un *Attacco Preventivo* quando la tipologia dell'attacco che si è scelto può avere la precedenza su quella di un altro:

- Attacchi portati con *Armi a Distanza* hanno la precedenza su *Anomalie* e attacchi portati con *Armi da Mischia*;
- Le *Anomalie* hanno precedenza sugli attacchi portati con *Armi da Mischia*.

Opzioni:

- **Ritardare:** il personaggio ritarda il proprio agire scegliendo di intervenire in una qualsiasi altra posizione nell'ordine di *Iniziativa*, purché inferiore alla sua.
- **Assistere:** il personaggio fornisce assistenza ad un secondo personaggio con un punteggio di *Iniziativa* più basso, rinunciando alla sua *Azione Intera*. Questo fornisce una *Situazione Favorevole* alla *Difficoltà* dell'*Azione* del personaggio assistito.

# AZIONI

## MINORI:

Le *Azioni Minori* sono parlare con un compagno, utilizzare un oggetto che non richieda contatto visivo, in generale quello che si può fare mentre si sta facendo dell'altro senza perdere la concentrazione.

## ESTESE:

Le *Azioni Estese* sono *Azioni* che non si concludono in un singolo *Turno*: per eseguire un'*Azione Estesa* un personaggio rinuncia a tutte le altre *Azioni* del suo *Turno* per un numero di *Round* determinato dal GM.

## RIFLESSIVE:

- *Difesa Semplice*.

VALORE D'ATTACCO =  
ABILITÀ RELATIVA ALL'ARMA IMPIEGATA  
(O RISSA/ARTI MARZIALI)  
+ MODIFICATORI + RISERVA BONUS

SOMMA MARZIALE =  
ABILITÀ RELATIVA ALL'ARMA IMPIEGATA  
(O RISSA/ARTI MARZIALI)  
+ CLASSE D'ARMA

## CORPO A CORPO

### FASE 1 - DETERMINARE L'INIZIATIVA

### FASE 2 - DICHIARARE L'ATTACCO

In questa fase le carte *Soma* appartenenti alla *Riserva Bonus* vanno giocate coperte.

Se il *Valore d'Attacco* è uguale o superiore alla *Somma Marziale* del *Difensore*, l'*Attaccante* dichiara che il colpo è andato a segno senza specificare altro.

### FASE 3 - REAZIONE DEL DIFENSORE

Il *Difensore* può:

- Non fare nulla: il colpo va a segno. Si procede quindi con la *Fase 5 - Danno*.
- Dichiarare una *Difesa Semplice*: il *Difensore* cerca di evitare il colpo schivando o parando. *Difesa Semplice* è un'*Azione Riflessiva*.

## INTERE:

- Effettuare un attacco, inclusi gli *Attacchi Speciali*;
- Usare una *Anomalia*, o un *Dono* che non richieda esplicitamente un'*Azione Estesa* o che non sia sempre attivo;
- Effettuare un *Attacco Preventivo*;
- Utilizzare *Difesa Completa*;
- Muoversi in un'altra *Zona* in un interno o inseguire qualcuno;
- *Caricare*;
- Concentrarsi per *Sintonizzarsi* su una *Frequenza* più alta;
- Raccogliere un oggetto pesante da terra;
- Utilizzare un oggetto che richiede attenzione, come un computer o un macchinario;
- Eseguire un'acrobazia che non sia un attacco;
- Ricaricare un'arma;
- Stendersi o rialzarsi.

- Essere in *Difesa Completa*: il *Difensore*, nel suo *Turno*, deve aver rinunciato alle altre *Azioni* per ridurre al massimo le possibilità di essere colpito.

### FASE 4 - RISOLUZIONE DELLA DIFESA

#### IL DIFENSORE DICHIARA UNA DIFESA SEMPLICE

Il *Difensore* può sommare la *Riserva Bonus* alla propria *Somma Marziale* e se il *Valore d'Attacco* non raggiunge questo nuovo valore, l'attacco fallisce.

#### IL DIFENSORE È IN DIFESA COMPLETA

Stessa procedura, ma il *Difensore* costringe l'attaccante a rivelare il *Valore d'Attacco* prima di decidere se investire *Riserva Bonus*.

### FASE 5 - DANNO

Quando un colpo va a segno si calcola il *Danno*.

## COMBATTIMENTO A DISTANZA

### FASE 1 - DETERMINARE L'INIZIATIVA

### FASE 2 - ATTACCARE

Il *Valore d'Attacco* dell'attaccante deve raggiungere o superare una *Difficoltà* assegnata in base alla distanza dal *Difensore* più *Modificatori*.

## DANNO

MISCHIA, LANCIO O RISSA = CORPO/2  
DELL'ATTACCANTE + CLASSE DI DANNO  
DELL'ARMA + MARGINE DI SUCCESSO\*

ARTI MARZIALI (DISARMATE O ARMATE) =  
REAZIONE/2 DELL'ATTACCANTE + CLASSE DI  
DANNO DELL'ARMA + MARGINE DI SUCCESSO\*

TUTTE LE ALTRE ARMI A DISTANZA = CLASSE DI  
DANNO DELL'ARMA + MARGINE DI SUCCESSO\*

\*La spesa di 1 punto di *Margine di Successo* garantisce 1 *Danno* extra.

## STUNT

Se il *Margine di Successo* è 3+ si può eseguire uno *Stunt*:

- *Stunt Superficiale* (costo 2 punti *Soma*): Stordire, Incrinare, Slogare;
- *Stunt Aggravato* (costo 4 punti *Soma*): Trafiggere, Bucare, Frantumare, Cavare, Recidere;
- *Stunt Mortale* (costo 6 punti *Soma*): Sventrare, Mozzare, Distruggere.

**Manovra:** la *Manovra* è un'*Azione* d'attacco sfruttata per guadagnare una posizione vantaggiosa nei confronti dell'avversario.

Lo specifico test da affrontare e le sue conseguenze vengono stabilite di volta in volta dal GM.

## FASE 3 - REAZIONE DEL DIFENSORE

A seconda del tono dell'ambientazione:

- *Difesa Semplice e Completa* sono consentite;
- *Difesa Semplice e Completa* non sono consentite.

## FASE 4 - DANNO

Se il colpo è andato a segno si calcola il *Danno*.

- Il valore *Struttura* dell'armatura indossata da un personaggio va sottratto dal totale dei *Danni* subiti.
- Quando il *Danno* è almeno triplo rispetto alla *Struttura* nell'area interessata, l'armatura viene danneggiata e perde 1 punto di *Struttura*.

Il *Danno* che otterrete va confrontato con la *SoRe* del bersaglio. Se:

- Il *Danno* è minore della *SoRe* = il colpo infligge una *Lesione Leggera*;
- Il *Danno* è uguale o maggiore alla *SoRe* = il colpo infligge una *Lesione Aggravata*;
  - Il *Danno* è uguale o maggiore al doppio della *SoRe* = il colpo infligge una *Lesione Mortale*. Una seconda *Lesione Mortale* verrà aggiunta al superamento del triplo della *SoRe*, un'altra al quadruplo e così via.

## ATTACCHI SPECIALI – CORPO A CORPO

**Attaccare un'arma o equipaggiamento:** il personaggio *Attivo* effettua un attacco normale volto però a logorare un'arma o un equipaggiamento specifico del personaggio *Passivo*. Se l'attacco va a segno e il *Danno* è almeno triplo rispetto alla *Struttura* dell'oggetto, sottraete 1 a *Struttura*.

**Attacco a due armi:** un *Attacco* portato con due armi vale come un attacco singolo ed il *Danno* inflitto è basato su una delle due armi (a scelta del giocatore), la seconda arma garantisce un *Bonus* di +1 al *Valore d'Attacco*.

Richiede la *Maestria* "Attacco a due armi". Questo tipo di attacco generalmente non può essere utilizzato con armi di *Taglia Grossa*.

## ATTACCHI SPECIALI – COMBATTIMENTO A DISTANZA

**Attacco a due armi:** con l'*Attacco a due armi* non si può mirare o utilizzare *Mod.* L'*Attaccante* dichiara effettivamente due attacchi separati. Entrambi gli attacchi subiscono una ulteriore *Complicazione Seria*. Richiede la *Maestria* “Attacco a due armi”.

**Colpi multipli:** un personaggio che spara colpi multipli può indirizzarli indifferentemente contro uno o più bersagli: la *Difficoltà* del test è quella associata al bersaglio più lontano, più una *Complicazione Leggera* per ogni colpo esplosivo. Ogni colpo andato a segno infligge *Danno* pieno e il *Margine di Successo* può essere distribuito a piacimento.

Per ogni colpo sparato, il *VC* dell'arma aumenta di 1 fino alla ricarica.

**Raffiche brevi:** più *Raffiche* brevi possono essere eseguite nello stesso attacco verso uno o più bersagli. La *Difficoltà* del test è quella associata al bersaglio più lontano più una *Complicazione Seria* per ogni raffica esplosiva. Ogni raffica andata a segno infligge *Danno*

pieno e una *Lesione* aggiuntiva di grado inferiore a quella inflitta dal *Danno* pieno. Il *Margine di Successo* può essere distribuito a piacimento fra i bersagli.

Per ogni raffica sparata, il *VC* dell'arma aumenta di 2 fino alla ricarica.

**Raffica di copertura:** una *Raffica* di copertura costringe il bersaglio dietro ad un riparo; se nel suo *Turno* vorrà rispondere al fuoco, dovrà prima superare un test di *MENTE* con *Difficoltà* pari all'*Abilità Armi a Distanza* dell'*Attaccante* aggravata da una *Complicazione Seria*. L'effetto di una *Raffica* di copertura si esaurisce nel successivo *Turno dell'Attaccante*.

**Svuotare il caricatore:** è possibile dare il tutto per tutto contro un bersaglio singolo o bersagli multipli (se nella stessa *Zona* e molto vicini fra loro) svuotando tutto il caricatore dell'arma. La *Difficoltà* del test viene maggiorata di una *Complicazione Critica*. *Svuotare il caricatore* infligge *Danno* pieno e due *Lesioni* aggiuntive di grado inferiore rispetto a quella inflitta dal *Danno* pieno. Il *Margine di Successo* può essere distribuito a piacimento fra i bersagli.

## XP, ABILITÀ, ANOMALIE

### ABILITÀ

CORPO	REAZIONE	PRESENZA	MENTE	ANOMALIA
Armi da Mischia Pesanti	Acrobazia	Arte	Alta Tecnologia	Armonia
Atletica	Armi a Distanza	Empatia	Bassa Tecnologia	Dissonanza
Intimidire	Armi da Mischia Leggere	Ingannare	Cercare	Occulto
Nuotare	Arti Marziali	Persuadere	Conoscenze Accademiche	Sintonia
Rissa	Condurre	Socializzare	Conoscenze Comuni	Sovraccarico
	Furtività		Parlare Lingua	
	Rapidità di Mano			

*Le Maestrie possono funzionare in due modi distinti:*

- La *Maestria* dà un *Bonus* di +1 quando usata nel test.
- Invece di offrire *Bonus gratuiti*, la *Maestria* consente di utilizzare *regole speciali*.

### ATTITUDINI

	CORPO	REAZIONE	PRESENZA	MENTE	ANOMALIA
Striker	+/=	+/=	=/-	=/-	-
Savant	=/-	=/-	+/=	+/=	-
Psyvaas	=/-	=/-	=/-	=/-	+

AVANZAMENTO	COSTO
+1 in un Attributo Primario	Costo in XP equivalente al doppio del Valore che si andrà a raggiungere
	Fino al tetto determinato dall'Attitudine: 1XP se Attitudine Positiva / 2XP se Attitudine Neutra / 3XP se Attitudine Negativa
+1 in una Abilità	Oltre il tetto determinato dall'Attitudine: Attitudine Positiva: XP equivalenti al Grado di Competenza da raggiungere Attitudine Neutra: XP equivalenti al Grado di Competenza da raggiungere x2 Attitudine Negativa: XP equivalenti al Grado di Competenza da raggiungere x3
Maestria	2XP per la prima Maestria / 4XP per la seconda Maestria / 6XP per la terza Maestria
Accesso a nuovo Gruppo di Anomalie	A discrezione del GM

## ANOMALIE

- Che effetto voglio ottenere? (Cosa?) Come intendo ottenerlo? (Come?) Che intensità, durata e area di influenza avrà l'effetto che voglio ottenere? (Con che caratteristiche?)

### Le 7 Frequenze:

1. Percezione Minore / Scrutare
  2. Alterazione Minore / Infondere Minore
  3. Creazione Minore / Evocazione Minore
  4. Isolamento / Vincolo
  5. Percezione Maggiore / Comunicare
  6. Alterazione Maggiore / Infondere Maggiore
  7. Creazione Maggiore / Evocazione Maggiore
- La **Frequenza più alta su cui ci si può Sintonizzare è pari al Grado di Competenza nell'Abilità Sintonia** e nel caso di **Anomalie Multigruppo** o **Multifrequenza**, è la più alta fra quelle in uso.
  - **Ogni Gruppo coinvolto oltre al primo aggiunge una Complicazione Seria** alla riuscita dell'**Anomalia**.

La **Sintonizzazione** su una **Frequenza** più alta di quella su cui il personaggio è attualmente **Sintonizzato** si ottiene in due modi: concentrandosi o spendendo **SomaA**.

**CONCENTRANDOSI**: si calcola la differenza tra la **Frequenza** da raggiungere e quella in uso e il risultato ci indica in quale **Turno l'Anomalia** avrà effetto: il personaggio ha passato gli altri **Turni** a concentrarsi potendo utilizzare solo **Azioni Minori** e **Riflessive**; se ferito, perderà la concentrazione e dovrà ricominciare daccapo. Se il numero del **Turno** è 1 o 0 significa che l'**Anomalia** ha effetto immediato.

**SPENDENDO SomaA**: è consentito accelerare la **Sintonizzazione** su una **Frequenza** superiore tramite la spesa di un numero di punti di **SomaA** pari al numero di **Turni** di concentrazione a cui si sceglie di rinunciare.

**RIUSCITA DEL TEST**: una volta **Sintonizzato**, un personaggio è pronto per determinare la riuscita (o meno) dell'**Anomalia**. Spende quindi **1 SomaA** e affronta il test:

ARMONIA + MODIFICATORI + RISERVA BONUS

La **Difficoltà è determinata dal punteggio della Frequenza più alta richiesta dall'Anomalia**.

### MARGINE DI SUCCESSO:

- Ogni punto di **Margine di Successo** speso incrementa il **Danno** dell'**Anomalia** di 1;
- Ogni punto di **Margine di Successo** speso incrementa di 1 il numero di **Zone** su cui l'**Anomalia** ha effetto.
- Ogni punto di **Margine di Successo** speso aumenta di una frazione di tempo (da concordare con il GM) la durata dell'**Anomalia**.

**RESISTERE AD UNA ANOMALIA**: anche quando il bersaglio è ignaro di essere sotto attacco, l'**Utilizzatore dell'Anomalia** deve spendere ulteriore **SomaA** pari al **Grado di Competenza in Dissonanza del bersaglio**.

**Ogni Grado di Competenza nell'Abilità Sovraccarico** dell'utilizzatore **annulla un punto di Dissonanza** del bersaglio.