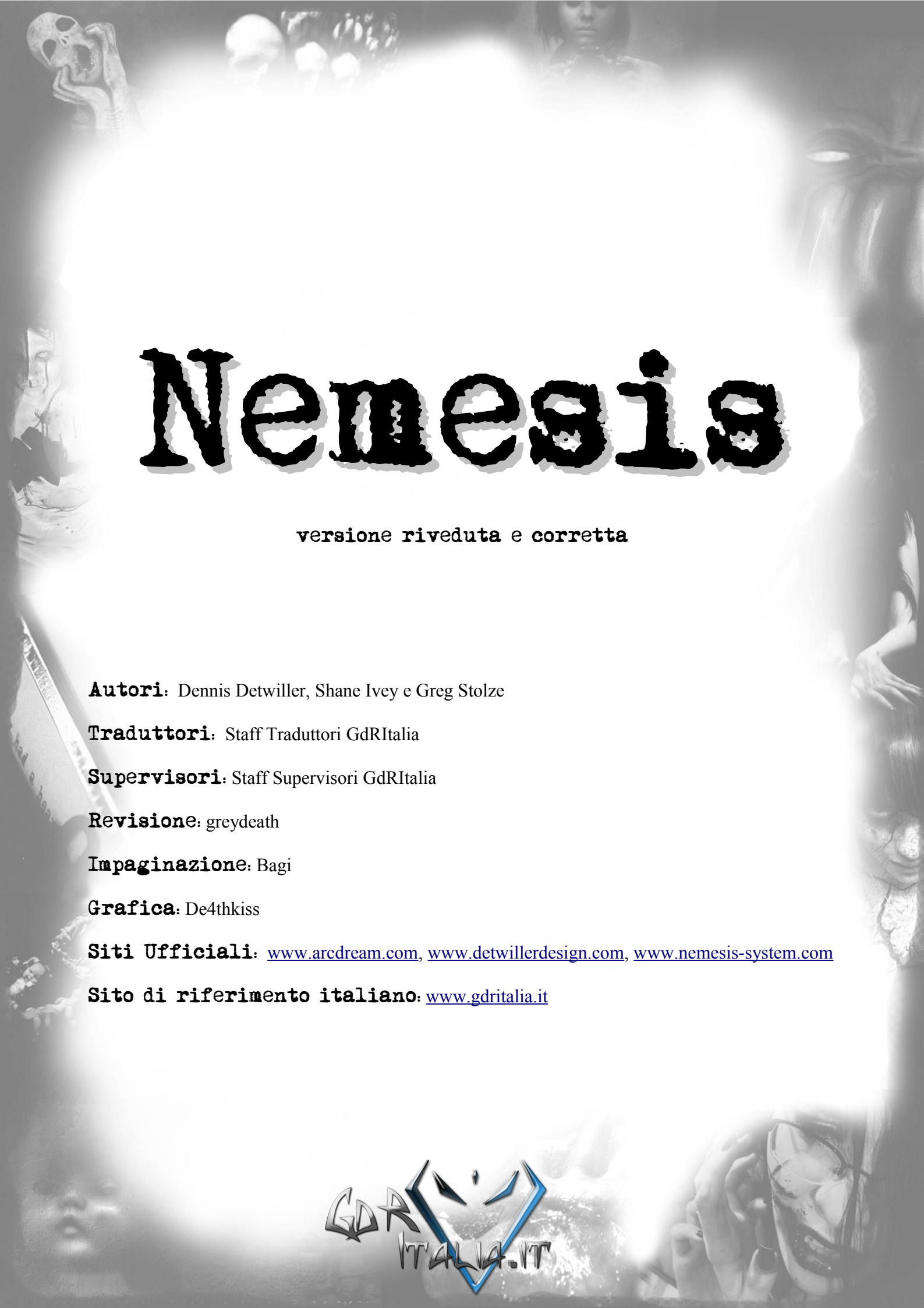


To George (or son) Gent. High Sheriff of the County
of Essex Greeting

Nemesis

25m Stoughton



Nemesis

versione riveduta e corretta

Autori: Dennis Detwiler, Shane Ivey e Greg Stolze

Traduttori: Staff Traduttori GdRIItalia

Supervisori: Staff Supervisori GdRIItalia

Revisione: greydeath

Impaginazione: Bagi

Grafica: De4thkiss

Siti Ufficiali: www.arcdream.com, www.detwilerdesign.com, www.nemesis-system.com

Sito di riferimento italiano: www.gdritalia.it



Benvenuto in Nemesis

NEMESIS è concepito per la combinare la velocità e la mortalità dell' One Roll Engine (come si vede in *GODLIKE* e *WILD TALENTS*) per ricreare l'atmosfera che si può trovare nei classici dell'horror. *NEMESIS* è un horror oscuro, realizzato per imitare i lavori di H.P. Lovecraft, Stephen King, Ambrose Bierce, Brian Lumley, e William Peter Blatty, così come ambientazioni di Delta Green e Gilchrist Trust, in un gioco di ruolo.

E' realizzato per coprire qualsiasi periodo di gioco dall'inizio del 20° secolo ai giorni nostri, e contiene regole riguardanti magia, mostri, veicoli ed armamento. E' un'ottima risorsa di gioco per giocare qualsiasi cosa, da un'avventura negli anni '20 nell'Africa nera ad una investigazione alla *Delta Green* in una astronave aliena abbattuta. In poche parole, è uno strumento realizzato per rispondere alla necessità di un aggiornato sistema di gioco dell'horror. Abbiamo chiamato questo sistema ottimizzato, *Dark ORE*.

Che cosa hai bisogno per giocare a NEMESIS

Non hai bisogno di molto per giocare a *NEMESIS* oltre al manuale principale di gioco. Per prima cosa, hai bisogno di un'adeguata scorta di dadi a dieci facce. Li puoi trovare in un qualsiasi gioco o in una fumetteria. Infatti puoi giocare a *NEMESIS* solo con dadi a dieci facce (con qualche foglio di carta ed una buona memoria!), e raccomandiamo di averne fino a 20 a portata di mano. Questo per permettere a diversi giocatori di tirare allo stesso tempo.

Hai bisogno di un pezzo di carta e matite per scrivere appunti e disegnare immagini o mappe. Hai bisogno delle fotocopie della scheda del personaggio di *NEMESIS* situata alla fine del manuale e sul nostro sito (<http://www.nemesis-system.com/>), sulla quale puoi scrivere le statistiche, i poteri e gli oggetti del tuo personaggio.

Nel caso tu sia il Game Moderator (abbreviato GM) avrai bisogno di avere ogni informazione, mappa, o statistica che hai preparato per l'avventura a portata di mano, poiché sarai tu a mandare avanti la partita. Oltre a tutto questo, hai bisogno di portare al tavolo solo la tua immaginazione.

Come realizzare un personaggio di NEMESIS?

Prima di entrare negli ingranaggi di *NEMESIS*, spieghiamo le conoscenze di base—le componenti essenziali di ogni personaggio.

Statistiche

Le Statistiche (Stat in breve) descrivono le qualità

base di ogni personaggio. Dicono quanto il tuo personaggio sia forte ed intelligente, quanto agile e carismatico, quanto sia socievole, quanto sia saggio. Le statistiche sono *Corpo*, *Coordinazione*, *Sensi*, *Mente*, *Comando* ed *Empatia*. Sono misurate in dadi. Nei normali umani variano da 1 a 5 dadi; nei non-umani o umani sovranaturalmente modificati possono raggiungere fino a 10 dadi (si veda il paragrafo *Il Sovrannaturale*).

Abilità

Le abilità sono specifiche capacità apprese, come il guidare una macchina o parlare il Vietnamita. Come le statistiche, le abilità sono misurate in dadi; esse variano da 1 a 5 nei normali esseri umani, nei non-umani o umani sovranaturalmente modificati fino a 10 dadi (si veda il paragrafo *Il Sovrannaturale*). Ogni abilità è basata su una Stat.

Guidare una macchina velocemente intorno ad un angolo richiede sia precisione e coordinazione mano-occhio che abilità nella guida, quindi l'abilità di Guidare è basata sulla Coordinazione. Dire la giusta frase in Vietnamita richiede una buona capacità di memoria, quindi è basata sulla Mente. E così via.

Indicatore di Follia

Ogni personaggio inizia con quattro categorie di stabilità mentale, quattro colonne che mantengono il pensiero sano e funzionante — il Livello di Follia. Queste categorie sono: *Violenza*, *Innaturale*, *Ego* e *Impotenza*. Ognuna di questa rappresenta la resistenza ad un certo tipo di follia. Quando un personaggio è soggetto a tali influenze, deve resistere o perdere la stabilità in una (o più) di queste categorie. Perdine un po' e diverrai instabile. Perdile tutte e perderai la testa.

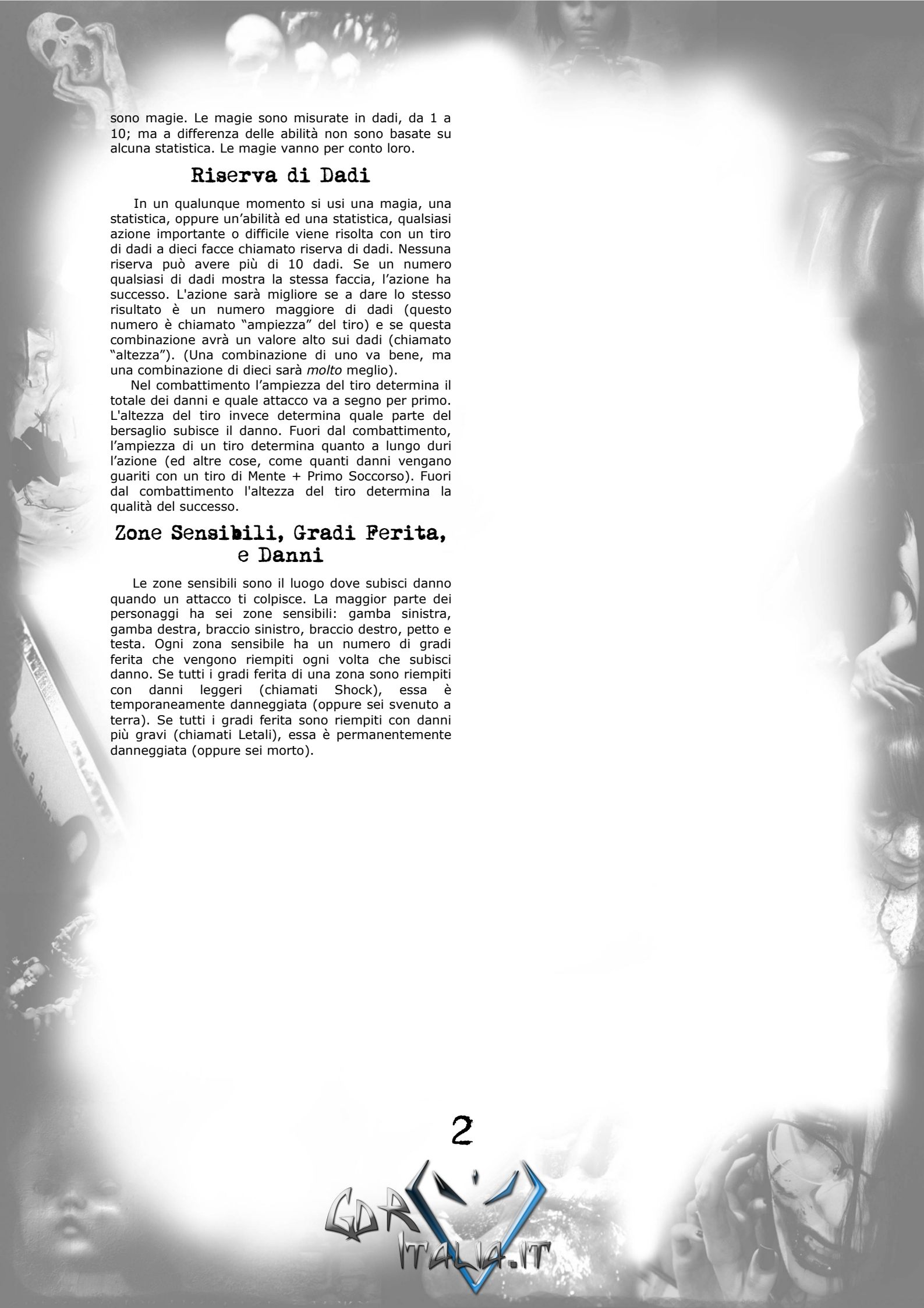
Il Sovrannaturale

Mentre qualsiasi personaggio ha le proprie stat, le proprie abilità e un Indicatore di Follia, solo alcuni particolari personaggi hanno accesso al sovranaturale—cose che l'uomo non è fatto per conoscere. Ci sono tre tipi di qualità sovranaturali: statistiche potenziata, abilità potenziata e magie (creature non-umane potrebbero avere altre abilità sovranaturali).

Il termine *sovrannaturale* include una qualsiasi di queste tre—esso intende qualcosa oltre la normale concezione del genere umano. Si può riferire alla fantascienza quanto all'occulto.

Le statistiche e le abilità Sovranaturali sono normali statistiche ed abilità alzate ad incredibili livelli —una statistica sovranaturale nel *Corpo* ti garantisce una forza sovrumana; un'abilità sovranaturale in pistole fai in modo che tu spari in un modo estremamente accurato.

Le *Magie*, la terza categoria, sono abilità che sfruttano un qualsiasi potere esterno per eseguire azioni incredibili — solo coloro con accesso al sovranaturale le possono usare. Volare di tua iniziativa o la capacità di tramutare persone in cenere



sono magie. Le magie sono misurate in dadi, da 1 a 10; ma a differenza delle abilità non sono basate su alcuna statistica. Le magie vanno per conto loro.

Riserva di Dadi

In un qualunque momento si usi una magia, una statistica, oppure un'abilità ed una statistica, qualsiasi azione importante o difficile viene risolta con un tiro di dadi a dieci facce chiamato riserva di dadi. Nessuna riserva può avere più di 10 dadi. Se un numero qualsiasi di dadi mostra la stessa faccia, l'azione ha successo. L'azione sarà migliore se a dare lo stesso risultato è un numero maggiore di dadi (questo numero è chiamato "ampiezza" del tiro) e se questa combinazione avrà un valore alto sui dadi (chiamato "altezza"). (Una combinazione di uno va bene, ma una combinazione di dieci sarà *molto* meglio).

Nel combattimento l'ampiezza del tiro determina il totale dei danni e quale attacco va a segno per primo. L'altezza del tiro invece determina quale parte del bersaglio subisce il danno. Fuori dal combattimento, l'ampiezza di un tiro determina quanto a lungo duri l'azione (ed altre cose, come quanti danni vengano guariti con un tiro di Mente + Primo Soccorso). Fuori dal combattimento l'altezza del tiro determina la qualità del successo.

Zone Sensibili, Gradi Ferita, e Danni

Le zone sensibili sono il luogo dove subisci danno quando un attacco ti colpisce. La maggior parte dei personaggi ha sei zone sensibili: gamba sinistra, gamba destra, braccio sinistro, braccio destro, petto e testa. Ogni zona sensibile ha un numero di gradi ferita che vengono riempiti ogni volta che subisci danno. Se tutti i gradi ferita di una zona sono riempiti con danni leggeri (chiamati Shock), essa è temporaneamente danneggiata (oppure sei svenuto a terra). Se tutti i gradi ferita sono riempiti con danni più gravi (chiamati Letali), essa è permanentemente danneggiata (oppure sei morto).

PARTE I: IL SISTEMA DI GIOCO

Capitolo 1: Il One-Roll Engine

Le regole di *NEMESIS* incoraggiano la velocità e il realismo senza sacrificare la consistenza o richiedere serie infinite di tiri. Chiamiamo la regola "One-Roll Engine" o "ORE". Originalmente sviluppato per l'azione in tempo di guerra dei supereroi di *GODLIKE: Superhero Roleplaying in a World of Fire, 1936-1946*, ORE mantiene il gioco veloce ed eccitante estraendo tutte le informazioni di cui si ha bisogno – velocità, livello di successo, zona sensibile, danno; tutto quello che si deve sapere – da un singolo tiro di dado.

Questa variante di ORE è creata specificatamente per un gioco dark horror – perciò, incorpora varianti significative rispetto ai suoi predecessori. Come un dettagliato sistema per determinare la sanità mentale, l'Indicatore di Follia (come visto in *Unknown Armies*). Noi chiamiamo le regole di *NEMESIS Dark ORE*.

Riserva di Dadi e Set Corrispondenti

Quando un personaggio di *NEMESIS* prova a fare qualcosa (o fare qualcosa di complicato), tira un numero di dadi a dieci facce ("d" per brevità – cosicché "6d" significa sei dadi) per vedere se l'azione ha successo. I dadi che tira sono detti Riserva di Dadi. (Se si è giocato a *GODLIKE, Vampire: the Masquerade*, o *Legend of the Five Ring* si è abituati a questo concetto).

Quando si tira, si controllano i **dadi corrispondenti**.

Se si ottiene un Set Corrispondente – un set di due o più dadi con numeri corrispondenti – l'azione ha successo.

Più alti sono i numeri corrispondenti, e più di loro hanno gli stessi numeri, l'azione meglio riesce.

Ci sono alcune piccole modifiche.

Se non si ottiene nessun Dado Corrispondente, l'azione fallisce.

Esempio: Micheal Rook affronta il Dottor Turnbridge sul bordo della scogliera. Rook tenta di trattenere il folle dottore prima che possa buttarsi di sotto. La statistica che controlla Lottare è Corpo, e il Corpo di Rook ha 3 dadi a dieci facce (o 3d). L'abilità coinvolta è Lottare, in cui Rook ha 2d. Quindi ha cinque dadi, o 5d, nella sua riserva Corpo+Lottare.

Rook tira i 5d. Se tira 2, 2, 5, 6, e 9, blocca Turnbridge a terra; i 2 corrispondenti significano un successo.

Ma se avesse tirato 1, 2, 5, 6, e 9, avrebbe fallito perché nessuno dei suoi dadi corrisponde con un altro.

Le regole cardinali

Ci sono un paio di regole per *NEMESIS* da tenere sempre a mente, indipendentemente da come potresti cambiare il sistema per adattarlo al tuo stile personale. Molte regole possono essere cambiate o tolte facilmente, ma se cambi queste regole principali potrebbero presentarsi problemi imprevisti. Tutto in *NEMESIS* è variabile, ma queste regole devono esserlo cautamente, poiché cambiarle potrebbe creare seri problemi.

Regola #1: Tirare solo quando un compito è difficoltoso o il risultato è significativo

Con tutte le belle cose che si possono fare coi tiri dei dadi in *NEMESIS*, si dovrebbe tirare solo quando si soddisfano due requisiti.

Primo, tirare una riserva di dadi solo se l'azione è abbastanza difficile per cui una persona normale senza addestramento non potrebbe avere successo. Se un'azione è banalmente facile, non c'è motivo di tirare. Un gioco in cui ogni azione – allacciarsi gli scarponi, fare il caffè, leggere il giornale – richiede un tiro, sarebbe noioso.

Similmente, se si prova a fare qualcosa di assurdo ("Spengo il sole!") non c'è motivo di tirare, perché, per quanto si possa tirare bene, non succederà.

Secondo, tirare solo se il risultato è importante per il gioco. Dopo tutto, alcune azioni sono impegnative ma irrilevanti. Forse si vuole stupire uno dei compagni giocatori battendolo a una partita a scacchi. Potete entrambi tirare per vedere chi gioca meglio – ma se non c'è nulla di importante è in ballo, non è necessario.

Se sei un giocatore, non tirare a meno che non te lo chieda il GM. Se lui non permette un tiro quando tu pensi che dovresti farne uno, accettalo, ma gioca lo stesso e fidati del suo giudizio. Dopo tutto, solo il GM sa cosa avverrà dopo nel gioco.

Regola #2: Mai tirare più di 10 dadi

Più dadi si tirano, più sono alte le chance di successo. Se si tira solo un dado, non c'è possibilità di aver successo.

Ma se si tirano 11 o più dadi, non c'è possibilità di fallire. In *NEMESIS* non si tirano *mai* più di dieci dadi. Anche se statistica + abilità darebbero più di dieci dadi, quelli oltre il decimo sono persi.

Naturalmente, qualche volta è importante sapere quanto *bene* si ha successo, specialmente in un confronto con altri. Per molti tipi di azioni usiamo dadi speciali che sono riservati a personaggi importanti, mostruosità inumane o il soprannaturale, chiamati Dadi Competenza ("dc") e Dadi Sovrannaturali ("ds") (guardare pag. 4 per dettagli).

Ricorda: *in nessuna circostanza tirare più di dieci dadi.*

Risolvere i tiri base della riserva di dadi

L'obiettivo del tirare una riserva di dadi è di ottenere una *corrispondenza* – avere, cioè, nella riserva due o più dadi che abbiano dato gli stessi valori. Se la cosa riesce, l'azione ha successo. Comunque, ci sono differenti gradi di successo – alcuni successi sono veloci, mortali, o appena *migliori* di altri. Qualche volta persone o forze sono *contro* di te, per impedirti il successo; perciò anche se tu normalmente avresti successo, il loro cancella il tuo. In *NEMESIS*, ogni tiro ha due gradi di successo – *altezza* e *ampiezza*.

Altezza è la qualità dell'azione; Ampiezza è la velocità dell'azione.

Altezza è il valore che è mostrato sui dadi corrispondenti. Se si tirano due 5, l'altezza dell'azione è 5. L'altezza è la misura della qualità di un successo. Più alto è il tiro, *migliore* sarà il successo. Un'azione che ha successo con Altezza 10 è più *efficace* di una con Altezza 5.

Ampiezza è il numero di dadi corrispondenti. Se si tirano quattro 6, l'ampiezza dell'azione è 4. Più dadi corrispondono più *veloce* è il successo. Ma in combattimento, l'ampiezza determina anche il danno. Un'azione con ampiezza 4 avviene più rapidamente (e in combattimento causa più danno) di una con ampiezza 3.

La scorciatoia per questi risultati è scritta "ampiezza x altezza". Sappiamo che sembra matematica, ma tutto quello che vuol dire è che un tiro con ampiezza 3 e qualità 10 è scritto 3x10 – rappresenta un'azione veloce, perfettamente eseguita.

Nota che l'altezza è necessariamente casuale, mentre l'ampiezza è raramente maggiore di 2.

La Curva a Campana

Qui c'è una semplice guida alle chance di avere almeno un set corrispondente a seconda di quanti dadi si tirano.

Come si può vedere, il beneficio di aumentare una riserva da 8d a 10d non arriva comunque al profitto di alzarne una da 3d a 5d.

Grandezza della Riserva di Dadi	Probabilità di uno o più Corrispondenze
2d	10%
3d	28%
4d	50%
5d	70%
6d	85%
7d	93%
8d	98%
9d	99.6%
10d	99.9%

Per Difetto!

Alcune regole in *NEMESIS* richiedono di dividere punti o riserve di dadi, lasciandoti talvolta con numeri non interi. In questo caso, *arrotondare sempre per difetto*. Abbiamo visto nascere spiacevoli discussioni durante il gioco per questo semplice motivo - ora sei stato avvertito. Se un giocatore dice "Beh, non dice niente su questo nel libro!", mandalo dritto qua: **ARROTONDARE SEMPRE PER DIFETTO.**

Tempo

L'ampiezza di un tiro dice quanto tempo dura l'azione. A seconda dell'azione, la scala temporale per un compito può essere misurata in round di combattimento, minuti, ore, giorni, o addirittura di più. Il GM stabilisce la scala temporale basata sulle specifiche dell'azione. Per esempio, buttare giù una porta prende dei round, scassinare una serratura, minuti, riparare una macchina, ore, e codificare un codice complicato, giorni. Ma esistono circostanze dove scassinare una serratura può prendere giorni, buttare giù una porta, ore, o riparare una macchina, minuti; è compito del GM decidere la scala temporale. Una volta che la scala è determinata, fare il tiro corrispondente: Corpo+Lottare per buttare giù la porta, Coordinazione+Scassinare per scassinare a serratura, Mente+Meccanica per riparare la macchina, Mente+Crittografia per codificare il codice.

Sottrarre l'ampiezza del tiro che ha successo da 5 per trovare quante unità di tempo sono necessarie per completare il compito.

Se si tira un 2x3 sulla riserva di Mente+Meccanica e la scala temporale è ore, servono tre ore per riparare la macchina: 5 ore meno l'ampiezza di 2 uguale 3. Se il tiro di Corpo+Lottare è 3x7, servono due round per abbattere la porta (5-3 = 2). Se il tiro di Mente+Decifrare è 4x2, serve solo un giorno (5-4 = 1) per decodificare il comunicato.

Non importa quanto spesso si tira, un compito utilizza sempre almeno un'unità di tempo. Se si ottiene un'ampiezza uguale o maggiore di 5, il lavoro necessita comunque di un giorno, un'ora, un minuto o un round.

Dadi Competenza e Dadi Soprannaturali

NEMESIS usa un tipo di dado (il d10) per tutti i tiri. Ma ci sono altri due modi speciali di tirare i dadi: *Dadi Competenza* e *Dadi Soprannaturali*.

I Dadi Competenza e i Dadi Soprannaturali sono significativamente più potenti dei dadi normali. Usate dadi normali per risolvere azioni regolari; usate invece Dadi Competenza per risolvere azioni molto difficili e Dadi Soprannaturali per risolvere azioni soprannaturali. Perciò, i Dadi Competenza sono disponibili *solo* nelle abilità e i Dadi Soprannaturali sono disponibili *solo* in abilità soprannaturali – statistiche aumentate, abilità aumentate e magie.

Dadi Competenza è abbreviato in "dc", cioè, 7 Competenze sono "7dc". Un Dado Competenza è speciale. Se ne può assegnare uno di qualsiasi Altezza

si voglia, *prima* di tirare gli altri dadi nella riserva; o scegliere di tirarlo come dado normale. Quando si assegna un valore al Dado Competenza, c'è un freno: ogni dado Competenza, nella riserva dev'essere *fissato a un numero differente*. Il dado Competenza rappresenta un livello di abilità non facilmente raggiungibile dall'uomo normale.

Come ogni altro dado, il dado Competenza conta ai fini del massimo dei dieci dadi. I dadi Competenza hanno inoltre un altro vantaggio – *automaticamente* "sostituiscono" una penalità ai dadi. Ogni dado Competenza sostituisce una penalità di -1d. Hanno anche un altro bonus, dopo aver sostituito le penalità, il dado Competenza *non è perso*, ma invece è tirato come un normale dado. *Questo è obbligatorio*. Se si affronta una penalità ai dadi e si hanno dadi Competenza, si deve usare un dado Competenza per sostituire una penalità.

Il rovescio della medaglia dei dadi Competenza è che, benché siano efficaci nel dirigere i tiri della riserva di dadi per un certo risultato, sono ciechi. Non si sa che tiro si prenderà quando si sceglie il numero – si potrebbe tirare una corrispondenza, oppure no.

Un dado Soprannaturale è come una wild card nel poker: gli si assegna un qualsiasi valore che si desidera *dopo* aver tirato tutti gli altri dadi della riserva durante la fase di risoluzione del combattimento. Questo rende i dadi Soprannaturali probabilmente migliori dei dadi Competenza – *qualsiasi* tiro con una riserva con almeno un dado Soprannaturale ha successo, e se si hanno due dadi Soprannaturali, si può scegliere qualsiasi livello di successo! Si può perfino scegliere di *non* avere successo o di avere un certo livello di successo – un vantaggio che gli altri dadi non hanno.

Come ogni altro dado, il Soprannaturale conta ai fini del massimo dei dieci dadi. Sono abbreviati con "ds", cioè se i dadi Soprannaturali sono "6ds". (Potreste riconoscere i dadi Soprannaturali come i dadi wiggle da GODLIKE o WILD TALENTS rinominati. Sono la stessa cosa. L'abbiamo cambiato perché sembrava sciocco dire "wiggle" troppo spesso in un gioco horror).

I dadi Soprannaturali rappresentano una versatile abilità soprannaturale.

Tiri Statici e Dinamici

Esistono due tipi differenti di tiri della riserva di dadi – confronti *statici* e *dinamici*.

Un confronto statico è quando si sta lottando contro una situazione o un oggetto inanimato. La situazione è statica – non cambia attivamente in risposta alle tue azioni e prova a renderti la vita più difficile. Basta che si tirino i dadi. Se si ottiene una corrispondenza, si ha successo.

Un confronto dinamico è quando si è in competizione contro un'altra persona che sta provando a sorpassarti o confonderti. Correre una gara, combattere coi coltelli, giocare a scacchi, interrogare qualcuno per ricavare informazioni, o mentire al tuo interrogatore – questi sono contesti dinamici. In un confronto dinamico, si sta tirando in contrapposizione al tiro di qualcun altro. Il set di

maggiore ampiezza termina prima, ma quello con maggiore altezza vince. Se l'ampiezza è pari, il set di maggiore altezza finisce per primo.

Qual è più importante? Altezza o Ampiezza? Dipende dal contesto. Se è una corsa a piedi, ampiezza (velocità) ha più peso. Un corridore che tira 4x2 sorpassa uno con 2x10; potrebbe non correre con la stessa grazia di chi ha tirato 10, ma finisce per primo. Il vincitore con un tiro con più ampiezza ma con un risultato di bassa altezza potrebbe essere senza fiato e disorientato rispetto al perdente con un tiro più alto ma stretto, ma arriverebbe comunque primo, ed è quello che conta.

Se il tempo non conta, il vincitore può essere semplicemente la persona con il tiro più alto. In una partita di scacchi – dove quello che importa è la mossa, non quanto velocemente viene eseguita – qualcuno con 2x10 batte il compagno che ha 4x4. Il giocatore del 4x4 muove più velocemente ma non altrettanto saggiamente.

Semplicità o Difficoltà

Esistono due tipi di modificatori ai tiri che riflettono quanto un compito sia facile o complesso. Il GM può decidere un grado di **semplicità**, un numero di dadi aggiunti alla riserva prima che sia tirata; o un grado di **difficoltà**, un minimo risultato in altezza necessario perché la particolare azione risulti in un successo.

I gradi di semplicità variano da +1d a +3d. Il GM assegna un Grado di Semplicità a qualsiasi azione che sente così facile che dovrebbe avere *comunque* successo, a seconda del personaggio, della situazione o delle circostanze.

Per esempio un maestro spadaccino che prova a mostrarsi con un complicata manovra di spada dovrebbe avere un +2d alla riserva a causa della sua relativa Semplicità (lui è abituato a fare cose *molto* più complicate con una spada), mentre un uomo qualsiasi che prova la stessa cosa non ha dadi Semplicità (poiché non ha esperienza con una spada). I dadi guadagnati in questo modo sono tirati normalmente con la riserva (fino al massimo di 10d) e solo per un'azione particolare; possono essere combinati con qualsiasi normale bonus fino a 10d. Quando e quanto questo bonus sia disponibile è decisione del GM.

I gradi di difficoltà funzionano molto similmente al risultato di altezza opposto in un confronto dinamico – se il tiro non è superiore o uguale al valore di difficoltà, si fallisce. Il GM assegna un minimo risultato necessario al successo a seconda delle circostanze.

Se una porta è estremamente spessa, il GM può decidere che una corrispondenza di Corpo+Lottare uguale o superiore a 5 è necessaria ad abbatterla. Se un aroma è piuttosto sottile, può decidere che la corrispondenza Sensi +Olfatto deve avere un'altezza di 2 o superiore altrimenti non lo si sente.

Livello di Difficoltà	Gradi di esempio
Impegnativo	1
Difficile	3
Duro	5
Estremamente Duro	7
Quasi Impossibile	9

Penalita' ai Dadi

Operazioni che richiedono un'eccezionale finezza, fortuna o efficacia hanno un grado di difficoltà: ma alcune operazioni sono difficoltose perché le circostanze sono così caotiche, che riducono la generale abilità di aver successo. Al posto di un grado di difficoltà, azioni di questo tipo hanno una *penalità alla riserva*. Un penalità ai dadi rimuove un dado (o più) dalla riserva prima che sia tirata. Quando i dadi sono rimossi, sono *sempre* rimossi in quest'ordine: i dadi regolari per primi, poi i dadi Competenza e *solo dopo* dadi Soprannaturali.

Ricordarsi sempre che ogni dado Competenza nega una penalità di -1d.

Esempio di Azione che causa Penalità	Penalità ai Dadi
Azioni Multiple	-1d per ogni azione extra
Tentare un'azione che richiede un'abilità senza possederla (ad es. guidare un'automobile senza l'abilità Guidare)	-1d
Sparare a un bersaglio a gittata lunga	-1d

Ampiezza minima

Talvolta un'operazione è difficile perché si deve completare *rapidamente*. Dopo tutto, far esplodere un'automobile prima che giri l'angolo è più difficile che se fosse parcheggiata. Poiché l'ampiezza indica la velocità, il GM può assegnare una minima ampiezza necessaria a un tiro per il successo.

Considerate che richiedere un'ampiezza superiore a 2 riduce *sostanzialmente* le chance di successo.

Un'ampiezza di 3 è improbabile con una normale riserva di dadi, mentre un'ampiezza di 4 è quasi improbabile senza dadi speciali. Quando l'ampiezza è usata come difficoltà, un'ampiezza di 3 è normalmente sufficiente a rendere un'operazione molto, molto complicata.

Prendetevi il vostro Tempo

Questo funziona solo con un'operazione con un grado di difficoltà. Con il permesso del GM, se non si è sotto la minaccia di attacchi e si ha del tempo per pensare, si può prendere il tempo necessario e ridurre la difficoltà di un'operazione. Ogni unità extra di tempo che si spende concentrandosi sul problema riduce la difficoltà di 1. Questo è diverso dalla Semplicità – l'operazione non diventa più facile, si ha solo più tempo per completarla.

Per esempio, decifrare un codice è misurato in giorni, e il codice che si vuole decifrare ha difficoltà 3. Se ci si prende tre giorni di concentrazione sul problema e *poi* si tira, si tira contro difficoltà 0 (il tempo che serve dopo tutta la preparazione rimane 5 giorni – ampiezza; basta aggiungere il tempo speso per prepararla al totale).

Si può addirittura, con il permesso del GM, prendere un successo automatico in un'azione senza tirare, prendendo il massimo tempo che richiede l'operazione. Per esempio, se l'azione normalmente richiede 5 ore – ampiezza, e si prendono 5 ore per tentarla, con il permesso del GM si ha automaticamente successo con un 1x1. Questo è l'unico modo di avere successo senza un set corrispondente.

Se prendete il vostro tempo, non guadagnate nessun beneficio di avanzamento di un personaggio (guardare **Avanzamento del Personaggio** a pagina 42 per altri dettagli).

Cooperare in un Compito

Due o più personaggi possono cooperare in un singolo contesto statico. Tutti i personaggi coinvolti sommano le appropriate riserve di dadi, fino a 10 dadi.

Per i confronti dinamici dove il tempo non ha importanza, sommare le riserve nello stesso modo – semplicemente sommando tutte le riserve assieme, fino a 10 dadi.

Se il confronto è dinamico e il tempo *conta*, si fa un po' più complicata. Le persone che cooperano tirano le riserve separatamente. Se uno ha una corrispondenza e chiunque altro tira lo stesso numero *su qualsiasi dado* nella sua riserva, lo aggiunge alla corrispondenza del primo, espandendone l'ampiezza del tiro. Se entrambi hanno corrispondenze, usare l'altezza maggiore, ma la *minore* Ampiezza, perché il ragazzo più veloce deve aspettare l'altro più lento. Dadi Competenza e Soprannaturali funzionano normalmente quando cooperano (in questo caso i dadi Soprannaturali sono eccezionalmente buoni, perché possono essere messi in modo da corrispondere alla riserva dell'altro).

Esempio: Girando al contrario la clessidra della Penombra, Micheal e il Dr. Mann provano ad aprire lo sportello che dà alla camera dei cultisti. Il GM dice che entrambi devono tirare Corpo+Lottare, e le loro riserve sono di 4d ognuna. Micheal tira 2, 2, 3, e 5 per un 2x2. Dr. Mann tira 3, 3, 4, e 9 per un 2x3. Usano il tiro più alto, il 2x3 del Dr. Mann – ma poiché Micheal ha tirato un debole 3 nella sua riserva, può aggiungerlo alla corrispondenza per ottenere un 3x3.

Corrispondenze Multiple

Se si tira 5d e si ha 1, 1, 1, 10, e 10, allora si hanno attualmente due corrispondenze – 3x1 e 2x10. Quale usare?

La risposta: quale si preferisce, ma non entrambe. Se il personaggio sta correndo una gara, il 3x1 è una buona idea, perché è più veloce. Se la qualità è più importante della velocità, il 2x10 è il migliore.

Qualche volta, tuttavia, si tira una riserva di dadi

appositamente per *ottenere* corrispondenze multiple così che si possa effettuare più di un'azione allo stesso tempo. Questo è chiamato tentativo di azioni multiple.

Azioni Multiple

Fare due cose difficili allo stesso tempo è possibile – ma tutt'altro che ovvio.

Per tentare azioni multiple, per prima cosa dichiarare che si stanno tentando due (o più) cose allo stesso tempo e calcolare la riserva di dadi per la prova. Se si sta guidando e sparando, per esempio, le due riserve sono Coordinazione+Guidare e Coordinazione+Armi da Fuoco [Pistola].

Ora bisogna tirare la riserva *minore* – e togliere un dado *per ogni prova extra*. Così, se si stanno tentando due azioni, si prende -1d alla riserva minore e tiri. Se si stanno tentando tre azioni allo stesso tempo, si prende -2d alla riserva minore e poi si tira.

I Dadi Competenza funzionano nello stesso modo di sempre: ogni dado Competenza elimina una singola penalità ai dadi, ma in cambio quel dado Competenza diventa un dado normale e viene tirato normalmente (se si ha 1dc e si tentano due azioni, lo si fa senza penalità, ma anziché di scegliere l'altezza del dado Competenza, lo si tira normalmente).

Esempio: Micheal Rook ha Coordinazione+Armi da Fuoco [Pistola] a 3d+3d+1da. È un esperto con la pistola Mauser – un tiratore scelto. Vuole attaccare due volte nello stesso round (un'azione multipla).

Normalmente quest'attacco soffrirebbe una penalità di -1d, ma invece lui tira tutta la riserva di 7d – tirando anche il dado abilità, che è diventato un dado normale poiché toglie la penalità.

Se si tira più di un set corrispondente, si possono assegnare le corrispondenze a qualsiasi azione si voglia. Se si ha solo un set corrispondente, scegliere quale prova ha successo. Se non si riesce ad avere nessuna corrispondenza, falliscono entrambe.

Se si possiedono dadi Competenza o dadi Soprannaturali, continuare a tirare la minore delle riserve, anche se i dadi Competenza o Soprannaturali sono nella minore. Comunque, *si possono usare questi dadi solo per creare una corrispondenza per la loro particolare statistica, statistica+abilità o potere soprannaturale*.

Se si hanno 5d+2ds in Coordinazione+Guidare e 9d in Coordinazione+Armi da Fuoco [Mitraglietta], tirare la riserva minore meno 1d, o 4d+2ds – ma i dadi Soprannaturali possono essere assegnati solo a Guidare, non a Armi da Fuoco.

Lo stesso vale per i dadi Competenza.

Se si realizza una corrispondenza eccezionalmente ampia – il che significa una corrispondenza di quattro o più dadi – si può separarla in due (o più) successi.

Non si possono tentare azioni multiple statiche allo stesso momento se sono su due differenti scale temporali.

Se un'azione necessita di round di combattimento per essere completata a un'altra necessita di minuti, non si possono unire come azioni multiple; semplicemente si fa l'azione più breve prima e l'altra dopo.

Esempio: il Dr. Mann, sotto attacco da parte di una dozzina di cultisti della Campagna della Penombra sta schivando e usando la Clessidra della Penombra per congelare i suoi avversari in tempo. La sua riserva di Coordinazione+Schivare è 3d+2dc e la sua riserva della magia *Manipolare il Tempo* è 4d+1ds. Le riserve hanno la stessa misura, così, opta per tirare 4d+1ds – che scende a 3d+1ds dopo la penalità ai dadi. Tira 3, 7, e 7, e mette il dado Soprannaturale a 3, il che gli dà un 2x3 e un 2x7. Lui deve usare il 2x3 per la magia *Manipolare il Tempo*, poiché quella è la riserva con il dado Soprannaturale.

Usa quindi 2x7 per Schivare.

Capitolo 2: Statistiche, Abilità e l'Indicatore di Follia

Le colonne fondamentali di ogni personaggio di *NEMESIS* — umano o sovranaturale — sono le statistiche e le abilità. Illustrano le naturali capacità del personaggio e le cose che ha imparato a fare, inoltre sono la base di molti dei tiri — la riserva di dadi Statistica+abilità.

Statistiche

Le sei statistiche (Stat in breve) misurano la potenza fisica e le capacità mentali. Tre Stat controllano le capacità fisiche (Corpo, Coordinazione, Sensi), e tre controllano le capacità mentali (Mente, Comando, Empatia).

Un normale uomo, possiede Statistiche tra 1d e 5d. Una Stat di 1d è scarsa, 2d è sotto la media, un uomo medio è 3d, mentre 4d e 5d sono eccezionali. Gli umani normalmente non possono superare 5d in una Statistica od Abilità.

Qualunque Stat con più di 5d o con un Dado Sovranaturale, è considerato un potere sovranaturale. Le Stat non possono avere un Dado Competenza.

Liv. Statistica	Liv. Abilità	(Stat) Esempio
1d	Scarso	(Corpo) Facilmente Stanco
2d	Sotto la Media	(Coordinazione) Gioca una decente partita a dadi
3d	Medio	(sensi) Comune capacità di ascoltare.
4d	Eccezionale	(Mente) Può risolvere un'equazione differenziale.
5d	Perfezione Umana	(Comando) Ottiene immediatamente attenzione e lealtà.
6d (Sovranaturale)	Sovrumano	(Empatia) Può resistere all'esaurimento fisico della solitudine.
7d (Sovranaturale)	Straordinario	(Corpo) Può sollevare un'utilitaria.
8d (Sovranaturale)	Sbalorditivo	(Coordinazione) Può evitare la sventagliata di una mitragliatrice con facilità
9d (Sovranaturale)	Imparagonabile	(Sensi) Può leggere col solo tocco.
10d (Sovranaturale)	Supremo	(Mente) Può calcolare il pi greco in un attimo.

Statistica Fisica: Corpo

Il combattimento corpo a corpo è regolato dalla statistica del Corpo, la quale misura la tua diretta potenzialità fisica e la capacità di usarlo al meglio—quanto sei forte, veloce, resistente. Un personaggio

con un alto Corpo può sollevare di più, colpire più duramente, e correre più velocemente di uno che possieda un basso Corpo.

Corpo*	Sollevare	Lanciare	Danno Base
1d	22 kg	2,2 kg	Ampiezza in Shock
2d	45 kg	5,5 kg	Ampiezza in Shock
3d	90 kg	11 kg	Ampiezza in Shock
4d	180 kg	22 kg	Ampiezza in Shock
5d	360 kg	45 kg	Ampiezza in Mortale
6d	720 kg	90 kg	Ampiezza in Mortale
7d	1,6 ton	180 kg	Ampiezza in Mortale
8d	3,2 ton	360 kg	Ampiezza in Shock e Mortale
9d	6,4 ton	720 kg	Ampiezza in Shock e Mortale
10d	12,8 ton	1,6 ton	Ampiezza in Shock e Mortale
Ogni +1d dopo 10 **	x2	x2	+1 Shock e Mortale
Corpo*	Sprint	Salto (Lunghezza / Altezza)	
1d	8 metri	1,8 metri / 0,45 metri	
2d	9 metri	2,7 metri / 0,90 metri	
3d	11 metri	3,6 metri / 0,90 metri	
4d	12 metri	4,5 metri / 0,90 metri	
5d	13 metri	5,4 metri / 1,3 metri	
6d	16 metri	7,3 metri / 1,8 metri	
7d	20 metri	9 metri / 2,2 metri	
8d	26 metri	13 metri / 3,6 metri	
9d	33 metri	18 metri / 4,5 metri	
10d	40 metri	23 metri / 5,4 metri	
Ogni +1d dopo 10 **	+9 metri	+4,5 metri/0,90 metri	

*Gli effetti, ad ogni livello di Corpo, non sono cumulativi

** Questi dadi bonus non vengono mai tirati, ma in ogni caso incrementano la forza, danno, velocità ed il salto

Sollevare è il peso maggiore che si è in grado di sollevare e trasportare.

Lanciare è il peso maggiore che si è in grado di lanciare per 9 metri. Per gli oggetti più leggeri, muoversi in basso nella tabella—per ogni dado bonus in Corpo, è possibile lanciare per altri 9 metri addizionali. Quindi, una creatura con corpo a 9d può lanciare un investigatore di novanta chili a 36 metri.

AHIA!

Il **Danno Base** indica il danno base degli attacchi corpo a corpo. Vedere il paragrafo **Danno**, a pagina 20, per maggiori dettagli.

Lo **Sprint** è la massima distanza che è possibile percorrere in un round di combattimento. E' possibile conservare questa velocità, per un numero di turni di combattimento pari alla tua Stat di Corpo senza tirare dadi. Dopo ciò, con una buona prova di

Corpo+Correre o Corpo+Resistenza, si può continuare a correre alla stessa velocità per il numero ampiezza in round di combattimento; in caso contrario è obbligatorio fermarsi e riposare. Puoi correre a metà della tua velocità di Sprint senza tirare alcun dado. La durata della resistenza, è stabilita dal GM. Alcuni personaggi possono correre per pochi minuti prima che manchi loro il respiro, mentre altri possono farlo per ore.

Il *Salto* è stabilito come se effettuato alla tua velocità massima di corsa. Dimezzalo se salti senza che tu stia correndo.

Movimento

Puoi calcolare la tua massima velocità guardando al grafico della Statistica Corpo. Puoi muoverti per la distanza trascritta senza che tu debba tirare dadi; tira dadi solo se stai tentando di battere qualcun altro o per mantenere quella velocità attraverso un terreno impervio. Se non necessiti di tirare, puoi muoverti a quella velocità ed attaccare nello stesso momento, senza dover dichiarare un'azione multipla (si veda **Azioni Multiple** a pagina 7). Naturalmente, attaccare dopo uno sprint significa perdere un dado dal tuo attacco.

Il movimento in *NEMESIS* è astratto. Non c'è bisogno di numeri difficili. Naturalmente, se è presente qualche dubbio, il GM può semplicemente decidere di fare appropriati tiri di Corpo+Correre e comparare le Ampiezze.

Corpo Sovrannaturale

Molte creature sovrannaturali possiedono Statistiche di Corpo oltre i 5d, come anche un Dado Competenza. Come realizzare una creatura che supera persino il più forte livello imposto di Corpo, 10d? Semplice, aggiungendo dadi. Si ricordi che anche se si è detto che *non* si tireranno mai più di 10d, non significa, però, che *non si possano avere* più di 10d. Ogni dado addizionale oltre il 10 raddoppia la capacità massima di sollevamento della creatura ed incrementa il suo danno, movimento e salto. Questi dadi addizionali *non* vengono mai tirati, ma sono utilizzati per calcolare i risultati secondari delle creature.

Statistica Fisica: Coordinazione

La Stat della Coordinazione misura la coordinazione occhio-mano, i riflessi, e il modo nel quale controlli e manovri il tuo corpo. La Coordinazione è utilizzata per attacchi a distanza.

Coordinazione	Esempi
1d	Puoi camminare tranquillamente in una stanza, se non c'è nulla lungo il cammino.
2d	Puoi giocare una sufficiente partita a freccette.
3d	Sei un buon giocatore di biliardo.
4d	Sei un abile acrobata.

Coordinazione	Esempi
5d	Sei agile come un atleta Olimpionico.
6d	Puoi tentare di bloccare ogni attacco, a parte i proiettili.
7d	Puoi muoverti così velocemente che divieni sfocato.
8d	Puoi afferrare rapidi oggetti in volo, come frecce, senza tirare dadi—se non sono indirizzate verso di te.
9d	Puoi muoverti così velocemente che, letteralmente, la gente non riesce a vederti.
10d	Ogni muscolo esterno del tuo corpo è sotto il tuo preciso controllo.

Statistica Fisica: Sensi

La Statistica dei Sensi indica quanto si è attenti ed osservatori verso un potenziale pericolo.

I sensi indicano quanto tu sia vigile ed attento ad un potenziale pericolo. Con un alta statistica di Sensi possiedi un acuminato udito, un'ottima vista, ed un tiro migliore della media per accorgerti dello strano odore di mandorla bruciata, prima di avere mangiato un dattero avvelenato. Con un basso livello di Sensi sei miope, duro d'orecchio, o più generalmente cieco di ciò che ti circonda.

Sensi*	Esempi
1d	Noti quando qualcuno parla con te — talvolta.
2d	Forti rumori ti svegliano.
3d	Sei attento più o meno come un uomo normale
4d	Riesci a cogliere cose che la maggior parte della gente non capisce.
5d	Sei un tutt'uno con il tuo ambiente
6d	Puoi facilmente ascoltare normalmente cose per le quali altri dovrebbero tirare i dadi.
7d	Con un buon tiro, puoi percepire movimenti fino ad un quarto di miglia o meno.
8d	Puoi distinguere le cose in mezzo ad una cacofonia di suoni.
9d	Puoi vedere nel buio e trovare bersagli tramite l'olfatto.
10d	Ci vuole un miracolo (letteralmente) per prenderti di sorpresa.

**Gli effetti di ogni livello di Sensi sono cumulativi*

Statistica Mentale: Mente

La statistica Mente, misura la tua intelligenza. Con un'alta Mente, possiedi una buona memoria, abilità matematiche più rapide, ed una migliore presa di concetti astratti, rispetto a qualcuno con una basso valore di Mente.

Mente	Esempi
1d	Quando la gente ti chiama intellettuale, non capisci sempre se stanno scherzando.
2d	La maggior parte di tutte le frecciatine, sarcasmi, ed insinuazioni ti rimangono incomprensibili.
3d	Puoi ottenere voti alti con molto lavoro.
4d	Puoi scegliere tra diverse borse di studio
5d	Hai una memoria fotografica (solamente vedendo), con un buon tiro di dado.
6d	Hai una memoria fotografica (tutti i sensi), con un buon tiro di dado.
7d	Einstein e Hawking hanno un che di infantile, no?
8d	Per te tutta la teoria moderna è al livello di una scimmia che cerca di accendere il fuoco sfregando 2 pietre
9d	Puoi pensare chiaramente un qualsiasi cosa vista o sentita senza tiro di dado.
10d	Puoi pensare a problemi intellettuali anche mentre sei addormentato

Statistica Mentale: Comando

La statistica del Comando misura il tuo carisma e la tua forza di personalità. Con un alto Comando domini nelle conversazioni, puoi ricevere avere buone opinioni ed essere ascoltato in una situazione critica. Con livelli soprannaturali di Comando, si diventa inumanamente persuasivi, e capaci di convincere gli altri a credere o fare quasi ogni cosa.

Comando	Esempi*
1d	Fai tappezzeria.
2d	Sei un tipo normale.
3d	Puoi fare in modo che le persone ti ascoltino quando ci provi.
4d	Sei un leader nato.
5d	La tua presenza incute rispetto ed attenzione
6d	In una normale compagnia puoi tranquillamente spostare il filo del discorso a piacimento.
7d	Con un buon tiro puoi convincere qualcuno a fare qualcosa dopo 5 - ampiezza giorni.
8d	Con un buon tiro puoi convincere qualcuno a fare qualcosa in 5 - ampiezza ore.
9d	Con un buon tiro puoi convincere qualcuno a fare qualcosa in 5 - ampiezza minuti
10d	Con un buon tiro puoi urlare un ordine che costringe una persona ad obbedire senza pensare alle conseguenze in un tempo pari a meno di un round.

**Gli effetti di ogni livello di Comando sono cumulativi.*

Resistere a Livelli Soprannaturali di Comando

Se si ha la Stat Comando a 6d o più, è piuttosto facile ottenere che PNG poco importanti eseguano i tuoi ordini — con abbastanza tempo per lavorare su di

loro, un tiro su Comando con successo li convincerà a fare o a credere quasi qualunque cosa. Contro un personaggio importante o un altro personaggio giocante, comunque, si deve battere Empatia+Equilibrio del bersaglio in un confronto dinamico con il proprio tiro di Comando. Coloro che falliscono subiscono gli effetti di infermità sul calibro di Impotenza nel loro Indicatore di Follia con l'ampiezza del proprio tiro come Intensità, e devono seguire i comandi. Quelli che resistono rimangono immuni all'influenza.

Statistica Mentale: Empatia

L'Empatia misura l'umanità—quanto comprensibile, piacevole e comprensivi della condizione umana si è.

Empatia*	Esempi
1d	Sei un muro di mattoni—emozionalmente parlando.
2d	Hai difficoltà a seguire indizi emozionali.
3d	Sei una persona normale
4d	Sei stranamente percettivo nelle relazioni interpersonali.
5d	Leggi le espressioni sui volti delle persone come un libro aperto.
6d	Puoi vedere nell'anima degli altri.
7d	Capisci l'intero spettro di tutte le emozioni umane.
8d	Capisci l'interezza di un'esperienza umana nel modo in cui uno scienziato potrebbe capire il funzionamento interno di una macchina.
9d	Puoi manipolare gruppi di persone con sottili indicazioni emotive, organizzando i risultati come un maestro di scacchi manipola i pezzi sulla scacchiera.
10d	Hai trascorso le emozioni umane—benché rimangano pienamente nella tua stretta, stai cominciando a provare <i>altre nuove emozioni al di là della comprensione umana.</i>

**Gli effetti di ogni livello di Empatia sono cumulativi.*

Abilità'

Mentre le Stat misurano capacità innate, le abilità rappresentano l'allenamento e la pratica in specifici compiti od oggetti. Si potrebbe possedere una gran quantità di Coordinazione innata, ma non si guiderà molto bene senza conoscere le basi del funzionamento di un'automobile. In alcune attività, il puro talento non porta molto lontano.

Le abilità variano da nessun dado (nessun allenamento) a 5d (maestria mondiale)—l'abilità "media", 3d, rappresenta la quantità tipica di allenamento e esperienza per qualcuno che usa spesso quell'abilità. Qualsiasi abilità con più di 5d, o con Dadi Soprannaturali o Competenza, è inusuale.

Ogni abilità è governata da una Stat. Lottare è un'abilità di Corpo, mentre Armi da Fuoco [Pistola] è un'abilità di Coordinazione. Sommate la Stat e l'abilità per ottenere la riserva di dadi. Se Stat+abilità supera i 10d, si tirano solo 10d.

Alcune abilità sono più specializzate di altre, e si applicano solo a particolari tipi di azioni. Se si hanno dadi in Armi da Fuoco [Tipo], scegliete in quale tipo di arma da fuoco si è abili: pistole, fucili, fucili a pompa, o altro.

Una lista base di abilità utili è disponibile più sotto, ma non sentitevi limitati a queste. Probabilmente qualsiasi cosa che prenda tempo e può essere imparata – una lingua, un commercio, ogni genere di informazione utile – può essere un'abilità. Nuove abilità dovrebbero essere particolarmente specializzate e ristrette nelle applicazioni; usate le abilità base come esempi.

Stessa Abilità', Statistica Differente

A discrezione del GM, alcuni usi delle abilità potrebbero coinvolgere differenti Stat. Lanciare è normalmente un'abilità Corpo, che riflette la forza necessaria per lanciare qualcosa lontano. Ma se c'è bisogno di tirare con una inusuale accuratezza, il GM potrebbe richiedere un tiro su Coordinazione + Lanciare. Se c'è bisogno di capire come una strana nuova pistola funzioni, il GM potrebbe richiedere un tiro su Mente+Armi da Fuoco [Pistole].

Dadi Competenza

I dadi Competenza sono unici per le abilità—rappresentano un livello di abilità incredibilmente avanzato, come un fisico con una formula in grado di cambiare il mondo, un tiratore esperto con le pistole che può colpire il bersaglio a 45 metri estraendo velocemente, o un Soprannaturale o occulto studio con molte magie connesse alla memoria. I dadi Competenza sono rari.

Un personaggio non può avere più Dadi Competenza in un'abilità dei dadi della Stat che governa l'abilità.

Tirare Senza Dadi nell'Abilità'

Si può sempre tentare un tiro di abilità con

solamente i dadi della Stat, anche se non si hanno proprio dadi nell'abilità; però c'è un penalità di -1d al tiro (a discrezione del GM).

Alcune abilità possono essere semplicemente impossibili senza l'allenamento rappresentato dai dadi dell'abilità, ma ancora è tutto a discrezione del GM. Un personaggio ordinario senza addestramento in Linguaggio [Latino] non avrà chance di leggere testi in latino antico, per esempio, ma il GM potrebbe decidere che un personaggio con una Stat Mente soprannaturale può tirare per leggere senza l'abilità a causa della semplice brillantezza e deduzione.

Liv. Abilità	Liv. Capacità	(Abilità) Esempio
1d	Allenamento Minimo	(Nuotare) Puoi a malapena nuotare come un cane.
2d	Qualche Esperienza	(Lanciare) Puoi lanciare un Pallone a 20 metri accuratamente.
3d	Allenamento Medio	(Ascoltare) Puoi avvertire un inserimento sulla linea telefonica.
4d	Allenamento Eccezionale	(Scacchi) Campione di scacchi a livello nazionale.
5d	Allenamento a livello di Maestria	(Bluff) Puoi bluffare per entrare in una stazione militare.
6d (Soprannaturale)	Soprannaturale	(Intimidire) Puoi fare il bullo con il campione dei pesi massimi di boxe.
7d (Soprannaturale)	Straordinario	(Saltare) Puoi saltare da ramo a ramo su alberi alti 12 metri.
8d (Soprannaturale)	Stupefacente	(Afferrare) Puoi afferrare le frecce a mezz'aria.
9d (Soprannaturale)	Senza Pari	(Vista) Puoi vedere nella completa oscurità.
10d (Soprannaturale)	Supremo	(Educare) Puoi insegnare qualsiasi soggetto a memoria.

Abilità' Corporee

Atletica: Il personaggio eccelle nelle abilità atletiche e può giocare discretamente uno sport, anche se non lo ha mai praticato in precedenza.

Rissa: Il personaggio è un lottatore e sa come combattere usando mani, piedi e testa.

Resistenza: Il personaggio può camminare, mantenere il respiro, o resistere agli effetti nocivi dell'ambiente e della fatica più a lungo rispetto alla maggior parte delle persone.

Salute: Il personaggio mangia in modo corretto, ha un ottimo metabolismo e resiste di più alle malattie.

Arti Marziali [tipo]: Il personaggio è addestrato nella raffinata arte del combattimento corpo a corpo. *Esempi:*

Aikido, Boxing, Jeet Kun Do, Judo, Ju-Jitsu, Karate.

Armi da Mischia [tipo]: Il personaggio è esperto nell'uso di una particolare arma per il combattimento in mischia. *Esempi:* Coltello, Baionetta, Spada, Ascia.

Correre: Il personaggio è un ottimo corridore e può

sprintare per corte distanze o correre per lunghe distanze senza stancarsi o inciampare. Può mantenere la velocità malgrado la presenza di ostacoli e la fatica. Questa abilità non determina la velocità del personaggio (vedi la Statistica Fisica: Corpo, pag 8); determina invece la sua capacità nel mantenere la velocità per lunghe distanze o in presenza di ostacoli.

Nuotare: Il personaggio è un'abile nuotatore, allenato a nuotare velocemente e ad aiutare gli altri in caso di emergenza.

Lottare: Il personaggio è in grado di afferrare, gettare a terra e bloccare l'avversario in un combattimento corpo a corpo ravvicinato.

Abilità di Coordinazione

Acrobazia: Il personaggio è un ginnasta esperto e può eseguire giravolte, capriole e balzi. Inoltre, può usare questa abilità per cadere correttamente e per ritornare in piedi dopo essere stato messo al tappeto.

Tiro con l'Arco: Il personaggio sa come tirare frecce e come impugnare correttamente un arco.

Afferrare: Il personaggio è in grado di afferrare oggetti al volo con un tiro riuscito.

Scalare: Il personaggio è uno scalatore esperto, ed è in grado di scalare pareti verticali, muri e qualsiasi altra cosa dove può trovare un appiglio.

Schivare: Il personaggio riesce ad evitare attacchi e pericoli che riesce a vedere davanti a sé.

Guidare [tipo]: Il personaggio sa guidare un particolare tipo di veicolo. *Esempi:* Bicicletta, Automobile, Moto, Carro Armato, Camion.

Artista della Fuga: Il personaggio è abile a scappare da corde, manette e altri mezzi di cattura

Armi da Fuoco [tipo]: Il personaggio può sparare, pulire e mantenere un particolare tipo di arma da fuoco.

Esempi: Mitragliatore, Pistola, Fucile, Fucile da Caccia, Mitraglietta.

Scassinare: Il personaggio ha familiarità riguardo al forzare, rimuovere o eludere le serrature.

Pilotare [tipo]: Il personaggio può pilotare un particolare tipo di veicoli volanti. *Esempi:* Mongolfiera, Deltaplano, Aliante, Aereo Leggero, Jet, Elicottero, Navicella Spaziale.

Borseggiare: Il personaggio è abile nel rubare gioielli, portafogli e altri effetti personali senza che le vittime se ne accorgano. Questo significa uno scontro dinamico tra Coordinazione+Borseggiare del personaggio contro Sensi+Udito o Sensi+Vista della vittima.

Navigare [tipo]: Il personaggio è in grado di pilotare un particolare tipo di veicolo marino. *Esempi:* Barca a vela, Piccola Imbarcazione, Grande Imbarcazione, Motoscafo.

Furtività: Il personaggio si muove leggero sui piedi e sa come rimanere silenzioso e invisibile. Questo significa uno scontro dinamico tra Coordinazione+Furtività del personaggio contro Sensi+Udito o Sensi+Vista degli altri.

Lanciare: Il personaggio è in grado di lanciare degli oggetti più lontano rispetto alla maggior parte della gente della sua taglia.

Abilità Sensoriali

Udito: L'udito del personaggio è più acuto rispetto alla media.

Vista: La vista del personaggio è più acuta rispetto alla media.

Olfatto: L'olfatto del personaggio è più acuto rispetto alla media.

Gusto: Il senso del gusto del personaggio è più acuto rispetto alla media.

Tatto: Il tatto del personaggio è più acuto rispetto alla media.

Cercare: Il personaggio è in grado di sfruttare tutti i sensi per cercare indizi. Non può essere più alto del valore di Vista.

Abilità Mentali

Archeologia: Lo studio delle culture antiche.

Antropologia: Lo studio delle origini, dello sviluppo e del percorso della civiltà umana.

Configurare Hardware: Il personaggio può riparare e costruire computer.

Programmazione Computer: Il personaggio può programmare o riprogrammare computer.

Criminologia: Il personaggio è in grado di tracciare profili e rintracciare i criminali basandosi sulle prove che si lasciano dietro.

Crittografia: Il personaggio ha la conoscenza di codici, cifre e delle tecniche di crittografia.

Istruzione: Il personaggio ha una solida conoscenza generale e conosce tutte le basi della matematica, della scienza, della grammatica e degli studi sociali.

Elettronica: Il personaggio può costruire, riparare e disassemblare congegni elettronici senza rimanere fulminato.

Pronto Soccorso: Con l'adeguato equipaggiamento, il personaggio può curare le ferite minori sul campo e aiutare un paziente gravemente ferito a sopravvivere abbastanza lungo per ricevere le cure necessarie.

Falsificare: Il personaggio è in grado di falsificare documenti e riconoscere quelli falsi.

Linguaggio [tipo]: Il personaggio può parlare, leggere e scrivere un particolare linguaggio. *Esempi:* Linguaggio Alieno [specificare], Arabo, Olandese, Inglese, Francese, Tedesco, Spagnolo.

Mythos: Un'abilità che determina la comprensione generale del personaggio riguardo la vera natura dell'universo.

Il personaggio può usarla per legare apparentemente tra loro vari elementi, indizi e eventi. Questa abilità non può essere più alta del numero di tacche Fallito o Temprato nell'indicatore Innaturale (se il personaggio non ne ha, non può avere questa abilità. Vedi **L'indicatore di Follia** per i dettagli).

Meccanica [tipo]: Il personaggio può riparare, utilizzare o costruire parti meccaniche di un particolare tipo.

Esempi: Automobili, Aerei Leggeri, Jet, Veicoli Pesanti, Elicotteri, Macchinari Industriali, Imbarcazioni.

Medicina: Il personaggio può guarire malattie e ferite tramite la chirurgia, se ha a disposizione l'apparecchiatura adeguata. L'abilità di Medicina non può essere superiore all'abilità di Pronto Soccorso.

Navigazione [terra]: Il personaggio può viaggiare usando una mappa ed una bussola o attraverso una semplice determinazione della posizione sul terreno.

Navigazione [mare/aria]: Il personaggio può navigare usando una mappa, sfruttando il tempo e gli strumenti, oppure i moti delle stelle

Oculto: Il personaggio ha studiato i tentativi della civiltà nel catalogare e comprendere il sovrannaturale -- questo è spesso appena una piccola parte della superstizione che nasconde la verità attuale. Per le informazioni occulte degli attuali cambiamenti del mondo, necessita dell'abilità Mythos.

Psichiatria: La scienza che studia, comprende e corregge i problemi del comportamento umano.

Sopravvivenza: Il personaggio è rapido a pensare, ed conosce bene i pericoli e le dell'ambiente circostante.

Tattica: Il personaggio è esperto nelle arti della guerra e sa utilizzare il terreno, la forza lavoro e l'apparecchiatura per coordinare attacchi, preparare ed evitare agguati e vincere le battaglie.

Abilità di Comando

Ispirare: Il personaggio può indurre la gente a pensare in modo più ottimista, malgrado tutti i timori che potrebbero avere. Con un tiro riuscito, il personaggio può rimuovere una singola tacca Temprato dall'indicatore Follia di una persona che ascolta il suo discorso. Questo può essere fatto una volta al giorno per persona. Non interessa tacche Fallito.

Intimidire: Il personaggio può indurre una persona a temerlo con minacce fisiche o psicologiche. Ciò significa solitamente uno scontro dinamico tra Comando+Intimidire contro Empatia+Resistenza o Empatia+Equilibrio.

Autorità: Il personaggio può dirigere efficacemente altre persone, anche sotto fuoco.

Intrattenere [tipo]: Il personaggio è abile a intrattenere e ha la sicurezza sufficiente per esibirsi davanti a grandi gruppi. *Esempi:* Recitazione, Flauto, Chitarra, Discorso Pubblico, Cantare.

Psicologia: L'arte di capire e maneggiare il comportamento umano, per curare le malattie mentali.

Seduzione: Il personaggio è esperto nell'attrarre e manipolare gli altri, specialmente in situazioni romantiche.

Abilità Empatiche

Recitazione: Il personaggio può cavarsela con la parlantina in molte situazioni, tuttavia ogni bugia che dirà verrà probabilmente scoperta con un'accurata analisi.

Consulenza: Potete dare consigli ad una persona traumatizzata

Mentire: Il personaggio può escogitare bugie convincenti che sembreranno vere finché non si riesce a dimostrare il contrario.

Meditazione: Il personaggio può ottenere maggiore calma e focus tramite rituali ed esercizi mentali.

Persuasione: Il personaggio può convincere le persone a vedere un argomento sotto il suo punto di

vista.

Resistenza: Il personaggio è insolitamente resistente alle violenze fisiche e psicologiche come torture, attacchi telepatici, lavaggio del cervello.

Abilità Varie

Equilibrio: Il personaggio non rimane scosso con facilità e rimane attivo anche nelle situazioni più grottesche.

Questa abilità va tirata durante le prove di Follia -ogni tipo di indicatore sanità richiede una condizione differente tirata con successo.

Per esempio, per una prova di Violenza, Equilibrio va tirato con Sensi, per una prova di Soprannaturale, Equilibrio va tirato con Mente.

L'Indicatore di Follia

Esistono Quattro categorie di stabilità mentale — Le quattro colonne che sostengono i pensieri sani e produttivi.

Queste categorie sono: la Violenza, l'Innaturale, il Sé e l'Impotenza. È perfettamente possibile avere un pezzo delle fondamenta che si sbriciola mentre le altre tre sono ancora solide.

Esperienze orribili possono erodere l'abilità di una persona di affrontare certe avversità e qualcuno che abbia visto troppo potrebbe perdere il controllo su alcuni aspetti della sua personalità. Potrebbe sviluppare una paralizzante fobia di qualcosa che gli ricorda i suoi traumi. Potrebbe essere ossessionato da quello che ha visto, potrebbe creare un'elaborata spiegazione razionale che gli faccia da scudo per accettare la verità, oppure potrebbe semplicemente scivolare nella passività catatonica.

D'altra parte, alcune persone resistono alla follia diventando rigide e inflessibili e mentre si sforzano di mantenere il controllo su loro stessi, pagano un caro prezzo. Aumentando la distanza che tra loro, il mondo e le altre persone che ci vivono, diventano freddi, distaccati. È possibile avere abbastanza esperienze—o essere intorpiditi—così che ogni stimolo, non importa quanto alienante o nauseante, può semplicemente essere affrontato con calma e con equanimità. Il rovescio della medaglia di trattare un corpo maciullato come se fosse normale come la colazione, è che si tratta anche la colazione con la cautela e la riserva che di solito sono destinate ai corpi maciullati. La forza di questo tipo è sia un fardello che una benedizione, poiché chi lo possiede è, per necessità, alienato dai suoi compagni e da sé stesso.

Le Scale

- **Violenza:** questa scala graduata indica come si tratta la violenza; sia infliggendola che subendola.
- **Innaturale:** questa scala graduata tratta le cose che cadono al di fuori dello status quo—eventi soprannaturali al di là della normale gamma di esperienze umane.
- **Il Sé:** questa scala graduata tratta i conflitti interiori, specialmente con la colpa. Commettere un crimine, ferire qualcuno che si ama, mentire al proprio miglior amico, sono tutte situazioni coperte dalla scala graduata del Sé.
- **Impotenza:** questa scala graduata misura la reazione ad eventi traumatici che non si possono controllare.

Tacche Temprato e Fallito

Le quattro scale dell'Indicatore di Follia misurano quanto danneggiato o temprato il personaggio sia diventato sotto particolari influenze. Quando viene confrontato con un evento scioccante che ricade in una delle scale, si deve fare una prova tirando una riserva di dadi che rappresenta quanto si è resistenti a quello stimolo.

Quando si ha successo in un tiro su una scala particolare, si guadagna una tacca Temprato in

quell'indicatore. Le tacche Temprato rappresentano come la mente fa fronte agli stimoli, lasciandoti più resistente ad essi in futuro. Quando si fallisce un tiro, si guadagna una tacca Fallito, e si subiscono alcune infermità dato che la mente non è riuscita a far fronte allo stimolo. Questo implica una di tre reazioni al trauma: combattere, darsela a gambe, o bloccarsi. Guardare oltre per maggiori dettagli.

Affrontare l'Orrore

Ci sono molti sforzi e prove che possono minacciare l'equilibrio mentale. Non solo sono divise per tipo, ma differiscono per intensità. Se qualcuno ti spara, è chiaramente uno stress nella regione della Violenza, ma essere colpiti da una pallottola e poi doversi trascinare per un miglio fino alla più vicina fattoria è molto più difficile da interiorizzare e superare. Le minacce alla sanità mentale hanno gradi di intensità che vanno da 1 a 10.

Questi funzionano esattamente come un numero di difficoltà—il tiro deve essere pari o superiore all'intensità per riuscire.

I tiri sulla Sanità sono trattati con l'abilità Equilibrio. Diversamente da molte abilità, Equilibrio non ricade in una singola Stat. Piuttosto, la Stat che si accoppia ad esso varia a seconda della situazione. Coloro che non possiedono l'abilità Equilibrio semplicemente tirano la Stat e sperano in bene.

Per prove di Violenza: Tirare Sensi+Equilibrio in modo che sia l'istinto a salvarti la pelle per preservarti in una circostanza che non è certamente sicura. È un margine affilato come la lama di un rasoio quello che separa l'usare gli istinti animali per sopravvivere e soccombere all'isteria animale. I personaggi che sanno gestire il loro ambiente possono mantenere quell'equilibrio.

Per prove di Innaturale: Tirare Mente+Equilibrio. Eventi ed entità chiaramente innaturali sono al di là della comune esperienza e la sola speranza di metterli in una struttura nella quale un personaggio può relazionarsi è la logica e i pensieri astratti. Anche se il ragionamento potrebbe essere mal interpretato, è meglio di niente.

Per prove di Sé: Tirare Comando+Equilibrio. La stessa forza della credulità, quella con cui pieghi le menti degli altri al tuo volere, può aiutarti ad affrontare il corso degli eventi anche quando non riconosci più te stesso.

Per prove di Impotenza: Tirare Empatia+Equilibrio. Così come la compassione per gli altri ti permette di relazionarti e formare connessioni, capire i propri bisogni e le proprie tribolazioni può mantenere la speranza, allontanando la disperazione e salvandoti dal diventare uno spietato automa.

Le tacche Temprato in una scala offrono una protezione più potente contro le prove di quel tipo: non si ha più il bisogno di tirare se l'Intensità è pari o inferiore del grado Temprato in un indicatore.

Esempio: Il Dr. Mann ha Quattro tacche Temprato nella sua scala di Violenza, mentre il suo compagno Michael non ne ha. Quando qualcuno ferma una macchina e comincia a sparare verso di loro, c'è una prova ad Intensità 2 su Violenza. Il Dr. Mann non ha

bisogno di tirare - è un personaggio forte che può tenere la testa sotto il fuoco. Micheal, invece, deve tirare sensi+Equilibrio. Questo significa che ogni volta che ci si confronta con una prova con Intensità pari o inferiore al grado di Temprato, non ti sposterai lungo quella scala. Ogni volta che si affronta un'Intensità superiore al grado Temprato, ci sarà uno spostamento su quella scala - si avrà quindi una tacca Temprato o Fallito. In ogni caso, non si sarà più gli stessi.

Il tiro di equilibrio è fatto contro una difficoltà pari all'Intensità della situazione: un set corrispondente con l'ampiezza o l'altezza pari o superiori all'Intensità della situazione è sufficiente a mantenere il controllo.

Se il tiro ha successo, si ottiene un'altra tacca Temprato nella scala appropriata. Se il tiro fallisce, si ottiene una tacca Fallito sulla scala graduata. Inoltre, se si fallisce si subisce anche un reazione al trauma come descritto di seguito sotto "Tiri Falliti".

Ricordarsi sempre, situazioni ad Intensità 10 sono estremamente rare. Esse rappresentano i momenti assolutamente più terribili che si possano vedere in vita. Fortunatamente se ne incontra una ogni morte di papa.

Violenza (Sensi+Equilibrio)

Esempio	Intensità
La vista del sangue	1
Subire uno sparo (o sparare a qualcuno)	2
Vedere un cadavere	3
Vedere un corpo mutilato	4
Essere sotto il fuoco dell'artiglieria	5
Essere attaccati da Non morti	6
Subire gli effetti della magia <i>Lacerare la Carne</i>	7
Essere consumati da uno Shoggoth	8
Venire messe incinte da un Grande Antico	9

Innaturale (Mente+Equilibrio)

Esempio	Intensità
Udire voci senza corpo	1
Vedere un oggetto inatteso muoversi	2
Essere colpiti da un attaccante invisibile	3
Guardare un vampiro sorgere dalla tomba	4
Vedere un Abitatore del Profondo	5
Vedere un Uomo Serpente	6
Vedere un Antico	7
Vedere uno Shoggoth	8
Vedere un Grande Antico	9

Sé (Comando+Equilibrio)

Esempio	Intensità
Mentire al proprio miglior amico	1
Rubare	2
Rubare dalla propria famiglia	3
Tradire tua moglie con la sua migliore amica	4
Imbrogliare chiunque tu conosca	5
Assassinare un amato	6
Uccidere un bambino	7
Omicidio di massa	8
Tradire l'umanità stessa	9

Impotenza (Empatia+Equilibrio)

Esempio	Intensità
Rimanere bloccato una notte in una toilette a pagamento	1
Venire pestato	2
Essere imprigionato per un lungo periodo	3
Essere violentemente rapito e essere trattenuto per il riscatto	4
Scoprire che si soffre per una malattia fatale	5
Realizzare che si hanno poche ore di vita se non si completano dei compiti specifici	6
Aspettare nel braccio della morte per l'esecuzione della sentenza	7
Essere condotti alla propria morte	8
Confermare il mondo dei Mythos dietro il quotidiano dopo anni di studi	9

Tiri con successo

Se i tiri su Equilibrio hanno successo, si ottiene un'altra tacca Temprato sulla scala graduata appropriata. Si guadagna sempre solo una tacca Temprato per tiro, non importa quanto fosse intensa la situazione.

Esempio: Michael Rook non ha tacche Temprato sulla scala graduata del Sè. Nel corso di una partita, sorprende tutti perdendo la pazienza e umiliando la sua ragazza di fronte alla sua famiglia. Questo è una prova di grado 2 su Sé. Con un tiro di 3x10 su Comando+Equilibrio, lui si rende conto di ciò che ha fatto. ("E' stata una volta sola, ero sotto stress, mi scuserò con lei...") Egli, ora, ha una tacca Temprato sulla scala graduata del Sè, anche se la prova era di Intensità 2.

È possibile, anche se difficile, riempire completamente una scala graduata con tacche Temprato. Personaggi con indicatori pieni hanno molto probabilmente visto tutto e sono immuni ad

ulteriori shock. Questa sorta di "callosità" ha effetti addizionali comunque, come una sorta di alienazione dalla corrente umana che impedisce all'abilità di qualcuno di comportarsi come persona.

Personaggi con 10 tacche Temprato su Violenza hanno un automatico bonus di +2d ai tiri su Intimidire. Comunque, nessuna abilità tirata con la Stat Empatia può avere un'ampiezza maggiore di 2. Ogni punto addizionale di ampiezza è perso.

Personaggi con 10 tacche Temprato su Innaturale hanno un bonus automatico di +2d ai tiri su Mythos. Comunque, nessuna abilità tirata con la Stat Mente può avere un'ampiezza maggiore di 2. Ogni punto addizionale di ampiezza è perso.

Personaggi con 10 tacche Temprato su Sè hanno un bonus automatico di +2d ai tiri su Mentire. Comunque, nessuna abilità tirata con la Stat Sensi può avere un'ampiezza maggiore di 2. Ogni punto addizionale di ampiezza è perso.

Personaggi con 10 tacche Temprato su Impotenza hanno un bonus automatico di +2d ai tiri su Schivare. Comunque, nessuna abilità tirata con la Stat Comando può avere un'ampiezza maggiore di 2. Ogni punto addizionale di ampiezza è perso.

Mythos contro Occulto

Potresti chiederti quale sia la differenza tra l'abilità Mythos e l'abilità Occulto; e poiché entrambe trattano col soprannaturale, talvolta la distinzione è difficile. La risposta è, in breve: L'occulto è l'intrappolamento della conoscenza, mentre Mythos è l'assoluta conoscenza. L'occulto è 99% superstizione umana mista all'1% di conoscenza del soprannaturale, mentre Mythos è conoscenza al 100% dell'altro mondo.

L'occulto non è realmente pericoloso per la psiche, a meno che non si trovi l'1% di ago nel pagliaio, mentre Mythos è sempre pericoloso per l'indicatore Innaturale.

Ogni dado nell'abilità Mythos richiede un pari numero di tacche Temprato o Fallito nell'indicatore Innaturale.

Per cui, per avere 5d in Mythos, si deve avere o 5 tacche Temprato o 5 Fallito nell'indicatore Innaturale. Questo significa che a meno che non si veda qualcosa di Innaturale, non è possibile credere nei Mythos e non è quindi possibile averne l'abilità. Mentre il GM può alterare questa regola come desidera, essa crea un buon feeling nella discesa negli orrori dei Mythos.

Tiri Falliti

Quando si fallisce un tiro su Equilibrio, si ottiene una tacca Fallito sulla scala graduata rilevante. Non importa la relativa intensità della situazione, è semplicemente una tacca Fallito in più - le esperienze realmente terrificanti non sono necessariamente più spaventose delle minori. Dopo tutto, un tratto distintivo di una mente in frantumi è la perdita del senso della proporzione.

In aggiunta alla tacca Fallito, comunque, si deve immediatamente scegliere una delle tre reazioni ai traumi. Una reazione ai traumi significa che la parte logica e conscia della mente è impreparata. Si

potrebbe reagire di puro istinto, o semplicemente essere storditi e scioccati. Ci sono tre reazioni ai traumi e una volta che una è scelta si è intrappolati nella reazione, finché la situazione non cambia e si ha la possibilità di recuperare il proprio spirito.

Le reazioni traumatiche sono:

Fuga: Il personaggio corre via al massimo della velocità, fuggendo dal punto di origine della sua paura. Se il personaggio trasporta un qualcosa che pesi più di un chilo, la lascia cadere. Se c'è una possibilità di scegliere la direzione, corri via da ciò che ti ha terrorizzato, se ci sono più strade da scegliere per la fuga, prendi la più vicina, più sicura, o la strada che ti è più familiare. La fuga continua fino a quando non senti più il rumore, l'odore, non vedi, o non percepisci più la minaccia, o fino a quando non hai fallito abbastanza tiri Resistenza da collassare.

Combattere: Il Personaggio attacca con una furia cieca, il personaggio rimane in questa furia cieca fino a quando o elimina lo stimolo della sua paura, cade esausto a causa dei tiri Resistenza falliti, o viene ucciso (o semplicemente messo al tappeto). Il personaggio non può fermarsi volontariamente fino a quando la causa della sua paura, oggetto, creatura, o persona che sia, non è chiaramente distrutta. Chiunque cerchi di fermare il personaggio, viene anch'esso attaccato.

Bloccarsi: Il personaggio può nascondersi e non uscire fuori fino a quando il pericolo non è passato, o, più semplicemente, resta fermo, paralizzato dal terrore. Bloccarsi può, appunto, significare una perfetta paralisi, oppure rannicchiarsi piangenti in posizione fetale. Personaggi che si bloccano in risposta ad una situazione che non varia (come ad esempio qualcuno che rimane come congelato alla vista dei resti del cadavere del proprio amato levriero) può uscire da questo blocco, se la situazione che ha causato la paralisi, non varia per un'ora.

Variante: Multiple Tacche Fallito per un singolo Tiro Pazzia fallito

Un GM in cerca di emulare la situazione in cui una singola visione può mandare un sano individuo nella spirale della follia può fare una semplice modifica: Sottrarre l'altezza del tiro Intensità, dall'altezza del più alto set di dadi corrispondenti in un tiro fallito sulla Follia (se non ci sono set corrispondenti, utilizzare semplicemente il numero Intensità). Questo numero diventa il numero di Tacche Fallito ottenute da una singola esperienza orrida. Considerate però che questa semplice modifica può fare della pazzia del personaggio una possibilità molto più concreta.

Esempio: Il Dr. Turnbridge guarda nella Clessidra della Penombra nonostante i ripetuti avvertimenti. Appena avvia il meccanismo, la vera natura dell'universo - e il Caos Rutilante di Azatoth, al centro dello stesso - è rivelato a lui. Questo è una prova Intensità 10 contro l'Innaturale. Turnbridge lancia il suo Mente+Equilibrio di 6d per un 2x3 che fallisce l'intensità di 7. Con questa variante, il personaggio subisce 7 Tacche Fallito su Innaturale da quella visione. Se Turnbridge avesse fallito nel tirare anche una singola coppia, avrebbe subito 10 tacche Fallito

su Innaturale. Ahia.

Psicopatici e Cultisti

Coloro che riescono ad ottenere 10 Tacche Temprato su di una scala graduata, sono immuni a quello stimolo. Alcuni individui restano altamente inseriti nella società anche se soffrono su diverse scale intaccate. Altri non si amalgamano molto bene. Ecco alcuni esempi di comportamenti umani deviati.

- Quelli con 10 Tacche Temprato nella scala del Sè sono pazzi criminali- non riescono a comprendere, né gli importa, come rubare, mentire e imbrogliare affliggono la società negativamente.

- Quelli con 10 Tacche Temprato sulla scala graduata di Violenza sono psicopatici- non hanno alcun rispetto per la vita altrui. Questo è un tratto comune nei serial killer.

- Quelli con 10 Tacche Temprato sulla scala graduata di Innaturale sono Cultisti- Quest'ultimi o pregano o ossessivamente cercano di comprendere il sovrannaturale. Cultisti di entità come Chtulhu o Nyarlathotep spesso soffrono di questo disturbo.

- Quelli con 10 Tacche Temprato sulla scala graduata di Impotenza sono i Paranoici- non hanno fiducia di nessuno neppure di sé stessi, in verità, reputano che gli altri gli diano la caccia.

Collasso Mentale

Ogni volta che il personaggio ottiene 5 Tacche Fallito, in una qualsiasi combinazione di scale, si sviluppa un grave problema mentale. Ottenere Tacche Fallito rappresenta sempre sconcerto mentale, così come Tacche Temprato rappresentano isolamento e alienazione. Ogni 5 tacche Fallito significa che il dolore interiore è diventato così insopportabile che interferisce con il funzionamento delle tue abilità. Si è sviluppata un Problema mentale. Ogni 5 tacche si ottiene un altro problema mentale.

Se subisci un problema mentale, lavora con il GM per prendere qualcosa che sia coerente. Non prendere qualcosa che non entrerebbe mai in attuazione in gioco: Credici oppure no, ma le deviazioni mentali possono essere divertenti da giocare. Questa è la tua possibilità di rivelare la natura del tuo personaggio attraverso le sue azioni. Non Sprecarla.

Fobie

Il personaggio sviluppa una debilitante paura in qualcosa- tipicamente qualcosa che era presente durante il trauma, o più raramente, qualcosa che viene associato con l'evento traumatico. Qualcuno che ha visto coi suoi occhi dei cani randagi che sbranavano la moglie, ragionevolmente, svilupperà una forma di Cinofobia; uno che è stato attaccato da degli abitanti del profondo potrebbe sviluppare una fobia verso i pesci, e così via. Quando sei in presenza dell'oggetto della Fobia, devi tirare Comando+Equilibrio. Se si è in combattimento, devi spendere un round e non fare nient'altro perché ti prepari mentalmente al confronto. Questo tiro non è un tiro pazzia, e, quindi non cambia il tuo metro

pazzia. Se fallisci il tiro, comunque, il personaggio o sarà Bloccato o Fuggerà. Il combattimento non è una opzione. Personaggi che soffrono di fobie contro qualcosa di oscuro possono automaticamente fallire il tiro ad ogni visione.

Depressione

Personaggi depressi si sentono fuori luogo, apatici e incapaci di fare ogni minima cosa. Le cose buone non sono mai abbastanza buone, mentre le cose cattive sembrano sempre peggiori. Al suo apice, tutto è noia, poco confortevole o senza valore. La depressione tende a svilupparsi in cicli, che possono essere mensili o settimanali.

Nel suo punto più basso la depressione non penalizza nulla (comunque il personaggio sarà più cinico o morboso di altri). Ad un gradino superiore nel ciclo, l'angoscia aumenta talmente tanto che tutti i tiri Empatia subiscono una penalità di -1d nel punto più profondo della depressione, il personaggio subisce -1d nelle abilità Empatia e Comando (Nota: in nessun momento l'abilità equilibrio subisce penalità). Il ciclo quindi è: Normale, male, malissimo, male, normale e quindi si ripete sempre uguale.

Dipendenza da sostanze

La depressione porta di frequente a tentativi di automedicazione, ma spesso molta gente salta direttamente all'uso di droghe o all'alcolismo. La sostanza in questione potrebbe essere qualsiasi cosa- cocaina ed eroina sono sostanze da gente altolocata, ma gli alcolici, legali e a poco prezzo, creano più dipendenze tra gli americani che tutte le droghe messe assieme. Se un personaggio soffre di una dipendenza da sostanze, sentirà il bisogno quotidiano della sostanza in questione. Se il personaggio soccombe alla tentazione, non subisce penalità-oltre al fatto di essere Ubriaco o strafatto. Se il personaggio resiste, sarà teso, arrabbiato e distratto. Nel giorno in cui il personaggio non assume la droga, tutte le abilità sensoriali, mentali e coordinatorie vanno tirate a Difficoltà 3 a causa del malessere fisico e/o stress mentale (Nota: questo status non penalizza le prove Equilibrio).

Fughe

Alcolismo e droghe spesso portano alle fughe, o "Blackout" come sono comunemente chiamati. Il personaggio vaga, perde un lasso di tempo e si riprende, spesso un paio di giorni dopo, senza alcuna memoria di ciò che ha fatto. Più raramente, alcuni personaggi sviluppano una patologia che li porta a queste fughe anche senza l'utilizzo di sostanze psico-alteranti. Queste persone vengono intrappolate in un circolo mentale, impossibilitati a smettere di pensare ai loro problemi e, piuttosto che affrontarli, la parte cosciente della loro mente si spegne.

In qualsiasi momento il personaggio reagisca a un tiro Pazzia correndo via o bloccandosi, deve tirare due dadi.

Se su entrambi esce lo stesso numero il personaggio entra nello stato di Fuga. Personaggi in questo stato, camminano casualmente, non parlano

con la gente se non strettamente necessario (e anche in quel caso sono molto distratti e vaghi nelle indicazioni). Possono anche guidare se sanno dove si trovi la loro macchina, procedendo in una direzione casuale. Si fermano per mangiare se affamati, vanno in bagno quando ne sorge il bisogno, non iniziano risse o si gettano dai ponti; sembrano molto distratti, persone leggermente intontite che vagano. Quando la fuga inizia tira un dado: questo è quante ore durerà la fuga, a meno che non esca un 10 in tal caso ritira il dado: la fuga durerà quel numero di giorni.

Come indicato precedentemente, fughe e droghe sono strettamente legate. Personaggi con entrambi questi disturbi tendono ad assumere automaticamente le droghe durante le loro fughe, nella maggiore quantità possibile.

Personaggi che assumono pesanti dosi di droghe o di alcool devono tirare due dadi per vedere se cadono in un Blackout (un detective che beve un bicchiere di bourbon prima di un raid per preparare i nervi, non entrerà in Fuga, ma, se torna a casa dopo e si finisce la bottiglia, potrebbe).

Riprendersi

Esperienze morbose e miserabili alterano la personalità di un personaggio verso il peggio, in un modo o nell'altro. Ci sono certe abilità che permettono al personaggio di controllare le scale in una maniera più controllata.

Tieni a mente, i metodi variano drasticamente da periodo a periodo; nel 1925 uno psicotico sarebbe legato ad un letto e drogato finché non crea più problemi, oppure lobotomizzato, mentre negli anni '90 sarebbe medicato e monitorato, così come sarebbe soggetto ad un'intensa terapia.

Consulenza

L'abilità Consulenza permette al personaggio di parlare con qualcuno che è appena emerso da un trauma, confortandolo grazie ad un lenimento psicologico immediato. Il Consulente effettua un tiro Empatia+Consulenza contro una difficoltà uguale alle Tacche Fallito/Tacche Temprato (A scelta del consigliere) del personaggio sotto consulenza.

Con un successo, una Tacca Fallito o una Tacca Temprato viene cancellata (questo può essere solo tentato una volta per ogni evento traumatico).

In ogni occasione, però, il consulente dev'essere in grado di parlare con il paziente, sentire le sue risposte e avere uno scambio di opinioni significativo (oppure almeno di banalità confortanti). Questo porta via almeno una mezz'ora. Richiede anche un ambiente che, se non perfettamente sicuro, sia almeno non pericoloso nell'immediato. Personaggi imbucati in una trincea durante la Prima Guerra Mondiale possono confrontarsi tra due attacchi di artiglieria, ma non durante. Inoltre Consulenza può, con un qualsiasi successo, far uscire chiunque dalla reazione al trauma. Questo richiede solo pochi minuti di conversazione, ma non può essere fatto nel mezzo di una lotta o di un inseguimento o di una qualsiasi distrazione violenta. (Questo significa che far uscire qualcuno da una reazione di Combattere è molto duro

a meno che qualcuno non lo stia tenendo fermo.)

Il limite finale di Consulenza è che la sua natura immediata e empatica la rendono inefficace dopo che la reazione si sia ingranata. Per cui, una volta che un giorno intero sia passato dal trauma Consulenza non può modificare le tacche Temprato o Fallito. Dopo, c'è bisogno di uno psichiatra.

Esempio: L'ufficiale Florintino ha due Tacche Fallito in Violenza e durante una concitata sparatoria, vede il suo compagno beccarsi una pallottola nella gola. Questa è una prova Violenza con intensità 4, facendole tirare Sensi+Equilibrio con difficoltà 4. Con un 2x1 fallisce, entra in ira e uccide l'assaltatore anche quando quest'ultimo si è arreso. Inoltre ottiene una terza tacca Fallito. L'unico testimone di questo evento è il sergente Panil, che ha una riserva di 5d Empatia+Consulenza. Panil prende in disparte Florintino mentre il resto della Swat perquisisce l'edificio, mette un asciugamano sulla spalla di Florintino e inizia a parlarle, seduti sul sedile del van della squadra. Allontanando chiunque cerchi di interferire, gli è concesso, così, il tiro. La Difficoltà è 3, il numero attuale di Tacche Fallito di Florintino. Tirando un 3x7, Panil convince Florintino che è tutto ok, chiunque avrebbe fatto una cosa del genere, che adesso non c'è nulla da preoccuparsi e che il suo partner è in un posto migliore ora, nessuno deve sapere cosa ha detto quell'individuo prima di morire, e comunque, nessuno avrebbe potuto sentirlo, visto che coperto dal rumore dell'arma da fuoco... Florintino elimina così una Tacca Fallito, ma comunque, ci potrebbero essere altre domande, riguardo la morte...

Psichiatria

L'abilità Mente è l'arida e intellettuale scienza di ridare forma ai pensieri altrui. Con un successo lo psichiatra può rimuovere Tacche Fallito o Tacche Temprato, o aggiungerle. Non è facile comunque, e non è neppure veloce.

Per applicare Psichiatria, il paziente deve spendere tempo in terapia. Più estremo è il suo atteggiamento, più tempo occorrerà riportarlo ad uno status di normalità. Mettere a posto Tacche Fallito richiede più tempo del processo di cancellazione di Tacche Temprato.

Pazienti Ricoverati in terapia, isolati dallo stress della vita quotidiana, e non facendo niente se non concentrandosi nella loro ripresa, devono spendere un numero di settimane pari al numero di Tacche Fallito nella scala che stanno cercando di recuperare. Se stanno cercando di recuperare una tacca Temprato, devono spendere quel numero di giorni in ricovero intensivo.

Se il paziente esegue una seduta terapeutica di un'ora per una-due volte settimanali, neccsiterà di un numero di settimane pari al numero di tacche Temprato prima che lo psichiatra possa fare un tiro. Un personaggio che è sottoposto ad un graduale trattamento per Tacche Fallito deve spendere mesi di sessioni settimanali prima che possa essere effettuato un tiro.

Quando il tempo di internamento è concluso, lo psichiatra tira Mente+Psichiatria. Se il personaggio ha compiuto una buona interpretazione, mostrando

qualcuno che sta cercando in tutti i modi di combattere i propri demoni e cercando di tornare ad una vita normale, lo psichiatra può aggiungere un dado alla riserva (a discrezione del GM). Se il personaggio ha resistito alla terapia, il tiro viene eseguito ad una penalità di -1d. Pazienti passivi né aggiungono né sottraggono dadi alla riserva.

Il tiro è eseguito senza una difficoltà stabilita. Un qualunque successo altera la scala come pianificato.

Tutto ciò presupponendo che lo psichiatra stia cercando di aiutare il paziente a stare meglio, cercando di riportarla sulla strada giusta. Questo sistema funziona anche per psichiatri senza scrupoli che, per una ragione qualunque, vogliono far sprofondare un paziente nel suo malessere. In questo caso, lo psichiatra deve investire il tempo appropriato sulla Tacca Fallito su cui cerca di infierire. Similmente, il trattamento designato per infierire contro il paziente richiede un numero di giorni o settimane pari alle Tacche temprato desiderate.

Esempio: Dopo essere stato preso in ostaggio per una settimana, l'agente Speciale Krebbs è in una condizione mentale e fisica precaria. Ha ottenuto la sua quinta tacca Temprato in Impotenza e sta incominciando a mostrare segni di dissociazione. È mandato all'ospedale psichiatrico di Bethesda. Dopo cinque giorni, il suo psichiatra ottiene un tiro per curare il grave disturbo di Krebbs. Krebbs comunque, ha dimostrato segni di riluttanza alla terapia, quindi lo psichiatra ottiene -1d di penalità. Il dottore fallisce il tiro e Krebbs mantiene le sue tacche Temprato. Nonostante il dottore gli consigli di restare in terapia per superare il problema, il capo vuole Krebbs di nuovo al lavoro per un grosso caso; di conseguenza Krebbs viene lasciato andare. La moglie di Krebbs, comunque, è infelice del distacco progressivo del marito e inizia a fare pressione su di lui perché continui la terapia. Krebbs accetta e inizia a partecipare ad una seduta settimanale con un differente terapeuta. Inizia la terapia con aria riluttante, ma dopo cinque settimane di un graduale miglioramento, sta cominciando, in un certo qual modo, a partecipare. È concesso al suo nuovo terapeuta, un tiro normale, senza né bonus né penalità. Il terapeuta ottiene un 2x1. tale tiro è il minimo successo, ma abbastanza da aiutare Krebbs e rimuovere una Tacca Temprato da Impotenza.

Psicologia

Laddove la psichiatria è un approccio metodico e scientifico per alterare le menti degli altri, la psicologia è più vicina all'arte. In verità, si attiene a molte delle stesse tecniche, teorie e approcci della psichiatria, ma è più diretta, più personale e meno clinica.

La psicologia molto spesso dipende nella forza caratteriale del terapeuta o dalla sua forza di personalità. È quindi una abilità Comando, più che una abilità Mente. Formando un intenso e stretto legame con un terapeuta, permette un progresso più veloce, ma al contrario dei metodi ripetibili della psichiatria, dipende tutto dal paziente e dal terapeuta.

Ciò può causare una prova emotiva, proprio come l'abilità Consulenza, stesso tempo, stessi effetti, stessi

requisiti, stesse Difficoltà. Può anche rimuovere Tacche Fallito dalle scale, come l'abilità Psichiatria, con lo stesso investimento e sforzo (ma non può essere usata per aggiungere Tacche in una scala qualsiasi, comunque).

La psicologia è abbastanza versatile, ma c'è un problema. Un successo nel tiro Psicologia, non cambia l'atteggiamento del paziente. Concede un nuovo tiro Equilibrio, dello stesso tipo di quello che è stato fallito (o passato con successo) in precedenza, solo che ora la difficoltà è il numero di Tacche Temprato o Fallito, nella scala che si sta provando a influenzare.

Esempio: Il Dr. Schneider è uno psicologo che lavora con una task force. È presente quando uno dei suoi commilitoni scende in uno scantinato e trova i resti di un esperimento di trapanazione, una prova con Difficoltà 3 su Violenza, che viene fallita dal collega di Schneider, aggiungendo così il suo secondo fallimento in Violenza. Schneider ha 6d Comando+Psicologia nella riserva, e mentre cerca di farlo riprendere dal trauma, tira 2x8. Questo gli dà la possibilità di ritirare il suo tiro Violenza, ora, contro Difficoltà 2 per i due Fallito che ha. Quest'ultimo non ottiene serie uguali e rimane scosso e traumatizzato. Mosso a compassione per il fallimento, il dottor Schneider convince il suo capo nel dargli due settimane di assenza per motivi di salute, così che possa lavorare seriamente sui problemi del suo compagno. Alla fine di quel periodo tira, con un +1d bonus perché sta scavando nel profondo della mente del suo amico, e ottiene un 2x2. È abbastanza da permettergli un ulteriore tiro Sensi+Equilibrio contro difficoltà 2. Questa volta ottiene 3x1 e riesce a cancellare la Tacca Fallito.

Speranza in tempi oscuri

L'equilibrio mentale è una cosa divertente. Molta gente intelligente e ambiziosa, crolla nella nevrosi dopo aver visto sparare ad un commesso della vicina stazione di servizio durante una rocambolesca rapina. Altra gente, ignorante e egocentrica, soggetta ad esperienze ben più traumatiche, imprigionamento, tortura o violenze carnali, spesso ne esce mentalmente intatta.

La differenza spesso inizia da come si assimila l'esperienza. La vittima che accetta che quell'evento è accaduto per una ragione, o che in qualche modo se la stava cercando ("cosa pensavo di trovare, andando alla stazione di servizio alle 4 di notte?") incorpora paura ed esitazione nella sua visione del mondo. La vittima che non cede mai agli abusi da lui subito ("mio padre diceva che era un suo diritto, ma non ne aveva alcuno di farlo contro di me") ha le possibilità di accettare la sua sofferenza senza esserne governato. Mentre le circostanze traumatiche hanno un potente impatto sulla socialità della vittima, il background della vittima e la sua esperienza personale sono altrettanto importanti, se non ancora di più. Per riflettere questo, ci sono dei tratti per personaggi che si possono ottenere alla creazione del personaggio (vedere **Parte II: Personaggi** a pagina 36 per maggiori dettagli)

Capitolo 3: Combattimento

Qui è dove si entra in alcune delle più importanti regole del gioco – cose che possono ferire o uccidere il personaggio. Poiché il combattimento e altre minacce cambiano il gioco così drasticamente, le regole sono più specifiche.

Sicuramente, può essere importante per decifrare il cifrario di Aklo usare la Riserva di Mente+Crittografia, ma normalmente non si ha bisogno di conoscere troppi dettagli; semplicemente se ha funzionato o meno. Ma se alcuni cultisti cercano di colpire il personaggio con un machete, è necessario sapere *esattamente* quando, dove e quanto bene lo fanno.

Le Tre Fasi del Round di Combattimento

Ogni round del combattimento è separato in tre fasi: *dichiarazione*, *tiro*, e *risoluzione*. Quando tutte e tre sono state compiute e tutti i personaggi in combattimento hanno agito, il round successivo comincia e il ciclo ricomincia totalmente da capo.

1. Dichiarazione

Descrivere l'azione del personaggio. Il personaggio con la statistica di Sensi più bassa dichiara per primo, poiché un personaggio con i Sensi più alti è più attento di quello che sta accadendo nel combattimento ed è più capace a rispondervi. Personaggi non giocanti dichiarano la loro azione in ordine in base alla propria Sensi esattamente come i giocatori. Se due personaggi hanno la stessa statistica di Sensi, il PNG dichiara per primo, oppure si possono usare l'abilità Vista e la statistica Mente (in quest'ordine) come separatori.

Quando si dichiara, bisognerebbe cercare di essere chiari e precisi. I dadi Competenza vengono "chiamati" a questo punto: dichiarare che Altezza si vuole assegnare ai dadi. Se si sta facendo qualcosa di speciale – schivare, tentare due azioni contemporaneamente, mirare ad una zona specifica del corpo, aiutare un compagno in qualche modo, lanciare una magia o usare una mossa di arti marziali – bisogna dirlo adesso.

2. Tiro

Ogni personaggio tira la riserva di dadi appropriata all'azione dichiarata – normalmente una riserva di magia, di Stat o di Stat+Abilità. Una volta che tutti i personaggi hanno dichiarato le loro azioni, tutti quanti tirano nello stesso momento e mostrano l'altezza e l'ampiezza delle loro azioni.

3. Risoluzione

Prima che i dadi siano "letti", chiunque abbia dadi Soprannaturali li assegna. Poi il personaggio con l'ampiezza maggiore *agisce sempre per primo*. Se due set sono ugualmente ampi, il tiro con maggiore altezza agisce per primo. Tutte le azioni vengono risolte in ordine di ampiezza. Se cinque personaggi tirano 5x5, 3x6, 4x6, 2x3 e 3x10, le loro azioni sono

risolte in quest'ordine: 5x5 per primo, poi 4x6, 3x10, 3x6 e infine 2x3. Questo implica che ogni azione con maggiore ampiezza del tuo tiro accade *prima* della tua azione – anche se si sta cercando di schivare o difendersi contro quell'attacco. Se ha maggiore ampiezza, accade prima che si possa agire o reagire. Quando un attacco colpisce, infligge immediatamente il danno. Se si soffre di un qualsiasi danno prima che la propria azione si sia risolta, si perde un dado dalla corrispondenza più alta – poiché essere colpiti da un pugno, accoltellato, o essere colpito da un proiettile è molto, molto distraente. Se il set è rovinato (ridotto a non avere dadi corrispondenti), l'azione fallisce, anche se si è tirato un successo. Si perde un dado ogni volta che si subisce danno.

Questo è tutto quello che c'è su un round di combattimento. Ognuno dice cosa sta facendo, i tiri delle azioni, le azioni che si sono succedute in ordine di ampiezza, e a questo punto la stessa cosa si ripete dall'inizio.

Danno

Il danno in *NEMESIS* è specifico. Quando si è colpiti, il tiro dell'attacco dice esattamente dove si è colpiti e per quanto danno.

Tipi di danno

C'è un mondo di differenza tra essere colpiti da un pugno nello stomaco ed essere lì pugnalato. Un pugno fa male e fa venire un livido, ma a meno che si venga presi a pugni per lungo tempo non si soffrono danni permanenti.

Essere pugnalati o colpiti da un proiettile è totalmente differente – gli organi interni vengono modificati e esposti a ogni sorta di germi, virus e sostanze inquinanti. Il danno che penetra la pelle è serio.

In *NEMESIS* ci sono due tipi di danno: il danno Letale e lo Shock.

Lo Shock stordisce e può essere pericoloso in termini brevi, ma normalmente ci si rimette in poco tempo. Rappresenta i lividi, traumi da contusione, colpi violenti, tagli superficiali, o leggeri sanguinamenti.

Il danno Letale è esattamente quello che sembra – danno che può porre velocemente termine alla vita. Rappresenta ferite lacero-contuse, tagli profondi, traumi agli organi, danno balistico, pesante sanguinamento, o ustioni. A volte il danno Letale è ridotto a Shock a causa di armature o altri effetti; nei casi in cui questo sia rilevante si consideri che 1 punto di danno Letale è equivalente a 2 di Shock.

Il profilo del danno

Ogni scheda del personaggio ha un profilo del danno con un gruppo di caselle di ferita che rappresentano quanto Shock o danno Letale un personaggio può sopportare. Su un normale umano, il profilo di danno è rappresentato come un corpo umano, con i suoi punti di danno separati in gambe, braccia, torso e testa. L'altezza di un tiro d'attacco determina quale punto subisce il danno (vedi **Zone Sensibili** pag.21).

Se si è colpiti, segnare una casella Ferita per ogni punto di danno subito. Se è Shock, mettere una singola linea diagonale su ogni casella. Se è Letale, mettere una "X" su ogni casella.

Il GM potrebbe decidere come descrivere il danno e assegnare una qualsiasi penalità. Subire 5 danni Letali al torso potrebbe non essere immediatamente fatale, però probabilmente ucciderà se non si hanno cure mediche; il GM potrebbe descriverlo come costole rotte o come un polmone perforato. Potrebbe causare una penalità di -1d sulla maggior parte delle azioni per riflettere lo shock e la sofferenza; o forse il danno stesso è una sufficiente penalità. Sta tutto al GM.

Quando un nuovo danno colpisce un punto, riempire sempre prima le caselle vuote, se ce ne sono. Il danno Shock diventa danno Letale se tutte le caselle di una zona sono riempite. Una volta che tutte le caselle sono segnate con danno Shock, ogni ulteriore danno in quel punto è considerato Letale.

Zone Sensibili

La zona in cui si viene feriti è normalmente più, molto più, importante dell'ammontare del danno – se potessi scegliere tra qualcuno che mi schiaccia il piede o la faccia, sceglierei sempre il piede.

Poiché la zona è così importante, in *NEMESIS* l'altezza di un tiro di attacco definisce la zona sensibile colpita, mentre l'ampiezza del tiro (potenza e rapidità) determina il danno esattamente come per dire chi agisce per primo.

Più alto è il tiro, più pericoloso è l'attacco.

Quel piccolo e povero profilo sulla scheda del personaggio contiene numeri che rappresentano ognuna delle sue zone, da 1 (gamba sinistra) a 10 (testa). Guardare il numero del tiro dell'attacco sul profilo per trovare dove si è colpiti.

Qualità	Zona sensibile	Casella Ferite
1	Gamba Sinistra	5
2	Gamba Destra	5
3-4	Braccio Sinistro	5
5-6	Braccio Destro	5
7-9	Torso	10
10	Testa	4

Profilo di Danno

Una volta che tutte le caselle Ferita della testa (talvolta chiamate "caselle cervello") sono riempite con danno Shock, si è incoscienti. Se sono tutte riempite con danno Letale si è morti.

Quando il torso è riempito con danno Shock, le statistiche Corpo e Coordinazione sono ridotte di -4d finché non si recupera almeno 1 punto Shock. Se il torso è riempito con danno Letale si è morti.

Quando un arto è riempito con danno Shock, non si può utilizzare per compiere un'azione o per utilizzare un'abilità. Se una gamba è riempita con danno Shock, la velocità di corsa è ridotta della metà; se entrambe sono riempite, il movimento è ridotto a 1

metro *al minuto*. Se un arto è riempito con danno Letale, è seriamente danneggiato e potrebbe non tornare ad essere buono come prima. Il GM decide l'esatto effetto basandosi sulla natura dell'attacco, della ferita e dalle cure mediche ricevute. Forse potrebbe ridurre Statistica+Abilità quando si usa quell'arto di -1d perché non ha mai ricevuto cure adeguate, oppure potrebbe far perdere una casella Ferita permanentemente; oppure l'attacco taglia del tutto l'arto. Sta tutto al GM.

Una volta che tutte le caselle Ferita in un arto sono riempite con danno Letale, ogni ulteriore danno a quell'arto va inflitto direttamente al torso.

Esempio: Un cultista della Campagna del Crepuscolo colpisce con un pugno il dottor Mann con un 3x5. questo ha ampiezza in danno Shock, per cui il dottor Mann subisce 3 danni Shock nella zona sensibile 5, il suo braccio destro. Il turno successivo, un altro cultista della Campagna del Crepuscolo pugnala il dottore con un coltello (che infligge danni Letali) con un 3x6. il dottor Mann subisce 3 danni Letali, ancora al braccio destro. Mann ha 5 caselle Ferita sul suo braccio destro, per cui 2 dei 3 danni Letali riempiono le due caselle vuote. Il terzo punto di danno Letale è diviso tra due delle tre caselle che avevano già danno Shock. Il braccio del dottor Mann ha ora 4 danni Letali e 1 Shock – il braccio è messo così male che non può essere usato. Un solo altro punto di danno e potrebbe essere inutilizzabile per sempre!

Zone sensibili non umane

Alcune creature sovranaturali – e molte comuni – hanno bizzarre configurazioni del corpo e maggiori o minori caselle Ferita di un umano. Ci sono svariati modi di riflettere tutto ciò. Una semplice e veloce soluzione è di prendere le statistiche Corpo della creatura, moltiplicarle per 10, e dividere il risultato ottenuto tra sei Zone Sensibili come caselle Ferita. Come ordinaria amministrazione, la più ampia porzione di corpo dovrebbe essere lo slot torso (da 7 a 9), la più piccola dovrebbe essere lo slot testa (10) e gli arti andrebbero separati tra i rimanenti numeri.

Per riflettere ancor più bizzarre configurazioni si può semplicemente separare le "caselle testa" attraverso il corpo della creatura in zone dispari (per dire, una nel torso, una nel braccio e una nella testa). Questo rende quasi impossibile stordire una creatura senza avere un'ampia conoscenza della struttura del suo corpo.

Guarire

Il danno è un brutto affare, per cui è naturale pensare a come uscirne.

Guarire da danno Shock: il danno shock può essere curato con l'abilità Pronto Soccorso, se si hanno gli strumenti giusti – un kit completo di Pronto Soccorso con bendaggi, stecche e anestetici di solito risolve il problema.

Il personaggio che fa la prova in pronto soccorso fa un tiro su Mente+Pronto Soccorso usando come numero di difficoltà la quantità di danno nella zona, fino ad una massimo di 10 (per cui, se un arto ha 2

danni Letali e 4 Shock, la difficoltà è 6). Ogni uso di Pronto Soccorso che ha successo cura un numero di danni Shock pari all'ampiezza del tiro; un tiro fallito, d'altro canto, *infligge* un punto di danno Shock. Pronto Soccorso può essere usato una volta per ferita. Per ricordarsi dove si è già usato basta semplicemente mettere un segno vicino alla zona ogni volta che si subisce una ferita e cancellarlo ogni volta che si è curati con Pronto Soccorso. Pronto Soccorso non può mai guarire dei danni Letali – solo un vero trattamento medico può.

Lo Shock può essere curato anche con il riposo. Ogni giorno in gioco, se si ha una buona notte di riposo, si recupera metà del danno Shock in ogni Zona Sensibile (se si ha un punto solo di danno Shock in una zona, guarisce completamente).

Guarire da danno Letale: il danno letale è molto più lungo da curare. A parte alcuni tipi di interventi sovranaturali può essere curato solamente con seria attenzione medica – il che significa chirurgia e un periodo in ospedale – oppure un lungo riposo a letto.

Quando si riceve un vero trattamento medico, il dottore tira su Mente+Medicina. La procedura converte un numero di danni Letali in Shock pari all'altezza del tiro che ha successo, prendendo 5 – ampiezza, come ore.

Trattare ogni zona con una diversa operazione.

I danni Letali si possono anche curare riposando a lungo a letto. Per ogni settimana di completo riposo, 1 punto di danno Letale è convertito in Shock in ogni Zona Sensibile. Se si è in ospedale, usare il tiro Mente+Medicina del dottore al posto di questa regola. Ricordarsi sempre che la guarigione dai danni Letali dipende dal periodo storico. Negli anni '20, un arto cancrenoso sarebbe stato amputato, mentre oggi il paziente sarebbe riempito di esotici antibiotici nella speranza che l'arto possa essere salvato. Nei giorni precedenti gli antibiotici, una ferita con un po' di danni Letali potrebbe peggiorare nel tempo a causa delle infezioni, subendo danni Shock ogni giorno fino alla cura. I particolari di cosa può e non può essere curato sono compito del GM; se si è in dubbio, risolvere con un tiro su Corpo+Salute e basare la difficoltà sull'ambiente e le circostanze.

Combattimento corpo a corpo

Combattere corpo a corpo – che sia kung fu, un combattimento di spade o semplicemente rotolarsi nel fango, resta pur sempre un confronto tra avversari con il vago obiettivo di "avere la meglio". È uno sporco affare. Forza, velocità e cattiveria sono tutto.

Gli attacchi in corpo a corpo usano la statistica Corpo. Se si è disarmati, usare le abilità Rissa, Lottare o Arti Marziali. Generalmente la scelta sta a voi, a meno che il GM non decida che è richiesta una particolare abilità, se il vostro avversario vi ha costretto a terra, potreste essere forzati ad usare l'abilità Lotta, invece che Arti Marziali [Karate]. Se si ha un'arma, usare l'abilità Armi da Mischia. Come al solito, l'altezza del tiro determina la zona sensibile: tirare 3x1 significa colpire la gamba del tizio. Tirare 2x10 permette di colpirlo in faccia. L'ampiezza determina sia l'iniziativa (chi agisce per primo), come il danno.

Il danno base per attacchi in corpo a corpo è basato sulla statistica Corpo (vedere Statistica Fisica: Corpo, pag. 8, per dettagli).

Le armi da corpo a corpo aumentano questo danno, a seconda di quanto sono efficaci e letali. Potete trovare una loro descrizione all'inizio di pagina 30.

Colpi Mirati

Già riuscire ad avere un vantaggio sul proprio avversario è difficile – provare a colpire una *specifica* parte del corpo è veramente arduo. Ecco come funziona: si perde un dado dalla Riserva poiché è difficile mirare ad una particolare zona del corpo (i dadi Competenza possono annullare questa penalità, ma poi sono persi, oppure si può prendere la penalità e usarli normalmente). Poi, fissate il valore di uno dei dadi rimanenti per la zona che si sta sperando di colpire. Ora tirare i dadi rimasti. Se si ottiene una corrispondenza e questa batte il tiro dell'avversario, si colpisce. I dadi Competenza eliminano la penalità al dado – come norma – ma poi devono essere tirati normalmente.

Il più popolare colpo mirato nel corpo a corpo è il knockout, un colpo alla testa di un bersaglio (zona sensibile 10) sperando di renderlo incosciente. Bisogna fare attenzione – se la testa del bersaglio è piena di danni Letali, questo muore.

Altri attacchi popolari sono strozzare o strangolare, che normalmente richiedono un colpo mirato alla testa. Vedere al riguardo **Strozzare e Strangolare**.

Disarmare

Se qualcuno si sta avvicinando con un'arma, probabilmente si vorrà disarmarlo scagliandola lontano da lui.

Buona fortuna.

Dichiarare un Colpo Mirato al braccio che sta tenendo l'arma. Se si ha successo, e si eguaglia o supera la statistica Corpo del bersaglio usata come numero di difficoltà, non si causa danno, ma si costringe il bersaglio a lasciar cadere l'arma. Se l'ampiezza è di un punto o più superiore all'ampiezza dell'attacco del bersaglio, si può scegliere se scagliare

l'arma lontano o strapparla al bersaglio – e se la si strappa di mano, si può usare normalmente nel prossimo round di combattimento.

Se si fallisce nel battere l'ampiezza del tiro dell'avversario e l'arma è affilata, si subisce 1 punto di danno Letale a qualsiasi arto si stia usando per disarmare, anche se si ha successo nello scagliare via l'arma. Se questo può sembrare severo, ricordate semplicemente che quando qualcuno prova a colpirvi con una spada non c'è molto altro da afferrare se non la parte affilata.

Lottare e Bloccare

L'attacco standard in corpo a corpo è un pugno od un calcio, ma molti combattimenti cominciano con uno scambio di colpi e terminano con entrambi i contendenti che rotolano sull'asfalto, ognuno cercando di buttare giù l'altro.

Per bloccare qualcuno, per prima cosa rendere noto quello che si vuol fare nella fase di dichiarazione. Poi tirare la riserva di Corpo+Rissa, Corpo+Lottare o Corpo+Arti Marziali. Se si batte il tiro dell'avversario, si infligge 1 punto di danno Shock alla zona indicata e si butta a terra il bersaglio. Il bersaglio è ora bloccato fino a che non riesca a liberarsi.

Quando si è bloccati, non si può schivare o cercare riparo, e non si può attaccare nessuno – il che include l'uso di armi da fuoco e di poteri sovranaturali – ad eccezione del personaggio che sta bloccando. Se non bastasse, quando si è bloccati ogni attacco in corpo a corpo che vi viene diretto contro guadagna +1d alla riserva di dadi.

Si rimane bloccati finché non accade una di queste tre cose:

- L'attaccante dichiara che fa qualcos'altro e vi lascia liberi.
- L'attaccante è messo fuori combattimento o ucciso.
- Si batte il tiro, in un confronto dinamico, dell'avversario su Corpo+Rissa, Corpo+Lottare o Corpo+Arti Marziali con la propria riserva di Corpo+Rissa, Corpo+Lottare o Corpo+Arti Marziali. Si può fare questo tentativo solo una volta per round.

Strozzare e Strangolare

Soffocare, strozzare e annegare sono tutte la stessa cosa: prima non si può respirare, poi si sviene e poi si muore. La causa della morte è la mancanza di ossigeno. Per soffocare qualcuno a mani nude (fuori da Bloccare), usare Corpo+Rissa, Corpo+Lottare o Corpo+Arti Marziali. Per prima cosa, dichiarare un colpo mirato alla testa. Se ha successo, si infligge 1 punto di danno Shock e si continua infliggendo 1 punto di Shock per round alla testa del bersaglio, finché non accade una di queste tre cose:

- Si dichiara che si fa qualcos'altro.
- Si subisce danno da una qualsiasi fonte.
- La vittima batte il tiro di Corpo+Rissa, Corpo+Lottare o Corpo+Arti Marziali in un confronto dinamico con il suo Corpo+Rissa, Corpo+Lottare o Corpo+Arti Marziali. La vittima può tentare quest'azione solo una volta a round.

Si può cominciare a strozzare un avversario bloccato

con un tiro con successo su Corpo+Rissa, Corpo+Lottare o Corpo+Arti Marziali – non si ha bisogno di dichiarare un colpo mirato alla zona 10. Ma se si tenta di strozzare e si fallisce, il bersaglio evade automaticamente dalla presa.

Strangolare un bersaglio funziona esattamente come Strozzare, ma non permette al sangue, anziché all'aria, di fluire nel cervello. Strangolare infligge 2 punti di Shock alla testa per round e richiede un attacco su Corpo+Arti Marziali o qualcosa del genere.

Lanciare Oggetti Grandi

Lanciare qualcosa di grosso verso un nemico è abbastanza semplice. Tirare su Corpo+Lanciare per attaccare.

Si infligge danno basandosi sulla statistica Corpo esattamente come per un attacco in corpo a corpo, indifferentemente dalla grandezza dell'oggetto. Un personaggio potenziato in modo sovranaturale con 9d in Corpo infligge l'ampiezza del tiro in Shock e Letali lanciando un sasso o un cassonetto; il cassonetto probabilmente è più grande di un sasso, ma è molto più lento.

Lanciare un oggetto ha però un vantaggio. Se è sufficientemente grande da coprire più di una zona sensibile del bersaglio, si può colpire con corrispondenze multiple del tiro anche se non si sono dichiarate azioni multiple.

Se si colpisce un criminale con un cassone e si tira 2x7 e 3x10 subisce danno al torso e alla testa!

Spazzare via!

Spazzare via è la spettacolare arte di scagliare lontano l'avversario in aria con un singolo calcio, pugno, o un'esplosione sovranaturale. Se si è colpiti con un attacco sovranaturale di 6d+, si è spazzati via. Ricordare sempre, richiede una statistica potenziata o una magia ad esplosione a 6d o più, *non semplicemente una riserva di 6d* – un normale essere umano con una riserva di Corpo+Rissa di 8d con 4 da Corpo e 4 da Rissa non può spazzarvi via, ma un individuo potenziato in modo sovranaturale con una riserva di Corpo di 8d può farvi volare lontano. Un'abilità aumentata può spazzar via solo se il GM pensa che abbia senso.

Spazzare è determinato dall'ampiezza del tiro e dal danno totale inflitto. La formula è semplice:

Ampiezza del tiro x Danno Shock = metri di cui si è spazzati.

Ora, ipotizziamo che si abbia un Corpo con 9d, e si colpisca un bersaglio con un tiro di 3x10, per 3 danni Letali e 3 Shock. Ampiezza 3 x 3 Shock = 9 metri. Si è fatto volare l'avversario per 9 metri. Ouch!

Bloccare, Schivare e Difese Sovranaturali

Molte persone non amano essere colpite, pugnalate, o strangolate e le regole assumono che stiano facendo del loro meglio per evitare tutto ciò mentre cercano di portare a termine un attacco. Ci sono tuttavia alcuni casi in cui non ci si preoccupa di contrattaccare, si vuole solo sopravvivere. Qui spieghiamo come cavarsela in *NEMESIS*.

Ci sono tre modi di difendersi da un attacco incombente: *bloccare*, *schivare* e *difendersi con un potere sovrannaturale*.

Schivare utilizza la riserva di Corpo+Schivare. Bloccare utilizza la riserva di Corpo+Rissa, Corpo+Lottare o Corpo+Arti Marziali.

Difendersi con un potere sovrannaturale utilizza la magia appropriata, statistica potenziata o abilità potenziata esattamente come bloccare e schivare. Per esempio, con la magia *Muro di Sabbia* si può bloccare un attacco imminente creando un impenetrabile muro di sabbia, oppure con Coordinazione potenziata si può evitare una raffica di proiettili. Alcune abilità sovrannaturali possono entrambe le cose.

Tutti e tre i tipi di difesa funzionano allo stesso modo. Schivare, bloccare o difendersi con un potere sovrannaturale sono azioni di combattimento che sostituiscono l'attacco o qualsiasi altra azione per il round (a meno che non si tentino azioni multiple). È sempre un confronto dinamico contro il tiro dell'avversario. L'ampiezza del tiro deve *eguagliare o superare* l'ampiezza del tiro avversario, oppure non ci si difende sufficientemente bene da evitarlo.

Con una schivata, un blocco o una difesa sovrannaturale che abbia successo, ogni dado che corrisponde nella riserva diventa un dado "assorbimento" che rimuove un dado dal set di corrispondenze dell'avversario. Qualsiasi set in attacco che viene ridotto ad ampiezza minore a 2 è rovinato e manca totalmente il bersaglio.

Si possono dividere i dadi "assorbimento" tra attaccanti multipli, finché il tiro è migliore o uguale della singola Altezza e Ampiezza dei tiri degli attaccanti.

Meglio ancora, se si sta bloccando con uno scudo o con un qualsiasi oggetto che conferisce notevole copertura ed è stato progettato per bloccare, non è necessario usare i dadi "assorbimento" per difendersi. Si deve comunque tirare per bloccare e ottenere un set corrispondente, come di norma, ma *ogni attacco* di cui si è *coscienti* deve battere l'altezza del tiro per bloccare, affinché possa colpire – in altre parole, per quella fase di risoluzione i nemici devono battere l'altezza del tiro per bloccare come numero di difficoltà. Come sempre, se l'attaccante agisce per primo, colpisce prima che si abbia il tempo di parare il colpo.

Esempio: Micheal Rook è minacciato da tre ghouls e schiva i loro attacchi. Il suo tiro su Corpo+Coordinazione ottiene un 3x7. I ghouls hanno tutti successo con 2x5, 2x6 e 3x9. Il ghouls con il 3x9 agisce per primo – la sua ampiezza pareggia quella di Rook, ma l'altezza è maggiore. Poiché è superiore, Rook non può schivarlo. Rook subisce un colpo nella Zona 9 (il torso) e perde un dado dal suo set a causa del danno, riducendo così la sua schivata a 2x7. Segue l'attacco 2x6. Il tiro per schivare di Rook è più alto con 7, per cui può usare uno dei suoi dadi "assorbimento" per ridurre l'ampiezza del ghouls a 1, cambiando un 2x6 in un fallimentare 1x6!. L'ultimo ghouls ha tirato un 2x5, anche questo inferiore alla schivata di Rook, per cui Rook può usare il suo ultimo dado "assorbimento" per eliminare un dado dall'attacco, rovinandolo. Grazie all'abile schivata,

quello che sarebbe dovuto essere una selvaggia raffica di artigiate è solamente una ferita al torso e un paio di colpi mancati di poco.

Come si può bloccare e schivare?

Generalmente, si può bloccare o schivare qualsiasi attacco di cui si è consapevoli. Parlando semplicemente, questo significa attacchi corpo a corpo e proiettili relativamente lenti, come oggetti lanciati. Se un attacco è più veloce di un oggetto lanciato, ma più lento di una pallottola – un albero lanciato da un sasquatch con la statistica Corpo potenziata, per esempio – sta al GM la decisione.

L'eccezione, naturalmente, è un personaggio con Coordinazione potenziata. Con riflessi e agilità sovrannaturali si può provare a schivare o bloccare *qualsiasi cosa*, anche colpi di pistola o laser. Si deve comunque battere l'attacco in un normale confronto dinamico, ovviamente.

Si può usare Bloccare (ma non Schivare) per proteggere un altro bersaglio, se si è abbastanza vicini per cui l'attacco possa aver colpito voi e il GM sia d'accordo.

Arti Marziali

L'abilità Arti Marziali rappresenta l'allenamento al combattimento che permette di combattere con maggior efficacia, garantendo un bonus gli attacchi e alle parate. Maggiore è l'abilità in Arti Marziali, più bonus si potranno avere da essa. Nella creazione di un personaggio, selezionare un bonus dalla lista seguente per ogni dado nell'abilità. Quando si guadagna un nuovo dado in Arti Marziali, selezionare un nuovo bonus per il repertorio.

Si può scegliere un bonus per un attacco dalla scelta disponibile di bonus durante la fase di dichiarazione.

- +2 Danno
- +2 Qualità o -2 Qualità
- +2 Ampiezza solo per l'iniziativa
- Aumentare danno da Shock a Letale
- Tentare azioni multiple senza 1d di penalità
- Fare un colpo mirato con qualsiasi tiro che ha successo
- Disarmare con un qualsiasi tiro che ha successo – senza necessità di un colpo mirato
- Strangolare anziché strozzare
- Evitare di essere bloccati
- Sbattere a terra il bersaglio senza cadere o lottare con lui

Comunque, Arti Marziali va specializzata. Si deve, cioè, definire il tipo di Arte Marziale che si possiede quando la si sceglie. Tipi differenti di arti marziali permettono mosse differenti, dalle prese alle schivate del Ju-jitsu ai duri colpi e calci del Karate. Arti Marziali [Ju-jitsu] è buono, o anche Arti Marziali [Eclettico Mix di Stili], ma una generica Arte Marziale è troppo generale. Il tipo specifico di arte marziale indica che tipo di attacchi si possono portare con l'abilità; a discrezione del GM si può usare Arti Marziali [Ju-jitsu] per un attacco in lotta, ma non per colpire con un

calcio un avversario a terra.

Discutete col vostro GM per scegliere le migliori mosse per il vostro tipo di Arte Marziale. Volete più bonus?

Prendete un altro tipo di Arte Marziale!

Si può usare anche l'abilità per azioni simili al combattimento se permesso da GM, come fare un tiro su Coordinazione+Arti Marziali per cadere a terra in piedi dopo essere stato spazzato via o essere caduto. A discrezione del GM, si può prendere Arti Marziali in una specifica arma, come ad esempio Arti Marziali [Arciere Zen] o Arti Marziali [Bastone a Catena]. Funziona esattamente come la normale Arti Marziali, ma solo per quella particolare arma.

Combattimento a Distanza

La brutta cosa di quando si subisce un colpo d'arma da fuoco è che una volta che il proiettile è in volo, non c'è molto che si possa fare. I proiettili sono veloci; le persone sono lente. Il primo indizio che molte persone hanno quando vengono colpite è la sensazione di piombo caldo che si fa strada nella carne.

Questo significa che le armi da fuoco sono spesso un confronto statico. Il bersaglio non sta interagendo con il proiettile una volta che è in volo; se si spara prima che il bersaglio si possa spostare dalla traiettoria, puoi colpire o meno. Non volete che vi sparino? Mettetevi dietro una copertura prima che cominci la sparatoria.

Per evitare che ogni combattimento ristagni nell'infinita ripetizione di "Gli sparo. Gli sparo. Gli sparo", ci sono diverse opzioni tattiche che variano le possibilità. Come sempre, queste opzioni devono essere scelte durante la fase di dichiarazione nel combattimento, prima di tirare.

Molte di queste regole possono essere usate per qualsiasi attacco a distanza – sia esso un missile Stinger, una magia *Lacerare la carne* o un arco.

Mirare

Prendendo tempo e osservando il bersaglio accuratamente, si possono aumentare le chance di colpirlo: per ogni round di combattimento speso mirando con la canna al bersaglio, aggiungere +1d alla riserva. Non si può fare qualsiasi altra azione mentre si mira, oppure aggiungere più di +2d in questo modo. Se si è distratti (per es. se si deve tirare un'altra riserva di dadi), o se si subisce danno mentre si mira, il bonus è perso.

In aggiunta alla normale azione di mira, sparare o attaccare un oggetto grande o immobile in gittata corta garantisce automaticamente un bonus di +2d all'attacco. Dopo tutto, è facile sparare ad una casa a 6 metri di distanza – più facile, per dire, di sparare a un agitato alieno che sta sputando acido.

Colpi Mirati

Qualche volta si vorrebbe sparare in una parte specifica del corpo del bersaglio. Questo è chiamato colpo mirato.

Funziona grosso modo nello stesso modo che negli attacchi in corpo a corpo (vedere **Colpi Mirati**, pagina 22): togliere 1d dalla riserva di dadi, fissare un altro dado nella riserva sul valore della zona a cui si sta mirando, e tirare i rimanenti dadi sperando in una corrispondenza.

Talvolta si vuole sparare ad un oggetto indossato o tenuto da un bersaglio – come il serbatoio di carburante di un lanciafiamme, un amuleto mistico, un gadget, o il bottone del Giorno del Giudizio – e non al bersaglio stesso.

In questo caso, fare un colpo mirato alla zona 9.

Colpi Multipli e Attacchi a Raffica

Qualche volta si spara più di un colpo a qualcuno (o a più persone). Con armi progettate per sparare

una volta per round di combattimento (come molte pistole o fucili) è contemplato dalle regole sulle azioni multiple (vedere **Azioni Multiple**) – in altre parole, è molto difficile da portare a termine.

Armi automatiche come mitragliatrici sono costruite per fare attacchi multipli, e hanno un grande vantaggio – hanno un indicatore di Raffica misurato in dadi che si aggiungono alla riserva di dadi, e non si hanno le normali penalità per tentare un'azione multipla (vedere **Raffica**). Tutte le corrispondenze che escono sono colpi.

Non si può combinare questo effetto con Mirare – se si spende un turno mirando e decidendo di usare l'attacco a Raffica di un'arma, si perde il dado extra derivante dalla mira.

Gli attacchi a Raffica utilizzano un numero di proiettili (o cariche di energia, o altro) eguale al numero di dadi nella riserva (incluso l'indicatore di Raffica); se la riserva di Coordinazione+Armi da Fuoco+Raffica è di 9d, quando si tira si sparano 9 proiettili in un singolo round di combattimento.

Normalmente si può tentare un attacco a Raffica solo contro un singolo bersaglio oppure contro più bersagli che sono vicini l'un l'altro. Se sono troppo distanti, si può attaccare solo con Fuoco di Copertura.

Fuoco di Copertura

Fuoco di copertura significa che si sta sparando quanto più piombo (o fuoco, o altro) possibile nella generica posizione di un bersaglio. Invece di usare la riserva di Statistica+Abilità, tirare semplicemente 2d più l'indicatore di Raffica dell'arma, se ne ha uno.

Per ogni set corrispondente, chiunque sia nell'area bersagliata che non sia sotto copertura deve tirare un singolo dado. Se si ottiene un risultato pari all'altezza di una delle corrispondenze, quel personaggio è colpito nella zona indicata. In aggiunta, ogni potenziale bersaglio deve fare un tiro su Empatia+Equilibrio o cercare immediatamente riparo. Una volta sotto copertura, possono agire normalmente, ma finché non trovano una copertura devono fare del loro meglio per appiattirsi a terra.

Il fuoco di Copertura svuota le munizioni dell'arma. Non si può tentare Fuoco di Copertura con armi che sparano meno di un colpo per round (in altre parole, armi con un indicatore *lento*; vedere pag. 29 per dettagli).

Però si può tentare il Fuoco di Copertura con armi progettate per fare un singolo attacco per round, come una pistola.

L'intento del fuoco di copertura è quello di costringere i nemici a tenere la testa bassa (e, più importante, le loro pistole), ma un colpo fortunato è sempre possibile.

Esempio: Micheal Rook scarica una mitraglietta (Raffica 4d) nella direzione di una banda di Neonazisti, usando il Fuoco di Copertura. Tira 2d per il Fuoco di Copertura +4d di Raffica, per un totale di 6d. Ottiene 3x6. ognuno dei Neonazisti tira 1d. uno di loro ottiene 6, che corrisponde al tiro di Rook. Per cui subisce un colpo ad ampiezza 3 al braccio sinistro. Il resto dei Neonazisti deve ora fare un tiro su Empatia+Equilibrio o cercare riparo.

Cecchino

Ogni volta che si spara a qualcuno che non si aspetta di venir colpito, aggiungere +1d alla riserva in aggiunta ad ogni altro bonus. È uno dei benefici di sparare verso qualcuno che non sta urlando, schivando, o rispondendo al fuoco.

A seconda delle circostanze, il GM potrebbe concedere altri vantaggi nello sparare ad un bersaglio indifeso, se il personaggio ha lo stomaco per farlo. Fare questo è una prova di Intensità 3 sull'indicatore Violenza per chi spara.

Gittata

Il tiro d'attacco base assume che ci si trovi a gittata media. Poiché *NEMESIS* è astratto, "gittata media" copre molte definizioni, e cambia da arma ad arma. Le gittate delle armi sono misurate in metri, definendo tre differenti gittate – *vicina*, *media* e *lunga gittata*. Il primo numero è la gittata corta; il secondo numero è la gittata lunga; tutto quello che sta nel mezzo è gittata media. La gittata *massima* è normalmente poco importante – un colpo mancato è un colpo mancato – ma per la cronaca, le pistole normalmente hanno una gittata efficace di meno di un miglio.

La distanza dal bersaglio modifica la riserva di dadi:

- **A gittata corta**, aggiungere un dado alla riserva.
- **A gittata media**, la riserva non è influenzata.
- **A gittata lunga**, ridurre la riserva di un dado.

Per ulteriori informazioni sulle armi e le gittate di funzionamento, vedere **Lista delle Armi**

Capitolo 4: Armature, Armi e Oggetti

NEMESIS astrae le proprietà dell'equipaggiamento, della armatura, e delle armi in un certo numero di differenti qualità – concetti generali che definiscono l'effetto sul gioco degli oggetti o dei dispositivi – come *Armatura Pesante*, *Armatura Leggera*, *Penetrazione*, *Area*, *Bruciare*, *Lentezza* e *Raffica*.

Armatura

L'armatura è una qualsiasi sostanza che protegge dagli attacchi fisici. Qualsiasi cosa che assorba *qualsiasi* ammontare di danno e, per definizione, un'armatura.

Esistono due categorie di armature in *NEMESIS*: armature leggere e armature pesanti. Entrambi questi tipi sono definiti da un grado di armatura: il Grado di Armatura Leggera (GAL) e Grado di Armatura Pesante (GAP). L'armatura assorbe un numero di danno pari al suo grado dagli attacchi fisici. Se l'armatura assorbe più danni di quelli che infligge l'attacco, allora devia l'attacco. Ogni danno che attraversa l'armatura è inflitto normalmente al bersaglio. Il tipo di danno che assorbe dipende dal tipo di armatura.

L'armatura leggera assorbe 1 punto di Shock per punto di GAL. L'armatura leggera rappresenta un'attenuazione di qualche tipo, come un rilievo, inserti di gomma piuma, cuoio, o qualsiasi altro tipo di riparo leggero. Se si possiede un grado di armatura leggera di 3, l'armatura assorbe 3 punti di Shock dagli attacchi fisici. L'armatura leggera *non* protegge dal danno Letale – per cui anche un solo punto di danno Letale la attraversa.

L'armatura pesante assorbe 1 punto di danno Letale e 1 punto di Shock per punto di GAP. L'armatura pesante rappresenta materiale forte, normalmente rigido, come piastre di ceramica, metallo o pietra. Se si possiede un grado di armatura pesante di 5, essa assorbe 5 danni Letali e 5 Shock. Non convertire un tipo di danno nell'altro; se si ha GAP 3 e si è colpiti per 4 Shock, si subisce 1 Shock – l'inutilizzata protezione dai danni Letali non porta benefici.

Si possono sovrapporre diversi tipi di armature – armatura pesante con sotto un'armatura leggera, per esempio, oppure un'armatura leggera con piastre più pesanti. Il danno è assorbito nell'ordine in cui sono sovrapposte – per cui se si indossa un'armatura pesante sopra una leggera, il GAP protegge per primo e qualsiasi danno si lasciato da parte è bloccato dal GAL.

Sovrapporre Armature

Le moderne armature sono semplicemente troppo ingombranti per permettere una gran sovrapposizione: non si possono indossare più punti GAP della statistica Corpo+Coordinazione e continuare a muoversi e combattere con efficacia. Ogni punto di GAP oltre Corpo+Coordinazione sottrae -1d alla Coordinazione mentre si indossa.

Questo implica che un normale essere umano (2d in

Corpo e Coordinazione) può portare fino a 4 punti di GAP in un singolo momento (per dire, un casco anti-sommossa, una veste di kevlar, e un altro punto di armatura per una qualsiasi altra zona).

Notare che ciò che conta è il grado di armatura dell'oggetto, non le dimensioni della zona sensibile, per cui un abito in kevlar con GAP 2 conta come 2 punti, anche se protegge tre zone sensibili.

Armature sovranaturali (come le armature incantate o fatte con materiali super resistenti) subiscono questa limitazione.

Armatura o Barriera	Livello (Tipo)
Copertura completa (tutte zone sensibili)	2 GAL
Casco anti-sommossa (zona sensibile 10)	1 GAP + 1 GAL
Abito in kevlar (zone sensibili 7-9)	2 GAP + 2 GAL
Armatura di piastre (tutte zone sensibili)	3 GAP + 2 GAL
Porta di legno spessa 2.5 cm o scudo	2 GAP
Muro solido spesso 1.27 cm	2 GAP
Muro di legno spesso 5 cm	3 GAP
Muro di legno spesso 15 cm	5 GAP
Alluminio spesso 64 cm	5 GAP
Sacchi di sabbia spessi 30 cm	5 GAP
Vetro antiproiettile	5 GAP
Muro solido spesso 20 cm	6 GAP
Titanio spesso 64 cm	6 GAP
Piastra d'acciaio spesso 2.5 cm	6 GAP
Piastra d'acciaio spesso 5 cm	7 GAP
Piastra d'acciaio spesso 10 cm	8 GAP
Corazza da carro armato M1	8 GAP
Piastra d'acciaio spesso 20 cm	9 GAP
3 m di terra	10 GAP
Bunker spesso 3 m	10 GAP
Portone d'acciaio spesso 40 cm	10 GAP
Stella ai neutroni	25 GAP

Armatura, Copertura e Zone Sensibili

Le armature moderne offrono tipicamente protezione da attacchi in corpo a corpo su tutte le zone sensibili, e una protezione limitata da attacchi da armi da fuoco a particolari zone sensibili, come la testa e il torso – ma ha efficacia solo se un attacco colpisce una zona protetta. Se si indossa un casco e si viene colpiti alla gamba, l'attacco non è, ovviamente, bloccato.

Similmente, talvolta si spara a qualcuno che si nasconde dietro qualcosa con un grado di armatura. Colpi che altrimenti colpirebbero zone sensibili, colpiscono invece la copertura. Se si spara a un bersaglio che mostra solo la testa e le braccia, il colpo prende la copertura a meno che non si riesca ad

ottenere un risultato tale per cui si colpisce la sua testa (zona 10) o una delle sue braccia (zone da 3 a 6). Anche se si manca una zona esposta, qualsiasi danno che oltrepassa l'armatura è normalmente inflitto al bersaglio.

A proposito: un corpo umano è equivalente a GAP 2 – la vittima usata come copertura subisce tutto il danno dall'attacco, ma impedisce a qualsiasi cosa dietro di subire 2 danni Shock e 2 Letali.

Danneggiare Oggetti

Cosa accade se si infligge danno ad un oggetto inanimato come una pistola, una casa, un elicottero, o una portaerei? Quanto danno può sopportare un oggetto prima di essere inutilizzabile o distrutto? Buona domanda.

Gli oggetti in *NEMESIS* hanno Caselle Ferite, esattamente come le persone, che rappresentano quanta punizione possano subire prima di essere distrutti.

Proprio come i personaggi, il danno che oltrepassa l'armatura dell'oggetto riempie le sue caselle ferite con danno Letale o Shock. Quando le caselle di un oggetto sono riempite con danno Shock, è fuori uso. Se è un computer, ad esempio, è rotto; se è la camera di una casa, è inabitabile. Una volta che un oggetto o una zona è riempita con danno Letale, è demolita oltre possibili riparazioni.

Veicoli e Strutture

Oggetti grandi come veicoli e costruzioni hanno caselle ferite, esattamente come gli oggetti piccoli. Se si vogliono mantenere le cose semplici, assumere semplicemente che ogni colpo ad un oggetto lo danneggia, e non preoccuparsi delle zone colpite.

Ma se si vogliono maggiori dettagli, i veicoli e le strutture possono avere diverse zone sensibili, proprio come le persone hanno gli arti, ognuna con le proprie caselle ferite. È compito del GM assegnare le zone sensibili, e decidere se ogni zona ha il grado completo di armatura di un oggetto, così come cosa accade all'oggetto se una zona è danneggiata o distrutta.

Esempio: il dottor Mann guida un Model-T con tre zone sensibili e GAP 3. Le sue zone sensibili sono: Gomme (1-2), Telaio (3-7), e Cabina (8-10). Il GM dice che il danno alla cabina è trattato come fuoco di copertura sui passeggeri e sul carico. Se la cabina è distrutta, la macchina continua a correre, ma i passeggeri sono privi di protezione. Se le gomme subiscono danno, una delle gomme è esplosa. Se il telaio è distrutto la macchina è rovinata.

Oggetto	Zone sensibili	Caselle ferite per zona	Armatura (GAP)	Peso
Sfollagente	1	1	1	0,91 kg
Pistola	1	3	4	2,72 kg
Fucile	1	5	4	4,54 kg
Bicicletta	1	5	2	9,98 kg
Piccola macchina	3	4	3	2 t

Oggetto	Zone sensibili	Caselle ferite per zona	Armatura (GAP)	Peso
Minivan	4	5	3	3,5 t
Furgoncino	4	6	3	4 t
Elicottero	5	5	3	4,2 t
Autobus	6	5	3	8 t
Autobotte	7	5	3	12 t
Treno Metropolitano	8	5	4	13 t
Jet da combattimento	6	7	4	18 t
Casa media	10	5	3	30 t
Carro Armato M1	6	10	8	50 t
Jumbo jet	10	20	3	400 t
Portone spesso 30 cm	1	20	6	-
Bunker spesso 3 m	6	3	10	-

Qualità delle Armi

Molte armi causano danno nel modo ordinario – si attacca con un tiro stat+abilità e l'arma causa danno Shock, o danno Letale, o entrambi, in base all'ampiezza del tiro. Alcune armi, tuttavia, causano più danno delle altre, e alcune hanno proprietà speciali, come essere in grado di penetrare le armature o esplodere su un certo raggio. Le cinque qualità che definiscono quello che un'arma speciale può fare sono *Penetrazione*, *Area*, *Bruciare*, *Lentezza* e *Raffica*. Esistono anche attacchi non letali che riducono le statistiche e le abilità di un bersaglio.

Penetrazione

Le armi penetranti sono progettate per perforare le armature. La loro efficacia è misurata in punti. Riducono il GAP di un bersaglio dell'ammontare dei punti, solamente per quell'attacco, prima dell'assegnazione dei danni.

Se riducono il GAP a 0 o meno, il bersaglio subisce tutto il danno.

Le armi penetranti ignorano *tutte* le armature leggere.

Se un'arma penetrante è esplosiva (che significa: ha un grado in Area), riduce *permanentemente* il GAP del bersaglio. Un proiettile perforante riduce l'armatura solo per quell'attacco, ma un razzo LAW o un colpo d'artiglieria crea un buco abbastanza grande per ridurre l'armatura di quella zona permanentemente.

Area

Un'arma con la qualità Area esplode quando colpisce, infliggendo danni extra al bersaglio e a qualsiasi cosa entro un certo raggio. Dinamite, granate, e colpi di artiglieria sono alcuni esempio di armi ad Area.

La qualità Area è misurata in dadi. Il bersaglio specifico subisce i danni non-Area, come di norma. In più, il bersaglio e ogni personaggio nel raggio subisce 2 danni Shock in ogni zona sensibile. Inoltre, il bersaglio e ogni personaggio nel raggio tirano un numero di dadi pari al grado di Area dell'arma durante la fase di risoluzione del combattimento. Ogni dado indica la zona che subisce 1 punto di danno Letale. Non cercare corrispondenze qui – semplicemente segnate il danno in ogni zona indicata dal dado.

Esempio: il dottor Mann è colpito da un'esplosione di Area 3. subisce 2 danni Shock in ogni zona sensibile e tira 1, 3 e 10 sui tre dadi di Area. Subisce un danno Letale alla sua gamba destra (zona 1), al braccio destro (zona 3), e alla testa (zona 10). In più, a causa della natura traumatica dell'esplosione, deve fare un tiro su Sensi+Equilibrio contro Violenza con Intensità 3.

Se l'attacco iniziale manca, i dadi Area non sono tirati affatto – l'attacco finisce oltre ed esplode senza danni.

Se si è il GM ed un pugno di PNG sono colpiti in un'esplosione ad Area, si potrebbero tirare i dadi una volta sola e applicare lo stesso risultato ad ogni personaggio. Questo implica che tutti subiscono lo stesso danno nella stessa zona, il che è irrealistico – ma è molto più semplice che tirare 3d per ogni PNG.

Quando un'arma ad Area ferisce fisicamente, si deve fare un tiro Follia sulla scala che misura la Violenza pari all'Intensità di Violenza – questo rappresenta la natura traumatica di una grande esplosione.

Le armi con Area sono particolarmente adatte a distruggere strutture e veicoli. Quando un arma con Area colpisce un veicolo o una struttura e infligge danno oltrepassando l'armatura, tutti i dadi Area sono focalizzati su quella zona specifica.

Armi ad Area	Area	Penetrazione	Intensità di violenza
Candelotto di dinamite	2d	3	2
Bomba a mano MK2	3d	4	2
Lanciarazzi LAW	8d	7	3
Proiettile da 35 cm	10d	10	5
Granata 20 mm	3d	3	4
Arma ai neutroni a basso rendimento	10ds	20	8
Esplosione nucleare da 10 megatoni	20ds	35	9

Bruciare

La qualità Bruciare non ha punti o riserve di dadi associate – semplicemente ha sempre effetto. I bersagli danneggiati da un arma con Bruciare prendono fuoco. Quando un'arma con Bruciare colpisce, infligge danno normalmente.

In più, ogni zona sensibile del bersaglio eccetto la testa è ora in fiamme e subisce 1 punto di danno Shock.

Le zone che stanno bruciando subiscono un punto addizionale di danno ogni round finché il fuoco non è estinto.

Tipicamente, solo un'immersione totale o la carenza di ossigeno possono farlo – molte armi militari basate sul fuoco utilizzano un carburante colosso particolare che è particolarmente difficile da spegnere.

Armi con sia Bruciare che Area hanno un effetto di Area diverso dal normale. Invece di causare un'esplosione, armi con Bruciare/Area coprono un'area di fiamme. Invece di subire 2 Shock ad ogni zona sensibile e danno Letale dai dadi Area, i bersagli subiscono solamente 1 punto di danno Shock ad ogni zona sensibile tirata con i dadi Area. Però quelle zone sono ora in fiamme.

Qualunque bersaglio che ha preso fuoco deve fare un tiro su Empatia+Equilibrio contro Intensità 4 una volta per round per evitare di farsi prendere dal panico. Un bersaglio preso dal panico non fa nulla eccetto correre in giro schiaffeggiando le fiamme finché non ha successo in un tiro di Empatia+Equilibrio.

La qualità Bruciare può essere usata per simulare altre minacce che si attaccano al corpo, come l'acido, o uno sciame di insetti. L'effetto di gioco è lo stesso; semplicemente descritto diversamente.

Lentezza

Un'arma con la qualità Lentezza non può sparare ad ogni round di combattimento. Bisogna infatti spendere un numero di round pari al suo grado di Lentezza per prepararla prima che si possa sparare di nuovo. Se una pistola ha Lentezza 1, si può sparare solo ogni 2 round di combattimento. Se ha Lentezza 3, si può sparare solo ogni 4 round. Se l'arma è già preparata, si può sparare con essa il primo round, ma dopo questo colpo ci vuol tempo per ricaricarla.

Notare che Lentezza è diversa dal normale tempo di ricarica. Molte armi senza un grado di Lentezza richiedono un singolo round di combattimento per ricaricare la loro massima capacità di munizioni.

Raffica

Le armi con Raffica sono progettate per sparare molto rapidamente e "ricoprire" un'area di proiettili o esplosioni – sono completamente automatiche o possiedono alcuni altri fattori che rendono facile sparare a più bersagli in una volta sola. Un fucile a pompa che spara dozzine di pallettoni e una mitragliatrice che spara centinaia di proiettili al minuto sono entrambe armi con Raffica.

Le armi con Raffica possono compiere attacchi multipli (vedere pag. 25) senza penalità alla riserva di dadi. Invece, un numero di dadi pari al livello di Raffica dell'arma sono *aggiunti* alla riserva di dadi per il tiro dell'attacco. Ogni corrispondenza è un colpo a segno che infligge al bersaglio danno normalmente. Le armi con Raffica sparano un numero di proiettili pari al numero di dadi presenti nella riserva di Stat+Arma+Raffica.

Se si stanno tentando azioni multiple (sparare mentre si cerca un riparo, per esempio), le armi con Raffica danno un ulteriore vantaggio – si tira

comunque la più bassa delle riserve, ma non si subiscono le normali penalità per azioni multiple.

Molte delle armi con Raffica possono essere usate per sparare un singolo colpo o una raffica, devono comunque usare tutto il loro grado di Raffica, se lo utilizzano. Se si sta sparando con un'arma con più di un grado di Raffica (che rappresenta armi con diverse regolazioni, come una ricarica di 3 round o completamente automatica), scegliere quale usare durante la fase di dichiarazione in combattimento.

Giri al minuto delle Armi (rpm)	Grado di Raffica
300	1d
400	2d
500	2d
600	3d
700	3d
800	4d
900	4d
1000	5d
1200	5d
1500	6d

Attacchi non letali

Ci sono molte armi "meno letali" che sono progettate per incapacitare senza uccidere.

Attacchi ad impulsi sui nervi o sui sensi – come una granata accecante o uno storditore elettrico – sopraffanno il sistema nervoso del bersaglio, riducendo tutte le statistiche e le abilità dell'ampiezza del tiro. L'effetto dura l'ampiezza del tiro in round. A discrezione del GM, quest'effetto può essere evitato con un tiro con successo su Corpo+Resistenza.

Attacchi chimici come gas lacrimogeno o spray al pepe riducono tutte le statistiche e le abilità del bersaglio di -2d ognuna, per l'ampiezza in minuti. A discrezione del GM, quest'effetto può essere evitato con un tiro con successo su Corpo+Resistenza.

Armi Base

Le armi causano differenti tipologie e ammontare di danni. Alcune armi causano solo Shock, alcune solo Letale, e altre una combinazione dei due. Tutte si basano sull'ampiezza del tiro dell'attacco. Il danno è abbreviato:

Ampiezza +1 in Letale e in Shock è *A+1 in LS*. Ampiezza in Shock +1 Letale è *A in S +1L*. Capito?

Armi base da corpo a corpo

Arma	Danno
Ascia, lancia, spada	A+1 in L
Mazza da baseball	A+2 in S
Bottiglia, tirapugni, randello	A+1 in S
Pugni e piedi	A in S
Coltello, pala	A in S+1L

Arma	Danno
Coltello grande	A in L
Corda da piano	Come strangolare (pag. 23), ma il danno è L
Taser	A in S + danno non letale

Armi base a distanza

Arma	Capacità di Munizioni	Danno	
Pistola	da 6 a 17	A in SL	
Fucile a pompa	da 6 a 8	<i>Sparo</i> : A+1 in SL <i>Raffica</i> : A+2 in SL	
Carabina	10	A+1 in SL	
Fucile	6	A+2 in SL	
Mitraglietta	da 25 a 50	A in SL	
Fucile d'assalto	25	A+2 in SL	
Mitragliatrice	da 100 a 500	A+2 in SL	
Razzo anticarro	1	A+1 in SL	
Bomba a mano	1	A+1 in SL	
Lanciagranate	1	A+1 in SL	
Arco Composito	1	A+1 in L	
Cannone da carro	40	A+6 in SL + Bruciare	
Artiglieria da campo	1	A+8 in SL + Bruciare	
Bomba anti-bunker	1	A+10 in SL + Bruciare	
Arma	Raffica / Area / Penetrazione	Lentezza	Gittata Min / Max
Pistola	0d/0d/0	-	18/47
Fucile a pompa	<i>Sparo</i> : 3d/0d/1 <i>Raffica</i> : 0d/0d/2	-	13/27
Carabina	0d/0d/2	-	45/137
Fucile	0d/0d/3	-	90/275
Mitraglietta	3d/0d/0	-	27/54
Fucile d'assalto	4d/0d/3	-	36/183
Mitragliatrice	5d/0d/2	-	36/365
Razzo anticarro	0d/8d/7	3	9/91
Bomba a mano	0d/3d/4	-	18/55
Lanciagranate	0d/5d/4	1	18/182
Arco Composito	0d/0d/1	-	45,5/91
Cannone da carro	0d/7d/7	2	1,000/10,000
Artiglieria da campo	0d/10d/8	3	320/22,850
Bomba anti-bunker	0d/10d/12	-	455/22,850

Armi Avanzate

NEMESIS usa un sistema astratto per le armi – un fucile è grazioso come un fucile, una pistola come una pistola e una mitragliatrice come una mitragliatrice. Non tutte le pistole però sono le stesse, comunque, e

perfino due armi dello stesso tipo (come due tipi differenti di mitragliatrice) possono infliggere diversi ammontare di danni.

Se si vuol mantenere il gioco semplice, guardare nella tabella delle armi base, dove ogni arma in un'ampia categoria causa lo stesso ammontare di danno. Se si è interessati in maggior realismo usare la tabella delle armi avanzate. In questo sistema avanzato ogni singola pistola e cartuccia è unica, il che rende la differenza tra, ad esempio, una piccola pistola e una massiccia Desert Eagle *molto* appariscente nel gioco. Per prima cosa, trovare il danno base del tipo di arma (per esempio, le Pistole infliggono l'ampiezza in Letali e Shock), poi trovare il tipo di munizioni utilizzate dall'arma per determinare il **modificatore al danno** e **Penetrazione** (vedere pag. 28). Il **modificatore al danno** (se esiste) è applicato in aggiunta al danno normale dopo un attacco che ha successo.

Qualità delle munizioni avanzate

Cartuccia	Modificatore al Danno	Penetrazione
Fucili e Mitragliatore		
.30 pollici (7.62 mm)	+1L	3
7.62 Soviet	-	3
5.56 mm NATO	-	3
.50 AP (12.7 mm)	+1L	4
.50 SLAP	+1L	4
.50 BMG	+2L	4
Pistole e Mitragliette		
.22 pollici o .25 pollici	-1L	0
.32 ACP	-	0
.38 special revolver round	+1L	0
9 mm	-	1
9 mm parabellum	+1L	2
9 mm proiettili Glaser	+3S	0*
.40 pollici o 10mm	+2L	2
.45 ACP	+1L	2
.357 magnum	+2L	3
.44 magnum	+2L	3
.50 AE	+2L	3
Fucili a pompa		
Calibro 10 (pallini)	+2L	3
Calibro 10 (palla singola)	+1L	2
Calibro 12 (pallini)	+1L	3
Calibro 12 (palla singola)	-	2

* i proiettili Glaser non penetrano mai il GAP

Armi a distanza Avanzate

Pistole

Danno Base: A in SL

Arma	Munizioni	Capacità	Peso	Gittata
Pistola semiautomatica M-9	9 mm	15	1.13 kg	22/45 metri
Pistola semiautomatica Glock 17 9 mm	9 mm parabellum	17	1.25 kg	16/37 metri
Pistola semiautomatica .45 M1911A	.45 ACP	7	1.13 kg	16/31 metri
Revolver Smith & Wesson	.38 special	6	1.13 kg	17/33 metri
"Bulldog" .44 Revolver della Polizia	.44 magnum	6	1.13 kg	11/22 metri
Taurus 605 .357 Magnum revolver	.357 magnum	5	1.02 kg	22/45 metri
Pistola semiautomatica Desert Eagle .50	.50 AE	7	1.70 kg	18/45 metri
Pistola Smith & Wesson .22	.22	10	0.68 kg	4/18 metri

Fucili

Danno Base: A+2 in SL

Arma	Munizioni	Capacità	Peso	Gittata
Fucile Barrett M82A1.50 BMG	.50 BMG	10	13.04 kg	183/1371 metri
Fucile .30-06	.30	8	7.48 kg	183/914 metri

Fucili a pompa

Danno Base a Colpo: A+1 in L+Raffica

Danno Base in Raffica: A+2 in SL

Arma	Munizioni	Capacità	Peso	Gittata*
Fucile a pompa calibro 10	10 cartucce o 5 pallottole	5	4.76 kg	13/27 metri
Fucile a pompa calibro 12	12 cartucce o 8 pallottole	8	4.51 kg	13/27 metri
Fucile a pompa da combattimento Joint Service	12 cartucce o 6 pallottole	6	3.86 kg	18/45 metri

*Le Gittate per i colpi a raffica sono raddoppiate.

Mitragliette

Danno Base: A in SL+Raffica

Arma	Grado di Raffica*	Munizioni	Capacità	Peso	Gittata*
Heckler & Koch MP5	0d (4d)	9 mm parabellum	30	2.93 kg	27 (13) / 55 (27)
Uzi	0d (3d)	9 mm	30	3.49 kg	18 (9) / 27 (13)

Arma	Grado di Raffica*	Munizioni	Capacità	Peso	Gittata*
Ingram MAC 10	4d	9 mm	30	2.85 kg	4,5/9
Ingram MAC 11	5d	.32 ACP	32	1.59 kg	4,5/9
Pistola mitragliatrice Skorpion	3d	.32 ACP	20	1.30 kg	4,5/9

*I gradi di Raffica/Gittata sono schematizzati in questo modo: Semi-Automatica (Completamente Automatica). Armi con solo un grado in Raffica devono funzionare in modo Completamente Automatico con tutti i dadi Raffica.

Fucili d'Assalto

Danno Base: A+2 in SL+Raffica

Arma	Grado di Raffica*	Munizioni	Capacità	Peso	Gittata*
M16A2	0d (4d)	5.56 mm NATO	30	4.04 kg	36 (11)/365 (73)
AK-47	0d (3d)	7.62 mm Soviet	30	4.54 kg	36 (11)/320 (64)
M14	0d	7.62 mm NATO	20	4.99 kg	45/450
SKS	0d	7.62 mm Soviet	10	4.99 kg	36/360

*I gradi di Raffica/Gittata sono schematizzati in questo modo: Semi-Automatica (Completamente Automatica). Armi con solo un grado in Raffica devono funzionare in modo Completamente Automatico con tutti i dadi Raffica.

Mitragliatrici

Danno Base: A+2 in SL+Raffica

Arma	Grado di Raffica*	Munizioni	Capacità	Peso	Gittata*
M-249 SAW	4d	5.56 mm NATO	200	7.39 kg	36/365 metri
M-240B	3d (4d)	7.62 mm NATO	100	12.52 kg	55/550 metri
M60E3	0d (2d)	7.62 mm NATO	100	8.50 kg	55/550 metri

*I gradi di Raffica/Gittata sono schematizzati in questo modo: Semi-Automatica (Completamente Automatica). Armi con solo un grado in Raffica devono funzionare in modo Completamente Automatico con tutti i dadi Raffica.

Armi Esplosive

Danno Base: A+1 in SL+Area

Arma	Peso	Penetrazione / Grado di Area	Lentezza	Gittata
Sistema armi Dragon	15.38 kg	11/9d	3	91/914 metri
AT-4 LAW	6.69 kg	8/8d	Un Colpo	18/274 metri
LAW	2.49 kg	8/8d	Un Colpo	18/228 metri
Lanciagranate M203	1.59 kg	4/5d	1	18/183 metri

Armi da Mischia Avanzate

Le armi da corpo a corpo di solito operano sotto le stesse regole – tirare la riserva di Corpo+Armi da Mischia per attaccare e infliggere danno basandosi sull'ampiezza del tiro. Se si vuole più dettaglio nelle armi, usare i seguenti esempi per cominciare.

Nella colonna "Speciale", il "+1 Iniziativa" aggiunge 1 all'ampiezza per risolvere l'iniziativa a causa della lunghezza o dell'eccezionale bilanciamento. Il "+1 Raffica" significa che l'arma può effettuare attacchi multipli su un bersaglio, esattamente come una normale arma con Raffica – solamente che è usata in combattimento corpo a corpo (nella stessa maniera in cui un bastone bo può colpire con una gragnuola di colpi il suo bersaglio, o un'ondata di shuriken colpirà più di una volta). La "penetrazione" è la stessa cosa delle armi da fuoco, ma normalmente si applica solo alle armi da corpo a corpo pesanti che tagliano gli avversari in pezzi.

Arma	Danno	Contatto / Gittata Max	GAP / Caselle Ferita	Speciale
Ascia da Battaglia	A+2 in L	—	3/5	—
Manganello da Polziotto	A+2 in S	—	2/3	—
Alabarda	A+2 in L	—	4/4	+1 iniziativa
Katana	A+2 in L	—	4/4	—
Coltello (combattimento)	A in L	1/10 metri	3/3	—
Coltello (ordinario)	A in S + 1L	1/10 metri	3/2	—
Mazza Chiodata	A in SL	—	3/6	Penetrazione 1
Nunchaku	A+1 in S	—	2/3	+1d Raffica
Bastone	A+2 in S	—	2/4	+1d Raffica
Falce	A+1 in L	—	3/3	—
Sciabola o spada	A+1 in L	—	4/4	—
Shuriken	A-1 in L	1/15 metri	3/2	+1d Raffica
Lancia	A+2 in L	—	3/4	+1 iniziativa

Capitolo 5: Altre Minacce

Il combattimento non è l'unica minaccia al benessere dei personaggi. Volete sapere cosa accade quando il personaggio congela, affoga, viene folgorato, cade, viene avvelenato o irradiato? Siete venuti nel posto giusto.

Impatto

Qui ci sono tutti i modi di sbattere violentemente contro le cose, e nessuno di loro è divertente. Poiché sono tutti molto simili, queste regole coprono le cadute, sbattere contro qualcosa ed essere sbattuti contro qualcosa.

Il danno da impatto concerne l'intero corpo; automaticamente si subiscono 2 Danni Shock in ogni zona sensibile.

Questo come antipasto.

In aggiunta, l'impatto causa un danno basato sulla tua velocità (o, altrimenti, sulla velocità del jet che ti si schianta in faccia). Per ogni incremento di velocità (vedere la tabella più sotto), si subisce un punto di danno alla zona 10.

Se ci si schianta contro qualcosa di morbido come acqua o imbottiture, se si è legati alla cintura quando un veicolo si schianta, o se si viene gettati in una morbida pila di spazzatura, i danni sono Shock. Se si corre verso qualcosa di più duro come la terra o un muro di mattoni, il danno è Letale.

Alcune abilità aiutano a ridurre questo danno. Se si è consci del pericolo (che significa avere un round o più per reagire e i dadi della statistica Coordinazione pari alla velocità d'impatto) si ha un singolo tiro su una riserva di dadi di una Statistica+Abilità rilevante come difesa contro il danno. Questa è un'azione dichiarata in un round di combattimento – non si può semplicemente picchiare liberamente qualcuno mentre si tira per ridurre il danno da impatto. Alcune statistiche e abilità rilevanti includono Corpo+Resistenza, Corpo+Saltare, Coordinazione+Acrobazia e Coordinazione+Arti Marziali.

Un tiro con successo ha tre benefici:

Primo, si riduce il danno da impatto di 1 per ogni punto di ampiezza.

Secondo, se si sta cadendo, si può deliberatamente subire il danno su una o due zone qualsiasi a scelta. Questo ha due benefici. Primo, si può scegliere di subire danno nella zona più forte o corazzata, oppure si può dividere il danno (non i 2 Shock per zona, ma tutti gli altri) tra due zone qualsiasi completamente a scelta.

Terzo, se si sta cadendo e si atterra sui propri piedi (o arti equivalenti), sottrarre la distanza di salto (come determinato dalla statistica Corpo) dalla velocità in metri per round per determinare quando danno viene inflitto.

Se la distanza di salto è maggiore della velocità, non si subisce nessun danno – neanche i due danni Shock per zona.

Tabella Impatto

Dado	Velocità	Metri a Round	Danno	Distanza di Caduta
1d	< 3,22 km/h*	< 2,7*	1	Minore di 0,9 metri
2d	6,44 km/h	5	2	0,9 metri
3d	12,87 km/h	11	3	1,8 metri
4d	25,75 km/h	22	4	2,7-9 metri
5d	51,5 km/h	44	5	10-36,5 metri
6d	103 km/h	87	6	37-73 metri
7d	206 km/h + **	175 **	7	74+ metri **
8d	412 km/h +	351	8	—
9d	824 km/h + †	702 †	9	—
10d	1.648 km/h +	1.404 +	10	—

* a questa velocità e distanza, si subiscono comunque 2 Shock a tutte le zone sensibili, ma non si ha il tempo di tirare una rilevante statistica+abilità come difesa a meno che non si abbia Coordinazione Potenziata.

† la velocità del suono vicino al livello del mare è circa 1.042,42 metri per round (1.223 km/h). Usare questa stima per rappresentarla.

** questa è circa la velocità terminale – la massima velocità a cui un essere umano cade attraverso l'atmosfera in circostanze normali.

Freddo

L'esposizione continua al freddo può essere letale. Essere bagnati può solo complicare il problema. La velocità con cui si prende danno da freddo dipende da quanto si è preparati e da quanto freddo fa; se però, si è intrappolati in condizioni di freddo estremo senza una protezione dal freddo, probabilmente non si dura a lungo. Esistono due categorie per rappresentare il freddo – Congelamento (da 0° a -17° C), e Surgelamento (da -17° C in poi).

Protezione	Intervallo	
	Congelamento, da 32° a 0°	Sotto Zero, 0° ed inferiori
Bagnato	Diminuire di un intervallo di tempo	Diminuire di un intervallo di tempo
Vestiti ordinari	Corpo in minuti	5-ampiezza in minuti
	Corpo in ore	5-ampiezza in ore
Riparo non riscaldato	Corpo in giorni	5-ampiezza in giorni

Per ogni intervallo di tempo in entrambi i tipi di freddo, si subisce un danno Shock ad ogni gamba e braccio.

Che non è così male – ma non si può recuperare questo danno finché non si trova una qualche forma di riscaldamento.

Se si trova riscaldamento prima che passi il successivo intervallo di tempo, 10 minuti vicino ad una fonte di calore rimuoverà tutti i danni Shock subiti a causa del freddo. Se non si trova, il danno diviene reale, e rimane finché non viene curato normalmente. Quando gli arti si riempiono con Shock, si comincia a subire danno shock al torso e alla testa e si continua a subire danno agli arti, cambiando però

il danno in Letale.

Il Congelamento è molto più magnanimo delle condizioni di Surgelamento. Nel Congelamento, si può agire normalmente senza un tiro su Corpo+Resistenza o Corpo+Salute per l'intervallo di tempo. Dopo questo, si deve riposare in un luogo caldo o cominciare a subire danno. In casi di Surgelamento, si deve tirare con successo

su Corpo+Resistenza o Corpo+Salute per fare *qualsiasi cosa* per più di 1 minuto/1 ora/1 giorno prima di tornare in un luogo caldo. Se si fallisce il tiro, non si può fare nulla eccetto stare a riposare per un intero intervallo di tempo, subendo il danno appropriato per tutto il tempo. Poi si potrà tirare nuovamente.

E non è tutto: per ogni notte spesa in un ambiente Surgelato – anche se in un riparo – senza accesso a una fonte di riscaldamento si deve fare una prova ad Intensità 3 o 4 su Impotenza.

Soffocamento e Annegamento

Si può tenere il fiato per un numero di minuti pari alla statistica Corpo. Si può estendere questo tempo con un tiro su Corpo+Resistenza con l'ampiezza del tiro in minuti.

Dopo questo periodo di grazia, si deve tirare su Corpo+Resistenza ogni round per evitare di subire danno, e si perde un dado dalla riserva di Corpo+Resistenza per ogni round dopo il primo. Quando si fallisce il tiro, si comincia a soffocare.

Ogni round di soffocamento infligge un punto di danno Letale al torso e un danno Shock alla testa. Quando la testa si riempie di danno Shock si sviene. Quando la testa o il torso sono riempiti di danno Letale si muore.

Normalmente si smette di subire danno nel momento in cui si torna a respirare. L'annegamento è però un caso particolare, perché una volta che si è inalata acqua non si ha alcun beneficio nel tornare all'aria aperta – l'acqua è ancora lì. Si continua a subire danno finché qualcuno ha successo in un tiro su Mente+Pronto Soccorso per togliere l'acqua dal sistema respiratorio.

Folgoramento

I pericoli elettrici hanno una riserva di dadi che rappresentano la loro pericolosità, con un grado che va da 2d a 10d. quando si è fulminati, tirate la riserva di dadi dell'elettricità. Se esce una corrispondenza, si subisce l'ampiezza in danno Shock. Comunque la zona sensibile non è determinata dall'altezza del tiro ma dalla circostanza in cui è avvenuto l'attacco elettrico. Se si sta rovistando nei cavi con una bacchetta, lo Shock parte dal braccio. Se si è colpiti da un fulmine, può partire sia dalla testa che dalla parte più alta del corpo.

Il danno da elettricità non si ferma in un unico posto, tuttavia. Comincia in qualsiasi punto abbia fatto contatto e va verso la terra attraverso la via più corta. Prendere entrambi gli estremi di un cavo con una mano e si subisce danno solo in quel braccio. Prenderne l'estremo in ogni mano e la scarica viaggia da una mano, attraverso il busto, all'altra mano,

causa lo stesso danno a tutte e tre le zone. Se si è colpiti da un fulmine, esso viaggia direttamente attraverso la testa, il torso e una, o entrambe, le gambe (questo è il motivo per cui le scarpe di molte vittime dei fulmini sono talvolta scagliate lontano).

Questo è quello che accade con una scossa improvvisa, come essere colpiti da un fulmine o infilare il dito in una presa elettrica e far saltare l'interruttore del circuito. Si segna il danno, si dice "Ouch!" e finisce lì.

Se è una corrente continua, è un po' peggio; potrebbe bloccare i muscoli cosicché si continua ad aderire e si continua a subire danno. Si deve fare un tiro dinamico su Corpo+Resistenza contro la riserva di dadi dell'elettricità per lasciar andare. Se si fallisce, i muscoli sono bloccati sulla fonte della corrente e si viene colpiti ancora il round successivo. Questo avviene ogni round finché non si riesce nel tiro su Corpo+Resistenza, si viene liberati da qualcuno, o si muore.

Veleno

I veleni sono sostanze che causano infermità, ferite, o morte se ingeriti, inalati o se la vittima è sottoposta ad un'esposizione prolungata ad essi. Tutti i veleni sono differenti, ma i loro effetti sono simili. I veleni includono tutto, dalla cicuta alle radiazioni gamma.

Ogni sostanza mortale ha un tempo di inizio e anche un valore in riserva di dadi o in danno netto.

I veleni biologici o chimici possiedono un grado di danno per una dose letale della tossina – la quantità effettivamente letale per gli esseri umani – e la specifica zona sensibile su cui hanno effetto.

L'avvelenamento da radiazioni funziona molto similmente alle tossine chimiche e biologiche, ma una fonte di radiazioni ha una riserva di dadi che infligge l'ampiezza in danno. Il danno da Radiazioni è sempre Shock, ma tutto il danno dalle radiazioni è automaticamente inflitto come danno alla testa (benché effettivamente affligga l'intera vittima).

Quando si è avvelenati, si può fare un tiro su Corpo+Salute o Corpo+Resistenza. Ogni punto di ampiezza riduce di 1 il danno Shock e Letale. Se il veleno è sotto forma di radiazioni, il tiro deve battere l'altezza (ma non l'ampiezza) del tiro della riserva delle radiazioni.

Se si è esposti continuamente – intrappolati in una stanza con gas velenoso, per esempio – si subiscono gli effetti del veleno una volta al minuto. Esposizione cronica – esposizione a livelli non letali della tossina in un lungo periodo di tempo – normalmente ha effetti a lungo termine che non vengono misurati immediatamente nel gioco; i loro effetti sono decisi dal GM.

Sintomi di avvelenamento da radiazioni includono debolezza, perdita di appetito, vomito e diarrea.

L'avvelenamento cronico da radiazioni non causa danno diretto, ma produce conseguenze a lungo termine come incrementare il rischio di cancro e sterilità nella discendenza. Come con gli altri effetti cronici, sta al GM la scelta.

Veleni

Tossine Biologiche e Chimiche	Dose Letale	Tipo*	Danno	Zona Influenzata	Inizio
Cianuro di Potassio	200 mg	Ini / Ing	5 SL	Testa	5 minuti
Veleno Fugu	2 mg	Ing	5 SL	Testa	5 round
Gas Sarin	35 mg	Ina	7 SL	Torso	7 ore
Arsenico	40 mg	Ing	7 SL	Torso	7 ore
Veleno di Cobra	18 - 45 mg	Ini	7 SL	Torso	7 round
Gas lacrimogeno	3 - 6 g	Ina	8 SL	Torso	8 round
Botulino	0.005 mg	Ini / Ing	8 SL	Torso	8 ore
Cicuta	100 mg	Ing	8 SL	Torso	8 minuti
Gas Fosfeno	3 g	Ina	8 SL	Torso	8 minuti
Polvere di Ricino	0.005 mg	Ini / Ina	9 SL	Torso	Circa 1 giorno
Gas Fosgene	3 g	Ina	9 SL	Torso	9 ore
Gas Cianuro di Idrogeno	50 mg	Ina	10 SL	Torso	10 minuti

* Ing = Ingerito, Ina=Inalato, Ini=Iniettato

Radiazioni

Tipo	Riserva Dadi	Contagio	Penetrazione
Gamma	da 2d a 10d	Esposizione	10
Raggi X	da 2d a 5d	Esposizione	10
Neutroni	da 5ds a 10ds	Esposizione	5
Tipo	Tipo di Danno	Effetti Radiazione	Inizio
Gamma	Shock	avvelenamento / morte	Istantaneo
Raggi X	Shock	avvelenamento / morte	Istantaneo
Neutroni	Shock	avvelenamento / lunga durata	Istantaneo

PARTE II: PERSONAGGI

Capitolo 6: Creare un Personaggio

Creare un personaggio è un processo di cooperazione tra il GM e il giocatore.

Per prima cosa il GM fissa un Totale di Dadi, che determina quanti dadi si hanno da spendere nei Tratti, nelle statistiche e nelle abilità del personaggio. Il passo successivo è definire il concetto alla base del personaggio. È un cacciatore di tesori giramondo? Uno psicologo? Un prete che ha giurato di fermare il sorgere dei Grandi Antichi? Qualcos'altro? Discutete il concetto con il GM come in una riunione – il mondo di gioco può avere limitazioni insite sul tipo di personaggio che si può giocare. Potrebbe non avere magia, per esempio, solo scienza aliena; oppure potrebbe avere la magia ma solo tecnologica del mondo moderno reale.

Una volta che si ha il concetto del personaggio, comprate i Tratti, le statistiche e le abilità per definirlo, ritagliandolo secondo la propria visione.

Creazione del Personaggio

Diamo un'occhiata alla creazione del personaggio per fasi.

Fase Uno: Numero di Dadi

Il GM decide come dovrebbe essere un personaggio fissando un numero di dadi disponibili per la creazione del personaggio. Li dividete fra le statistiche e le abilità e possono essere scambiati per altre cose. Un personaggio con 55 dadi è generalmente *migliore* di uno con 25 dadi. Ma molti dadi non significano per forza che un personaggio è migliore di un altro in *tutto*: il personaggio con 25 dadi potrebbe essere una maestro delle armi mentre il personaggio con 55 dadi potrebbe essere un monaco pacifista.

Durante la creazione del personaggio, i dadi non vengono tirati, sono semplicemente dadi – un concetto astratto che si usa per calcolare il costo e il relativo valore di un personaggio. Solo quando sono *spesi* nelle statistiche, nelle abilità, nelle statistiche e nelle abilità potenziate, nei tratti o nelle magie prendono significato. Se non vengono spesi durante la creazione del personaggio, sono persi.

Ogni personaggio inizia con l'Indicatore di Follia completamente vuoto – tutte e quattro le scale graduate libere da segni di Fallito o Temprato. Se si vuole, si può guadagnare 1d da spendere sul personaggio prendendo una tacca Temprato su una qualsiasi scala, oppure si guadagnano 2d con una tacca Fallito. Un massimo di 10d può essere guadagnato in questo modo.

Una volta che il numero di dadi è fissato, e un briefing sulle basi del mondo di gioco è stato fatto, è tempo di sedersi e costruire il personaggio. Il GM

stabilisce il tono del gioco. È un mondo cinematografico come *Indiana Jones*? Oppure è qualcosa di più sovrannaturale come il mondo di *Hellboy*? Oppure è oscuro e realistico come il mondo de *L'Esorcista*? Il numero di dadi è determinato dal tipo di mondo con cui i giocatori hanno a che fare. In generale, più l'ambientazione mira in alto ed tende al sovrannaturale, maggiore è il numero di dadi.

Una volta che il numero di dadi è a posto, è il momento di scegliere i tratti.

Tipo di Gioco	Riferimento	Numero di Dadi
Supereroi	<i>Hellboy</i>	150d+
Cinematografico	<i>Indiana Jones</i>	75d+
Oscuro	<i>L'Esorcista</i>	50d+

Fase Due: Tratti

I Tratti sono abilità speciali che in molti casi possono essere comprate solo durante la creazione del personaggio (si deve avere il permesso del GM per prendere uno più tardi). Rappresentano certe capacità o speciali abilità che si trovano solo in un personaggi specifici.

Esistono due tipi di tratti – mondani e sovrannaturali. I tratti mondani sono tratti che qualsiasi persona normale può avere, come un personaggio che ha più resistenza mentale del normale, o qualcuno con accesso a grandi quantità di denaro. I tratti sovrannaturali rappresentano capacità uniche o caratteristiche speciali che si trovano in certe creature o che derivano da magie: biologia inumana, pelle antiproiettile, o taglia enorme.

Tratti Mondani

Visione Aliena (2d)

Prerequisito: Abilità Mythos a 1d o più

Effetto: il personaggio sa pensare nel modo alieno richiesto per lanciare magie e può slittare inconsciamente nel corretto stato mentale senza penalità. Con questo tratto il personaggio ha automaticamente successo nel tiro su Mente richiesto per lanciare una magia.

Una Spiegazione Scientifica (2d)

Prerequisito: un'abilità scientifica con più di 3d

Effetto: il personaggio può scegliere di tirare Mente+ [un'abilità scientifica] al posto di Mente+Equilibrio quando affronta una prova di Follia sulla scala Innaturale. È sempre tirato alla stessa difficoltà, perché molte esperienze aliene sono difficili da razionalizzare. Se ha successo, "trova una spiegazione" e il personaggio non guadagna né una tacca Temprato né Fallito.

Rinforzi (1d/2d/4d)

Prerequisito: nessuno

Effetto: il personaggio ha contatti che possono portargli significanti aiuti in situazioni pericolose. Con 1d questo significa più equipaggiamento; con 2d veicoli ed equipaggiamento; con 4d persone, equipaggiamento e veicoli. L'esatto effetto è definito dal GM. Alcuni personaggi possono chiedere aiuti senza questo tratto; qualsiasi poliziotto può chiamare

un'emergenza e ricevere un aiuto da altri poliziotti. Il tratto Risorse rappresenta ingranaggi e specialisti insoliti.

Infanzia Agiata (4d)

Prerequisito: nessuno

Effetto: il personaggio ha avuto una vita casalinga estremamente stabile e una solida base emozionale fin dalla prima infanzia. Questo permette di modificare i tiri di Statistica+Equilibrio contro una qualsiasi scale dell'Indicatore di Follia, sacrificando un punto di ampiezza per un punto in altezza. Per cui, se si tira un 4x5 contro un'Intensità 6, si può "strizzare" il tiro in un 3x6 (togliendo un punto di ampiezza e aumentando di un punto l'altezza) in modo da avere successo laddove si avrebbe avuto un fallimento.

La Legge (2d)

Prerequisito: nessuno

Effetto: la parola del personaggio è legge nella sua zona. Questo offre al personaggio l'autorità di rinforzare le leggi comuni della sua città, contea o paese. Questo potrebbe rappresentare qualcuno come lo sceriffo locale.

Per aumentare l'influenza, aggiungere i tratti Rinforzi e Risorse. Per esempio, un agente dell'FBI dovrebbe avere La Legge (2d), Rinforzi (4d) e Risorse (2d) per un costo totale di 8 dadi.

Competente (4d)

Prerequisito: permesso del GM

Effetto: questo permette di ottenere dadi Competenza nelle abilità oppure di modificare dadi esistenti in dadi Competenza. Senza, non si possono avere dadi Competenza. Questo permette di comprarli per *ogni abilità* attraverso il normale sviluppo del personaggio. I dadi Competenza *non possono* essere ottenuti per le statistiche.

Soldi (3d)

Prerequisito: permesso del GM

Effetto: il personaggio è ricco. Per qualunque ragione (e questa ragione va definita nella creazione del personaggio) il personaggio non si deve preoccupare dei soldi; semplicemente *ci sono*. Quante cose possa comprare e quando è a scelta del GM.

Abilità Mythos (nessun costo, vedere prerequisito)*

Prerequisito: una tacca su Temprato o Fallito sulla scala graduata per l'Innaturale

Effetto: ogni tacca di Temprato o Fallito sulla scala graduata per l'Innaturale garantisce *automaticamente* +1d all'abilità Mythos del personaggio (fino a 3d), in aggiunta al garantire il dado standard da spendere durante la creazione del personaggio. Nella creazione del personaggio dev'essere specificato quale creatura o esperienza sovrannaturale ha sostenuto.

Religioso (2d)

Prerequisito: nessuno

Effetto: il personaggio può "sbarazzarsi" delle tacche di Fallito e Temprato sulla scala graduata per l'Innaturale fino a quando *non* ha tacche Fallito nell'indicatore di Sé. Il suo credo religioso pone la sua percezione del mondo reale – per quanto assolutamente orripilante – in un qualche contesto religioso. Però, vanno annotate sempre le tacche Fallito e Temprato su Innaturale, perché se si guadagna una tacca Fallito nell'indicatore del Sé, il

personaggio subisce l'effetto completo di tutto ciò che ha perso finora nell'indicatore di Innaturale, come se la sua fede si sbriciolasse.

Resiliente (5d)

Prerequisito: permesso del GM

Effetto: alla fine di un particolare combattimento o rito magico (a giudizio del GM), *tutti i danni Shock subiti dal personaggio evaporano*. Questo non modifica affatto, però, i danni Letali (questo tratto è uno dei migliori per alcune ambientazioni a supereroistiche o cinematografiche).

Risorse (1d/2d/4d)

Prerequisito: nessuno

Effetto: il personaggio è influente e può chiamare qualcuno per indagare su qualcosa. Con 1d significa che conosce qualcuno che ha accesso a materiali di ricerca, che ha la testa a posto e chi gli deve un favore; con 2d conosce qualcuno con abilità un po' più professionali e che può viaggiare nei vari posti e indagare; con 4d significa che il personaggio ha accesso a quasi ogni file ufficiale – documenti DMV, fedine penali, file dell'FBI, ecc. naturalmente, più importante e utile è il file, più guai dovrà passare il vostro contatto per riuscire ad accedervi.

Tratti Sovrannaturali

Senza Età (4d)

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: il personaggio è a tutti gli effetti immortale e non muore di vecchiaia. Può comunque morire per altre cause.

Amorfo (10d)

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: il personaggio non ha una forma corporea distinguibile; è una melma amorfa. Il personaggio ha un'unica zona sensibile che contiene tutte le sue ferite, ad eccezione delle 4 caselle "testa". Qualsiasi attacco che ha successo e colpisce nella zona 10 danneggia una delle quattro caselle "testa"; se sono riempite con danno Shock, il personaggio cade svenuto; se sono riempite con danno Letale, è morto.

Attacco ad Area (8d)

Prerequisito: Sovrannaturale, Taglia (3d+)

Effetto: l'attacco del personaggio causa 1d di danno ad Area. Per ogni 2d addizionali spesi in questo tratto fino a 8d, il personaggio causa 1d addizionale di danno ad Area, fino ad un massimo di dadi Area pari alla statistica Corpo.

Succhiare Sangue (8d)

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: dopo che il personaggio ha bloccato un avversario, può effettuare tiro su Corpo+Rissa per cominciare a succhiare il suo sangue. Se fallisce questo tiro, la vittima sfugge dal blocco. Se ha successo, deve fare un tiro su Corpo+Rissa ogni round e infliggere l'ampiezza in danni Letali. Il danno è distribuito tra le zone sensibili della vittima in pari misura. Il sangue, oltretutto, è nutrimento per il personaggio. Per ogni punto di danno inflitto, si può curare di un punto di danno Shock, oppure per due punti di danno inflitto, un singolo danno Letale.

Antiproiettile (10d)

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: tutte le armi da fuoco sono inefficaci contro il

personaggio; non causano danno. Comunque, le armi con Area e Bruciare (come anche veleno, radiazioni, eccetera) infliggono danno normalmente.

Extradimensionale (10d)

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: la natura del corpo del personaggio è extradimensionale – svanisce dentro e fuori dallo spazio reale al passare dei secondi. Questo significa che il personaggio è estremamente difficile da colpire e non subisce il danno normalmente. Ogni volta che è attaccato, la statistica Corpo è *automaticamente* tirata come difesa sovrannaturale, non importa quale altra azione stia compiendo. Se assorbe un attacco, l'attacco non riesce a ferire il personaggio.

Caselle Ferita Extra (2d per livello)

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: ogni livello di questo tratto fa guadagnare al personaggio una casella ferita extra in ogni zona sensibile del corpo. Queste caselle subiscono i danni e guariscono normalmente.

Volo (4d)

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: il personaggio può volare ad una velocità doppia di quella dettata dal punteggio di Corpo. Raddoppiare la riserva di Corpo del personaggio per risolvere confronti di resistenza, a condizione che esistano sufficienti spazi aperti che permettano il volo.

Preveggenza (8d)

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: il personaggio ha una limitata capacità di vedere il futuro. Ogniqualvolta è impegnato in un confronto dinamico, riceve un bonus di un dado Abilità. Questo si applica specificatamente alle azioni che hanno effetto sul personaggio, non sui suoi compagni.

GAP (4d per livello)

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: ogni livello speso in questo tratto garantisce al personaggio un Grado di Armatura Pesante. Se compra 5 livelli (20 dadi) ha 5 GAP. Si possono comprare un qualsiasi ammontare di GAP.

Ignorare Decapitazione (6d)

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: anche se la testa del personaggio è riempita di danni Shock o Letali, continua ad agire. Tutte le abilità dei Sensi (tranne il Tatto) e tutte le abilità Mentali scendono a 0, e la statistica Sensi stessa scende di -4d (minimo 1d). Prima di effettuare un attacco in mischia, il personaggio deve avere successo in un tiro di Sensi+[abilità di combattimento] per localizzare il bersaglio. Dimenticatevi il combattimento a distanza. Se il torso è riempito di danni il personaggio muore.

Biologia Inumana (3d)

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: il corpo del personaggio non è umano. Possiede abilità che possono rendere la sua forma più resistente; per esempio, il personaggio può sopravvivere nel vuoto, respirare acqua, o mangiare carne cruda senza rischiare malattie. Tu e il tuo GM dovete definire i limiti di questa abilità durante la creazione del personaggio.

GAL (1d per livello)

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: come il GAP sopra, ma si ottiene invece GAL. **Non Proprio Morto (3d)**

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: il personaggio tratta le parti del corpo riempite con danni Letali come se fossero riempite con danni Shock. Solo quando la testa è riempita con danni Letali è veramente "morto".

Velenoso (1d per punto di danni Shock o Letale)

Prerequisito: Sovrannaturale, Attacco Speciale

Effetto: gli attacchi speciali del personaggio trasmettono un veleno iniettato (vedere pag. 34).

Psichico (3d)

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: si può collegare questo tratto a Mente, Empatia o Comando nella creazione del personaggio. I suoi effetti sono diversi per ognuno. Con Mente permette al personaggio di fare un tiro su Mente per avere un'idea dei pensieri del bersaglio; con Empatia gli permette di percepire le emozioni del bersaglio; con Comando gli permette di influenzare le scelte del bersaglio. Poiché le abilità psichiche sono difficili da controllare, il risultato di un tiro che ha successo è a discrezione del GM. Se il personaggio usa un potere psichico vicino ad un evento di Intensità Innaturale 1 o più, *automaticamente subisce una tacca Fallito in Innaturale*.

Se questo evento sta coinvolgendo qualcuno che conosci bene, subisci il senso della perdita, indipendentemente da quanto lontano sia. Inoltre *qualsiasi* evento Innaturale di Intensità 9 o 10 causa a *tutti gli psichici* una tacca in Fallito in Innaturale, indipendentemente dalla relazione, *anche se il potere non è stato usato attivamente* (Se una "distanza di sicurezza" si applica in questi casi, è scelta del GM).

Taglia (2d e più per ogni moltiplicatore x2 fino a x in dimensione)*

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: il personaggio è grande in modo sovrannaturale; ogni livello moltiplica la taglia dall'altezza media umana (usare 1,83 m come standard). Per cui, se il personaggio acquisisce 12 in Scala, è alto 21,95 m. Non c'è limite al numero di dadi che può essere speso per questo tratto.

Mutaforma (1d/4d/8d)

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: con 1d il personaggio può *apparire* come un altro tipo di essere – per esempio, può *somigliare* ad un umano, anche se è un coleottero gigante. Alcune indicazioni visive lo possono far scoprire – forse l'ombra o il riflesso mostrano la sua vera forma. Con 4d, il personaggio può *fisicamente* cambiare la sua forma originaria con una singola altra forma. Con 8d il personaggio può cambiare in una qualsiasi cosa vivente che vede – anche se per impersonare una specifica persona avrà probabilmente bisogno dell'abilità Persuadere per ingannare le persone che la conoscono. Per tutti e tre i casi, le statistiche non cambiano a meno che il GM non decida altrimenti.

Attacco Speciale (da 1d a 10d)

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: Ogni dado in Attacco Speciale aggiunge un punto di un tipo di danno ad un *particolare* attacco definito nella creazione del personaggio. Se

normalmente il personaggio infligge solo Shock, aggiunge solo Shock; se infligge Shock e Letali, aggiunge un punto sia in Shock che in Letali.

Lentezza (-2d per punto di Lentezza)

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: Questo è un tratto negativo che in effetti *aggiunge* dadi che si possono spendere in altri tratti. Ogni punto di questo tratto applica un grado di Lentezza a *tutte le azioni fisiche* (per esempio, con Lentezza 2 tutte le azioni richiedono tre round per essere compiute). In aggiunta, ogni punto in Lentezza riduce di 10 m la velocità di sprint del personaggio (fino ad un minimo di 1 m per round).

Sovrannaturale (8d)

Prerequisito: Permesso del GM

Effetto: Questo tratto permette al personaggio di ottenere Dadi Competenza (per le abilità) e Dadi Sovrannaturali per qualsiasi capacità; oppure di avanzare dadi esistenti a questi tipi attraverso l'avanzamento del personaggio.

Inoltre gli permette di comprare statistiche e abilità superiori a 5d, come altre abilità e tratti sovrannaturali.

Il GM potrebbe mettere dei limiti su quello che il personaggio può ottenere con il tratto Sovrannaturale.

A meno che il GM dica altrimenti, il personaggio *non* necessita di questo tratto per imparare magie.

Intensità Innaturale (1d per livello di Intensità, massimo 10)

Prerequisito: Sovrannaturale

Effetto: La vista del personaggio causa ai bersagli un tiro su Follia sulla la scala graduata che misura l'Innaturale pari al livello di intensità che il personaggio ha acquisito (per esempio, se il personaggio compra Intensità Innaturale a 5d, causa un tiro contro Intensità 5).

Creare i propri tratti

Il GM dovrebbe sentirsi libero di creare nuovi tratti che si adattino ad una campagna particolare (oppure modificare o eliminare tratti esistenti). Per esempio, in una campagna di stile *Hellboy*, tutti i PG dovrebbero essere Sovrannaturali (il GM potrebbe anche rinunciare al costo di 8d per Sovrannaturale, se preferisce). In una campagna di stile *Sesto Senso*, d'altro canto, solamente il tratto Psicico dovrebbe essere permesso. Questi limiti, cambiamenti e giochetti stanno al GM.

Fase Tre: Statistiche

I personaggi hanno sei statistiche: tre che governano le azioni fisiche (Corpo, Coordinazione e Sensi) e tre che governano le azioni mentali e sociali (Mente, Empatia e Comando). La grande maggioranza dei personaggi ha tutte e sei le statistiche. Le statistiche di un normale essere umano variano da 1 a 5d. I personaggi sovrannaturali possono avere dadi sovrannaturali nelle statistiche; i dadi Competenza sono disponibili solo per le abilità.

Statistica	Costo per Dado
Dado Normale	2 Dadi
Dado Sovrannaturale	8 Dadi*

**opzione disponibile solamente con il tratto "Sovrannaturale"*

Fase Quattro: Abilità

Le abilità sono capacità basate sulle statistiche che si imparano attraverso pratica o l'istruzione, come la capacità di programmare un computer (basata sulla statistica Mente), fare un discorso ispirante (basata su Comando), o compiere un potente calcio rotante (basata su Corpo). Segnare e scegliere dalla lista delle abilità di pagina 11; se non trovate un'abilità adatta, createvela. Il grado di abilità di un essere umano normale varia da 1 a 5d.

Statistica	Costo per Dado
Dado Normale	1 Dado
Dado Competenza	4 Dadi*
Dado Sovrannaturale	8 Dadi**

**opzione disponibile sia con il tratto "Sovrannaturale" che "Competenza"*

***opzione disponibile solamente con il tratto "Sovrannaturale"*

Fase Cinque: Magie

Esistono tre tipi di capacità sovrannaturali: statistiche potenziate, abilità potenziate e magie. Le abilità e le statistiche potenziate sono state trattate poco fa, quindi occupiamoci delle magie. A meno che il GM dica altrimenti, *il personaggio non ha bisogno del tratto Sovrannaturale per possedere magia*.

Le magie sono un modo per ottenere una fonte di potere (può essere l'anima umana, un'entità aliena o qualche tipo di pulsazione cosmica) e incanalare quest'energia in un effetto. Comunque la mente umana deve sforzarsi per pensare nel modo alieno necessario per ottenere queste energie e lanciare la magia. Possono essere straordinariamente traumatiche per la psiche umana.

Le magie vengono tirate indipendentemente da abilità o statistiche; la loro riserva di dadi è a parte. Se il personaggio impara una magia, utilizzerà la riserva di dadi di questa, per quanti dadi sia previsto, molti o pochi che siano. Le magie più potenti hanno più dadi. Le magie hanno un altro vantaggio: possono avere dadi Sovrannaturali *anche se l'incantatore non ne ha*.

Si può avere un numero di dadi in una magia al massimo pari al numero di tacche Temprato nella scala per l'Innaturale; oppure un numero di dadi uguale al *doppio* del numero di tacche Fallito nell'indicatore Innaturale. Se un magia supera questi limiti, non si può imparare. Per esempio, se la magia *Separare la Carne* possiede una riserva di 5d+1ds, non ci sono possibilità di impararla a meno che non si abbiano 6 tacche in Temprato o Fallito nell'indicatore Innaturale. Una volta che è "imparata", questa riserva non cambia. Diversamente, una statistica o un'abilità possono essere cambiate usando le normali regole per l'avanzamento del personaggio.

Le magie vengono imparate attraverso

l'insegnamento o la lettura. Imparare una magia normalmente richiede un'abilità particolare, come la conoscenza del linguaggio esoterico nel quale essa è scritta. Con un insegnante, invece, si deve vedere la magia intonata o usata e fare un tiro su Mente+[abilità appropriata] per guadagnare la magia. Imparare una magia da una fonte scritta richiede un tiro su Mente+[abilità appropriata], e necessita di 5 - ampiezza giorni, settimane o mesi.

Una volta che una magia è stata imparata, usarla è molto facile. Ottenere un successo su Mente+[abilità appropriata] e intonare la magia (e/o completare le azioni necessarie ad attivarla) e infine fare un tiro sulla scala di Innaturale dell'Indicatore di Follia. Gli effetti normali si applicano. Alcune magie richiedono altri atti (un sacrificio umano o dissanguamento, per esempio) per "attivarsi". Queste azioni possono richiedere tiri aggiuntivi sull'Indicatore di Follia per avere successo. Un fallimento indica che non si completa l'azione e che quindi la magia fallisce. Alcune magie necessitano di 5 - ampiezza round, secondi, ore o giorni per essere intonate (a scelta del GM). Generalmente, più potente è la magia, più è difficoltoso il tiro sull'Indicatore di Follia e più tempo ci mette per attivarsi.

Le magie colpiscono l'incantatore o un bersaglio, e alcune entrambi. Alcune magie infliggono danni, altre lo curano. Alcune magie garantiscono temporaneamente tratti come Armatura Pesante, Armatura Leggera, Resistente, Psichico, Biologia Inumana, e così via.

Le magie normalmente interagiscono normalmente con altre riserve di dadi (a discrezione del GM). Se una magia infligge (o cura) danni, con 5d o meno li infligge (o cura) in Shock; a 6d e oltre o con dadi sovranaturali infligge (o cura) l'ampiezza in Shock e Letali. Le magie durano un tempo specifico: round, minuti, ore o giorni. Questi dettagli spetta sempre al GM deciderli.

Regola Opzionale: Magie alimentate dalla vita

Crudeli GM potrebbero voler aggiungere questa piccola regola se i loro giocatori usano *molte* magie. Con questa regola, le magie richiedono l'incantatore per potenziarsi, e non forze esterne. Ogni volta che una magia viene usata, l'incantatore subisce l'ampiezza del tiro come danno Shock al torso. Quando il torso è riempito con Shock, lanciare magie causa danno Shock alla testa. Quando la testa è riempita, l'incantatore collassa esausto. Non può essere mai inflitto Danno Letale in questo modo; è sempre e solo Shock.

Richiamare gli Altri dall'Altrove

Abilità di prerequisito: Latino

Altri Requisiti: Pentagramma di Protezione (opzionale)

Tiro di Follia: Intensità 5, 7 o 9 su Innaturale (evocare un'entità o un essere alieno). Vedere tabella.

Effetto: Singolo bersaglio.

Tempo d'attivazione: 5 - ampiezza in minuti od ore a seconda di cosa viene richiamata.

Riserva di dadi: 5d+1ds.

Descrizione: Questa magia evoca entità e esseri che non esistono nel nostro mondo. La seguente invocazione va recitata: *Per Adonai Eloim, Adonai Jehova,*

Adonai Sabaoth, Metraton On Agla Mathon, verbum pythonicum, mysterium salamandrae, conventus sylvorum, antra gnomorum, daemonia Coeli God, Almonsin, Gibor, Jehosua, Evam, Zariatnatmik, veni, veni, veni.

l'altezza del tiro determina quale volontà risponde alla chiamata. Notare che quando si lancia la magia si ha la scelta di quanto "lontano" si vuole spingere la magia, poiché il dado sovranaturale da una certa misura di controllo.

Una volta che un essere alieno ha risposto alla chiamata dev'essere legato ai comandi dell'incantatore. Legare una creatura alla volontà dell'incantatore è un tiro su Comando+Intimidire. Resistere al legame è un tiro su Empatia+Resistere. I saggi incantatori che lanciano questa magia fisseranno il dado sovranaturale all'altezza dell'essere alieno desiderato. C'è tuttavia il rischio che l'essere alieno si leghi all'incantatore di sua volontà; l'incantatore dovrebbe prendere protezioni contro questa eventualità "richiamando" solamente da un Pentagramma di Potere (vedere più sotto).

Fonte: *Il Caso di Charles Dexter Ward*, H.P. Lovecraft, 1927.

Qualità	Entità Aliena
4 o meno	Nulla Risponde
5 o più	Essere alieno dalla nostra dimensione ad esempio Funghi da Yuggoth
7 o più	Essere alieno da un'altra dimensione ad esempio Il Colore dallo Spazio
9 o più	Entità aliena simile ad una divinità ad esempio Yog-Sothoth

Creare Pentagramma di Potere

Abilità di prerequisito: Nessuna.

Altri Requisiti: Un sacrificio (più grande è meglio è); materiale per segnare come gesso, vernice, ecc.

Tiro di Follia: Intensità 3 su Sé (oppure 6 o 7 se si sacrifica un animale o una persona).

Effetto: Area bersaglio.

Tempo d'attivazione: 5 - ampiezza in round.

Riserva di Dadi: 3d per un sacrificio animale, 6d per un sacrificio umano, 7d per un sacrificio umano.

Descrizione: Creare un pentagramma in un cerchio circondato da quattro cerchi, poi infondere nel disegno il potere tramite il sacrificio. Tirare la riserva della magia. Un tiro con successo permette di aggiungere 1ds ai tiri su Comando+Intimidire e Empatia+Resistere quando si legano esseri alieni evocati. Se l'ampiezza del tiro della magia è 4 o più, si guadagnano invece +2ds.

Il Segno degli Antichi

Abilità di prerequisito: Occulto.

Altri Requisiti: Nessuno.

Tiro di Follia: Innaturale 3.

Effetto: Incantatore.

Tempo d'attivazione: 5 – ampiezza in round.

Riserva di Dadi: 3d+1ds.

Descrizione: Il Segno degli Antichi è un sigillo mistico che può essere tracciato nell'aria a gesti o inscritto su un'opportuna superficie. Impone rispetto a molti degli Esterni. Molte di questi esseri lasciano in pace l'incantatore solo per un numero di round pari all'altezza del tiro, premesso che l'incantatore non faccia azioni ostili contro di loro. La magia potrebbe non colpire un essere due volte nello stesso giorno. Sconosciuto a molti incantatori, il Segno degli Antichi suggerisce che l'incantatore è alleato con uno specifico gruppo di potenti esseri dall'Altrove, e può essere usato anche per avere dadi bonus quando si evocano questi esseri. Il GM dovrebbe decidere precedentemente se qualche mostro particolare verrà tenuto a distanza, ignorato o rinvigorito dal Segno. Se l'incantatore riconosce una creatura, un tiro su Mente+Mythos dovrebbe fargli conoscere gli effetti che ha il Segno su di essa.

Fonte: *The Dream-Quest of Unknown Kadath*. H.P. Lovecraft; "Il Messaggero", H.P. Lovecraft, 1929.

Formula per Sorgere dai Sali Essenziali

Abilità di prerequisito: Latino e Chimica.

Altri Requisiti: I "Sali essenziali" di un corpo.

Tiro di Follia: Innaturale 4.

Effetto: Singolo bersaglio.

Tempo d'attivazione: 5 – ampiezza in minuti.

Riserva di Dadi: 5d+1ds.

Descrizione: Questa magia può essere trovata in *Borellus*. Una persona o un animale può essere fatto resuscitare dai suoi Sali essenziali. L'intero corpo del bersaglio deve essere incenerito da processi alchemici nei suoi Sali essenziali (Mente+Chimica o Alchimia). Le risultanti ceneri sono una polvere asciutta e di un verdastro acuto. Se una qualsiasi parte del corpo è mancante la resurrezione non avrà successo e uno spaventoso abominio potrebbe risulterne (i GM dovrebbero far riferimento a **Terrore Vivo e Reale**, pagina 44). Il bersaglio risorge con le seguenti invocazioni:

Y'ai 'Ng'ngah,
Yog-Sothoth
H'ee-L'geb
F'ai Throdog
Uaaah

Il bersaglio può essere fatto tornare polvere con la seguente invocazione:

Ogthrod Ai'f
Geb'l-Ee'h
Yog-Sothoth
'Ngah'ng Ai'y
Zhro

Una persona abbastanza sfortunata da essere riportata in vita in questa maniera subisce una prova di Impotenza ad Intensità 7. Essere dissolti di nuovo in polvere è una prova di Impotenza ad Intensità 8.

Fonte: *Il caso di Charles Dexter Ward*, H.P. Lovecraft, 1927.

Colui che Oltrepassa i Portali

Abilità di prerequisito: Matematica.

Altri Requisiti: Un'area di lancio composta da cinque cerchi concentrici di fuoco o zolfo.

Tiro di Follia: Innaturale 3.

Effetto: Incantatore.

Tempo d'attivazione: 5 – ampiezza in ore.

Riserva di Dadi: 6d.

Descrizione: Questa magia consiste in una litania che dev'essere intonata all'interno dell'area di lancio. Lo spirito dell'incantatore lascia il suo corpo dormiente e viaggia per reami alieni. Lo spirito dell'incantatore dev'essere concentrato – il che richiede una prova di Innaturale – per non oltrepassare e dividere il collegamento tra spirito e corpo.

Fonte: *Il Libro*, H.P. Lovecraft, 1934.

Il Piano Fondamentale

Abilità di prerequisito: Matematica.

Altri Requisiti: Nessuno.

Tiro di Follia: Innaturale 2.

Effetto: Incantatore.

Tempo d'attivazione: 5 – ampiezza in ore.

Riserva di Dadi: 4d.

Descrizione: Questa magia apre i sensi dell'incantatore allo spazio e al tempo. In effetti può avere esperienza di "un po' di passato e un po' di futuro" in un qualsiasi luogo dato dopo il lancio con una prova con successo su Sensi+abilità. Quanto avanti o indietro può andare l'esperienza è dato dall'ampiezza del tiro in decine di minuti.

Di cosa si ha esperienza potrebbe causare una prova su Follia. Sfortunatamente, questa magia spesso attrae l'attenzione di creature di altre dimensioni. Esse non possono mai essere viste ma almeno una rimane sempre sulle tracce dell'incantatore.

Fonte: *Il Libro*, H.P. Lovecraft, 1934.

Capitolo 7: Avanzamento del Personaggio

Sviluppare il personaggio nel tempo è una buona metà del divertimento quando si gioca di ruolo. Un personaggio che comincia come un semplice distruttore di culti può svilupparsi attraverso numerose sessioni di gioco in un flagello sovranaturale dei Mythos.

Infinitesimi

Una sola cosa permette l'avanzamento del personaggio – gli Infinitesimi. Ci sono due modi per guadagnare Infinitesimi; attraverso tiri con successo in situazioni difficili e come ricompensa dal GM. Infinitesimi Individuali sono un numero da 1 a 10, e si accumulano nel tempo. Si possono spendere 10 Infinitesimi per "comprare" un dado in un'abilità; se ne possono spendere 20 per "comprare" un dado in una statistica (se si possiede il tratto Sovranaturale o Abilità, si può "avanzare" un dado normale di un'abilità in un dado Competenza per 20 Infinitesimi, un dado normale di un'abilità in un dado Sovranaturale per 40 infinitiesimi, un dado Competenza in un'abilità in un dado Sovranaturale per 20 Infinitesimi, o un normale dado di una statistica in un dado Sovranaturale per 80 Infinitesimi). Tutti gli avanzamenti richiedono il permesso del GM. Il GM concede Infinitesimi alla fine della sessione di gioco per rappresentare quanto bene il personaggio si è comportato nei problemi e tribolazioni del gioco. Normalmente è un numero compreso tra 1 (contributo minimo del giocatore) e 10 (per una dinamo umana che oltre a interpretare, fa avanzare il gioco magnificamente). Si guadagnano Infinitesimi anche pareggiando o battendo un grado di difficoltà in gioco. Quando si pareggia o batte un grado di difficoltà si guadagna il numero di difficoltà in Infinitesimi.

Esempio: Micheal Rook ha successo in una prova a Difficoltà 3 con il suo tiro di Coordinazione+Armi da Fuoco [Pistola]. Guadagna 3 Infinitesimi, se avesse battuto una prova a Difficoltà 9, ne avrebbe guadagnati 9.

C'è un'importante limitazione, comunque, **riserve di dadi con dadi Sovrannaturali non fanno mai guadagnare Infinitesimi.**

Spendere Infinitesimi in Gioco

Con il permesso del GM, si possono spendere Infinitesimi conservati nel gioco per "assorbire" del danno prima che abbia effetto. Otto Infinitesimi assorbono un punto di danno Letale e quattro Infinitesimi assorbono un punto di Shock.

Questi vanno spesi durante la fase di risoluzione del combattimento esattamente quando il danno viene risolto, altrimenti il danno si "attacca" e non può essere assorbito.

Un altro uso degli Infinitesimi è quello di alterare i tiri. Con il permesso del GM si possono spendere 10

Infinitesimi *prima di tirare* per espandere l'ampiezza di una corrispondenza naturale di 1, oppure si possono spendere 5 Infinitesimi per aumentare l'altezza di un tiro con successo di 1. Se il tiro fallisce, si perdono comunque gli Infinitesimi.

PARTE III: MINACCE

Capitolo 8: Minacce dei Mythos

Abitatori del Profondo

Numero di dadi: 62 a 100

Corpo: 3d a 7d **Sollevare:** 90 kg a 1,6 t **Lanciare:** 11 a 181 kg

Coordinazione: 1d a 5d **Scatto:** 15 a 27 m **Saltare:** 3,6 a 9,1 m

Sensi: 2d a 6d **Nuotare:** 15 a 27 m

Mente: 2d a 6d

Comando: 2d a 6d

Empatia: 2d a 4d

Attacchi: Ampiezza + 2 in Shock ad Ampiezza + 2 in Letali

Armatura: +2 caselle ferita per zona sensibile

Intensità Innaturale: 5

Abilità: Rissa 3d, Scalare 2d, Mythos 2d, Nuotare 3d, Lottare 2d

Tratti: Senza Età (4d), Caselle Ferita Extra x2 (4d), Nuotare (2d) (Trattato come metà Volare in Acqua), Biologia Inumana (3d), Sovrannaturale (8d), Attacchi Speciali: Artigli (2d), Intensità Innaturale 5 (5d).

Descrizione: Gli Abitatori del Profondo sono umanoidi acquatici che venerano Cthulhu e la sua stirpe. Infestano e interagiscono con degenerate città costiere, incrociandosi con la popolazione locale per produrre ibridi Umani-Abitatori del Profondo e diffondere la venerazione dei Grandi Antichi. Sono molto resistenti e difficili da uccidere, e la loro conoscenza della cultura e della tecnologia umana dà loro un significativo vantaggio rispetto alle altre specie dei Mythos – possono, per esempio, utilizzare facilmente molti oggetti e veicoli umani. Molti Abitatori del Profondo sono potenti incantatori e quasi tutti venerano i Grandi Antichi. Alcuni venerano anche un immenso e potente re appartenente alla loro razza conosciuto come Dagon.

Pochi Abitatori del Profondo viaggiano da soli o molto lontano dai loro avamposti, ma alcuni radunano forze significative per rispondere alle minacce (trattare questo come tratto addizionale di Rinforzi). Di regola, le comunità di Profondi sono insulari, protettive e resistenti agli esami approfonditi e alle incursioni. Alcuni avamposti, per non dire tutti, dovrebbero essere avvicinati con cautela.

Ghoul

Numero di dadi: 62 a 112

Corpo: 3d a 6d (6 a 12) **Sollevare:** 90 kg a 726 kg **Lanciare:** 11 a 90,5 kg

Coordinazione: 1d a 5d (2 a 10) **Scatto:** 15 a 23 m **Saltare:** 3,6 a 7,3 m

Sensi: 2d a 8d (4 a 16)

Mente: 2d a 6d (4 a 12)

Comando: 3d a 5d (6 a 10)

Empatia: 2d a 3d (4 a 6) (26 a 66)

Attacchi: Ampiezza + 2 in Shock ad Ampiezza + 2 in Letali

Armatura: +3 caselle ferita per zona sensibile

Intensità Innaturale: 5

Abilità: Rissa 2d, Scalare 4d, Mythos 2d, Vista 5d, Olfatto 5d (18)

Tratti: Senza Età (4d), Caselle Ferita Extra x3 (6d), Biologia Inumana (3d), Sovrannaturale (8d), Attacchi Speciali: Artigli (2d), Intensità Innaturale 5 (5d) (24).

Descrizione: i ghoul sono umani degenerati, mutati attraverso la corruzione dei Mythos in creature inumane con tratti canini, sensi sbalorditivi, la capacità di vivere sottoterra indefinitamente, effettiva immortalità, ed un insaziabile appetito per la carne dei morti.

Molti ghoul possono essere trovati in complessi labirintici al di sotto dei cimiteri, mentre banchettano con i cadaveri.

I ghoul venerano i Grandi Antichi, e spesso interagiscono con umani che hanno ricevuto una simile chiamata; incontri con i cultisti in notti sacre in remoti cimiteri, praticando riti inumani in onore degli dei oscuri. I ghoul possono talvolta ottenere informazioni consumando il cervello di un morto recente. In questo modo rimangono aggiornati sugli avvenimenti ed eventi del mondo esterno.

Alcuni ghoul sono più che umani degenerati – questi "ghoul maggiori" sono nati da genitori ghoul e rappresentano membri eccezionali della loro specie. I ghoul maggiori sono più forti, più astuti e più in sintonia con i Grandi Antichi. Molti di loro sono eccezionali incantatori.

Gli Esterni

(**Punghi di Yuggoth, Mi-Go**)

Numero di dadi: 107

Corpo: 4d **Sollevare:** 180 kg **Lanciare:** 23 kg

Coordinazione: 3d **Scatto:** 16,5 m **Saltare:** 4,6 m

Sensi: 4d **Volare:** 33 m

Mente: 5d

Comando: 6d

Empatia: 2d

Attacchi: Ampiezza in Shock

Armatura: GAP 2

Intensità Innaturale: 7

Abilità: Individuazione 2d, Pronto Soccorso 3d, Imitare Linguaggio Umano 1d, Meccanica [Dispositivi Alieni]

2d, Medicina 3d, Furtività 2d, Telepatia 2d, Lottare 2d.

Tratti: Senza Età (4d), Volo (4d), Preveggenza (8d), GAP 2 (8d), Biologia Inumana [immuni alla temperatura e alla pressione] (3d), Sovrannaturale (8d), Intensità Innaturale 7 (7d).

Abilità Individuazione: gli Esterni, non avendo organi sensoriali come li conosciamo noi, usano questa abilità al posto di tutte le altre abilità sensoriali tranne Tatto e Cercare.

Vulnerabilità: in qualsiasi turno quando si confrontano con un forte suono o una forte luce, un

Esterno perde un dado da tutte le riserve di dadi. Inoltre non sono abituati ad essere immersi nei liquidi e sono quindi vulnerabili all'annegamento.

Descrizione: gli Esterni sono bizzarre creature non terrestri che possono provenire dai distanti recessi del nostro stesso sistema solare. Sono interessati all'umanità esattamente come l'umanità è interessata ai normali animali. Però gli Esterni sono desiderosi di rimanere nascosti dagli occhi indiscreti degli uomini e sono molto cauti nelle loro "spedizioni".

Sono delle entità simili ai crostacei composte da una stravagante sostanza spugnosa che cambia colore. Sono completamente inumani, benché molti possano simulare il linguaggio umano in una strana e acuta voce simile a quella di un insetto gigante.

Non è inusuale sentire parlare questo strano linguaggio tra i leali seguaci degli Antichi in alcune remote, oscure località di montagna.

Uomini Serpente

Numero di dadi: 98 a 110

Corpo: 4d **Sollevere:** 180 kg **Lanciare:** 23 kg

Coordinazione: 4d **Scatto:** 16,5 m **Saltare:** 4,6 m

Sensi: 4d

Mente: 4d a 6d (8 a 12)

Comando: 4d a 8d (8 a 16)

Empatia: 2d

Attacchi: Morso velenoso che infligge Ampiezza in Shock + 4 Shock e Letali

Armatura: GAL 3

Intensità Innaturale: 6

Abilità: Morso 2d, Schivare 3d, Resistenza 3d, Mythos 3d, Psicologia 3d, Olfatto 4d, Furtività 2d, Nuotare 3d, Sopravvivenza 2d, Lottare 4d.

Tratti: Senza Età (4d), GAL 3 (3d), Biologia Inumana (3d), Morso Velenoso [+4 Shock+Letali] (4d), Mutaforma [appare come un umano ad eccezione della sua ombra] (1d), Sovrannaturale (8d), Intensità Innaturale 6 (6d).

Descrizione: gli Uomini Serpente sono una razza di ofidi intelligenti che sorse prima dei dinosauri e dominò il mondo per milioni di anni con arcane conoscenze nella degenerata adorazione dei Grandi Antichi. Ma in un qualche tempo nel lontano passato la loro cultura cadde in rovina e solo un pugno di individui abili e immortali riuscì a sopravvivere.

Attraverso la storia umana si sono nascosti nelle culture che si sono succedute, utilizzando un sinistro inganno – una proiezione mentale li fa apparire come umani (ad eccezione dell'ombra, che è sempre serpentina).

Sono creature pericolose, geniali e calcolatrici che hanno avuto milioni di anni per studiare e manipolare l'umanità. Non sono mai facili da localizzare e da distruggere.

Shoggoth

Numero di dadi: 114

Corpo: 7d **Sollevere:** 1,6 t **Lanciare:** 181 kg

Coordinazione: 2d **Scatto:** 27 m **Saltare:** 9,2 m

Sensi: 4d

Mente: 2d

Comando: 2d

Empatia: 1d

Attacchi: Ampiezza in Letali + 2d Area

Armatura: Antiproiettile

Intensità Innaturale: 8

Abilità: Rissa 2d, Imitare Abilità 4d+1ds, Movimento 3d, Vista 1d, Tatto 2d, Lottare 3d.

Tratti: Senza Età (4d), Amoro (10d), Area 2d (10d), Antiproiettile (10d), Biologia Inumana (3d), Scala x4 (4d), Sovrannaturale (8d), Intensità Innaturale 8 (8d).

Imitazione: uno Shoggoth può sostituire questa abilità con una qualsiasi abilità che non possieda, premesso che abbia visto l'abilità utilizzata precedentemente. Uno Shoggoth potrebbe usare Imitazione per scassinare un tipo di serratura che ha già visto scassinare, o imitare una frase che ha già sentito, non potrebbe però usarla per confrontarsi con una nuova situazione.

Descrizione: gli Shoggoth sono le creazioni di una innominabile ed antica specie ora estinta che costruì vaste città nel preistorico Emisfero Sud. Gli Shoggoth furono creati per servire come forti e asserviti lavoratori, ma alla fine abbatterono i loro decadenti signori. Una parte degli Shoggoth sopravvive nelle profondità dell'oceano e in antiche e remote rovine lasciate dai loro vecchi maestri.

Terrore Vivo e Reale

Numero di dadi: 57 a 93

Corpo: 2d a 5d **Sollevere:** 45 a 181 kg **Lanciare:** 5,7 a 45 kg

Coordinazione: 2d a 5d **Scatto:** 12,8 m **Saltare:** 2,7 m

Sensi: 2d a 5d

Mente: Nessuna, oppure 1d a 5d

Comando: 2d a 5d

Empatia: 1d a 4d (22 a 58)

Attacchi: Ampiezza in Shock ad Ampiezza in Letali + possibile risucchio di sangue

Armatura: Nessuna

Intensità Innaturale: 6

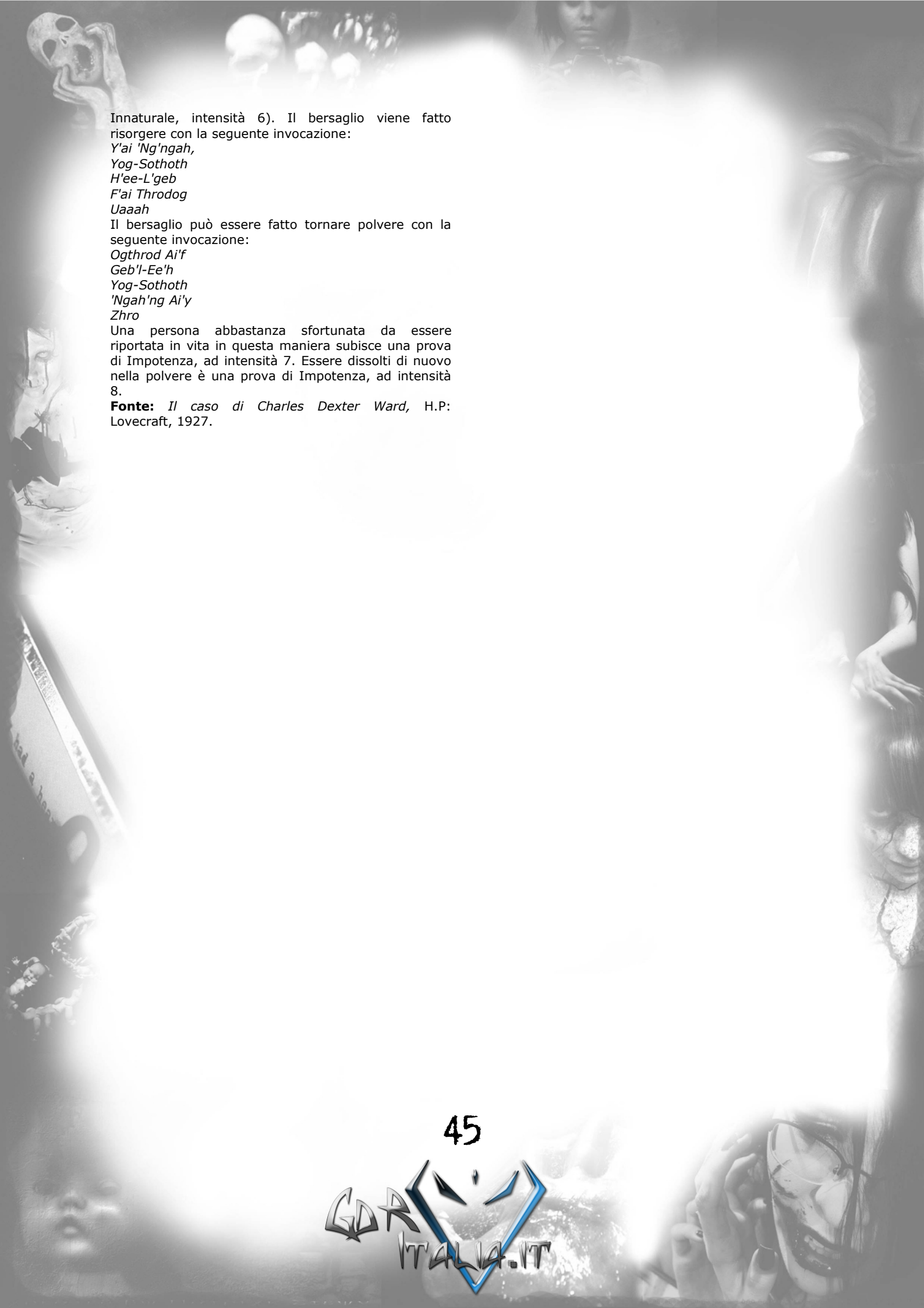
Abilità: Rissa 3d, Lottare 2d. [Se il resuscitato possiede una statistica Mente ha un possibilità di possedere le abilità che aveva in vita; altrimenti è una mostruosità priva di mente.]

Tratti: Senza Età (4d), Risucchio di Sangue (8d), Ignorare Decapitazione (6d), Lentezza 1 (-2d), Sovrannaturale (8d), Intensità Innaturale 6 (6d).

Descrizione: queste creature erano un tempo uomini o animali. Sono il fallimento del lancio corretto della magia *Formula per Sorgere dai Sali Essenziali*. La magia è lanciata sui resti di un'entità deceduta che è stata ridotta in cenere – se uno qualsiasi dei resti è mancante, ne risulta un Terrore Vivo e Reale.

Esso è una mostruosità inumana, una bestia deformata, immortale, costretta a consumare carne e sangue.

Il Terrore Vivo e Reale è estremamente difficile da uccidere, ma un incantatore che conosce la *Formula per Sorgere dai Sali Essenziali* può interrompere tale incantesimo poiché sa che se manca una qualsiasi parte del corpo la resurrezione non avrà successo, e un ripugnante abominio potrà risultarne (prova su



Innaturale, intensità 6). Il bersaglio viene fatto risorgere con la seguente invocazione:

Y'ai 'Ng'ngah,

Yog-Sothoth

H'ee-L'geb

F'ai Throdog

Uaaah

Il bersaglio può essere fatto tornare polvere con la seguente invocazione:

Ogthrod Ai'f

Geb'I-Ee'h

Yog-Sothoth

'Ngah'ng Ai'y

Zhro

Una persona abbastanza sfortunata da essere riportata in vita in questa maniera subisce una prova di Impotenza, ad intensità 7. Essere dissolti di nuovo nella polvere è una prova di Impotenza, ad intensità 8.

Fonte: *Il caso di Charles Dexter Ward*, H.P. Lovecraft, 1927.

Indice

Benvenuto in Nemesis.....	1	Statistica Fisica: Coordinazione.....	9
Che cosa hai bisogno per giocare a NEMESIS.....	1	Statistica Fisica: Sensi.....	9
Come realizzare un personaggio di NEMESIS?.....	1	Statistica Mentale: Mente.....	9
Statistiche.....	1	Statistica Mentale: Comando.....	10
Abilita'.....	1	Resistere a Livelli Soprannaturali di Comando.....	10
Indicatore di Follia.....	1	Statistica Mentale: Empatia.....	10
Il Sovrannaturale.....	1	Abilita'.....	11
Riserva di Dadi.....	2	Stessa Abilita', Statistica Differente...	11
Zone Sensibili, Gradi Ferita, e Danni.....	2	Dadi Competenza.....	11
PARTE I: IL SISTEMA DI GIOCO.....	3	Tirare Senza Dadi nell'Abilita'.....	11
Capitolo 1: Il One-Roll Engine.....	3	Abilita' Corporee.....	11
Riserva di Dadi e Set Corrispondenti.....	3	Abilita' di Coordinazione.....	12
Le regole cardinali.....	3	Abilita' Sensoriali.....	12
Regola #1: Tirare solo quando un compito è difficoltoso o il risultato è significativo.....	3	Abilita' Mentali.....	12
Regola #2: Mai tirare più di 10 dadi.....	3	Abilita' di Comando.....	13
Risolvere i tiri base della riserva di dadi.....	4	Abilita' Empatiche.....	13
La Curva a Campana.....	4	Abilita' Varie.....	13
Per Difetto!.....	4	L'Indicatore di Follia.....	14
Tempo.....	4	Le Scale.....	14
Dadi Competenza e Dadi Soprannaturali.....	4	Tacche Temprato e Fallito.....	14
Tiri Statici e Dinamici.....	5	Affrontare l'Orrore.....	14
Semplicità o Difficoltà.....	5	Violenza (Sensi+Equilibrio).....	15
Penalita' ai Dadi.....	6	Innaturale (Mente+Equilibrio).....	15
Ampiezza minima.....	6	Sé (Comando+Equilibrio).....	15
Prendetevi il vostro Tempo.....	6	Impotenza (Empatia+Equilibrio)...	15
Cooperare in un Compito.....	6	Tiri con successo.....	15
Corrispondenze Multiple.....	6	Mythos contro Occulto.....	16
Azioni Multiple.....	7	Tiri Falliti.....	16
Capitolo 2: Statistiche, Abilita' e l'Indicatore di Follia.....	8	Variante: Multiple Tacche Fallito per un singolo Tiro Pazzia fallito.....	16
Statistiche.....	8	Psicopatici e Cultisti.....	17
Statistica Fisica: Corpo.....	8	Collasso Mentale.....	17
Movimento.....	9	Fobie.....	17
Corpo Sovrannaturale.....	9	Depressione.....	17
		Dipendenza da sostanze.....	17
		Fughe.....	17
		Riprendersi.....	18
		Consulenza.....	18
		Psichiatria.....	18

Psicologia.....	19	Lentezza.....	29
Speranza in tempi oscuri.....	19	Raffica.....	29
Capitolo 3: Combattimento.....	20	Attacchi non letali.....	30
Le Tre Fasi del Round di		Armi Base.....	30
Combattimento.....	20	Armi Avanzate.....	30
1. Dichiarazione.....	20	Armi da Mischia Avanzate.....	32
2. Tiro.....	20	Capitolo 5: Altre Minacce.....	33
3. Risoluzione.....	20	Impatto.....	33
Danno.....	20	Freddo.....	33
Tipi di danno.....	20	Soffocamento e Annegamento.....	34
Il profilo del danno.....	20	Folgoramento.....	34
Zone Sensibili.....	21	Veleno.....	34
Profilo di Danno.....	21	PARTE II: PERSONAGGI.....	36
Zone sensibili non umane.....	21	Capitolo 6: Creare un Personaggio.....	36
Guarire.....	21	Creazione del Personaggio.....	36
Combattimento corpo a corpo.....	22	Fase Uno: Numero di Dadi.....	36
Colpi Mirati.....	22	Fase Due: Trattati.....	36
Disarmare.....	22	Tratti Mondani.....	36
Lottare e Bloccare.....	23	Tratti Sovrannaturali.....	37
Strozzare e Strangolare.....	23	Fase Tre: Statistiche.....	39
Lanciare Oggetti Grandi.....	23	Fase Quattro: Abilita'.....	39
Spazzare via!.....	23	Fase Cinque: Magie.....	39
Bloccare, Schivare e Difese		Regola Opzionale: Magie alimentate	
Sovrannaturali.....	23	dalla vita.....	40
Come si può bloccare e schivare?.....	24	Richiamare gli Altri dall'Altrove.....	40
Arti Marziali.....	24	Creare Pentagonagramma di Potere.....	40
Combattimento a Distanza.....	25	Il Segno degli Antichi.....	40
Mirare.....	25	Formula per Sorgere dai Sali	
Colpi Mirati.....	25	Essenziali.....	41
Colpi Multipli e Attacchi a Raffica.....	25	Colui che Oltrepassa i Portali.....	41
Fuoco di Copertura.....	26	Il Piano Fondamentale.....	41
Cecchino.....	26	Capitolo 7: Avanzamento del Personaggio	
Gittata.....	26	42
Capitolo 4: Armature, Armi e Oggetti.....	27	Infinitesimi.....	42
Armatura.....	27	Spendere Infinitesimi in Gioco.....	42
Sovrapporre Armature.....	27	PARTE III: MINACCE.....	43
Armatura, Copertura e Zone Sensibili		Capitolo 8: Minacce dei Mythos.....	43
.....	27	Abitatori del Profondo.....	43
Danneggiare Oggetti.....	28	Ghoul.....	43
Veicoli e Strutture.....	28	Gli Esterni.....	43
Qualità delle Armi.....	28	(Funghi di Yuggoth, Mi-Go).....	43
Penetrazione.....	28	Uomini Serpente.....	44
Area.....	28	Shoggoth.....	44
Brucciare.....	29	Terrore Vivo e Reale.....	44

Nemesis

Scheda del
Personaggio

Nome

Sesso

Capelli

Occhi

Età

Dadi

Altezza , m Peso kg Data di
Nascita

Nazionalità Professione

Infinitesimi Educazione

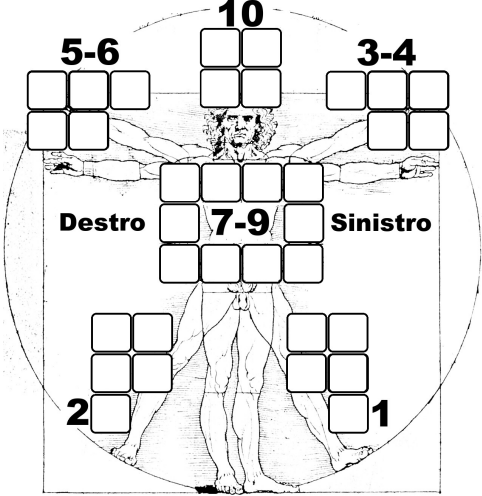
Motivazioni

Tratti

Disturbi Mentali

Armi

Armatura & Equipaggiamento



Stat

Corpo

Coordinazione

Sensi

Mente

Comando

Empatia

Indicatore di Follia

Violenza

Fallito

Temprato

Innaturale

Fallito

Temprato

Se'

Fallito

Temprato

Impotenza

Fallito

Temprato

Abilita'

Corpo

Atletica

Rissa

Resistenza

Salute

Arti Marziali:

Arti Marziali:

Armi da Mischia:

Armi da Mischia:

Correre

Nuotare

Lottare

Coordinazione

Acrobazia

Tiro con l'Arco

Afferrare

Scalare

Schivare

Guidare:

Guidare:

Artista della Fuga

Armi da Fuoco:

Armi da Fuoco:

Scassinare

Pilotare:

Pilotare:

Borseggiare

Navigare:

Navigare:

Furtività

Lanciare

Sensi

Udito

Vista

Olfatto

Gusto

Tatto

Cercare

Equilibrio

Mente

Archeologia

Antropologia

Configurare Hardware

Programmazione Computer

Criminologia

Crittografia

Istruzione

Elettronica

Pronto Soccorso

Falsificare

Linguaggio:

Linguaggio:

Mythos

Meccanica:

Meccanica:

Medicina

Navigazione [Terra]

Navigazione [Mare/Aria]

Occulto

Psichiatria

Sopravvivenza

Tattica

Comando

Ispirare

Intimidire

Autorità

Intrattenere:

Intrattenere:

Psicologia

Seduazione

Empatia

Recitazione

Consulenza

Mentire

Meditazione

Persuasione

Resistenza