

Indice Generale	
Introduzione	2
Capitolo 1: Vita Ordinaria	3
1.1 Il mondo di Gioco	3
1.2 Abilità e Trattii	4
1.3 Equipaggiamento	6
1.3.1 Armi ed Armature	6
1.3.2 Oggetti Convenzionali	7
1.4 Situazioni Comuni	8
1.4.1 Cure Mediche	8
1.4.2 Movimento	8
1.4.3 Lanci di Difesa	8
1.4.4 Difficoltà Sovrumane	9
1.4.5 Esplosioni Ravvicinate	9
1.4.6 Doppie Identità	9
Capitolo 2: Corsa al Potere	10
2.1 Introduzione ai Poteri	10
2.2 Capacità Ordinarie	11
2.3 Capacità Straordinarie	13
2.4 Capacità Mentali	17
2.5 Limitazioni	20
2.6 Tecnologia Avanzata	22

GENESYS

Power Rush

Versione 1.5



Autore

Raffaele Di Cristo

Illustrazioni

Hakan Ackegard

Introduzione

Power Rush è un modulo di tipo supereroistico dedicato a **GeneSys** ed al suo interno troverete sia una serie d'informazioni utili a sviluppare un'ambientazione di tipo contemporaneo che delle regole da usare per creare e gestire dei supereroi ed i loro poteri. Purtroppo, per mantenere il tutto nelle classiche venti pagine (ed anche per pigrizia), ho omesso di introdurre degli spunti d'avventura, ma è sufficiente farsi un giro in una qualsiasi fumetteria per trovarne più di quanti io potrei mai scriverne.

Diversamente da **Detective**, suo immediato predecessore, questo supplemento è orientato più verso quei giocatori appassionati del "gioco duro", dove ai ragionamenti ed all'intrigo si sostituisce volentieri una nocca sul muso... ma data con grande stile e con indosso una buffa calzamaglia attillata! Pertanto, ho cercato di rendere il tutto nella forma più semplice e leggera possibile, dedicando un ampio spazio alla descrizione dei poteri speciali ed alle modalità di creazione dei personaggi piuttosto che alle regole ed al loro uso (per le quali molto è lasciato alla libera interpretazione del Narratore).

– Raffaele Di Cristo



« La vita può essere strana, specie per chi, come me, è nata in un laboratorio e si ritrova ad avere nelle proprie cellule dei cromosomi sperimentali di felino create in un progetto Top-Secret di cui non sa praticamente nulla. Scopri che nessun essere umano ha la tua velocità ed i tuoi riflessi, che puoi saltare tranquillamente sul tetto di una casa e correre lungo stretti cornicioni senza soffrire di vertigini o che puoi riconoscere una persona dall'odore del suo sudore (...cosa non sempre piacevole, peraltro). Scopri, poi, che proprio queste caratteristiche per le quali sei stata creata ti rendono una sorta di mostro temuto da tutti e che non riesci a farti amici; che la tua pelliccia non è fra quelle che vanno di moda, e tanto meno dei lunghi baffi e delle orecchie pelose si addicono ad una signorina... per non parlare di una coda che non sia quella fatta ai capelli! La vita può essere strana, dicevo, proprio perché quando poi incontri qualcuno che, come te, è una sorta di chimera genetica, ti tocca pestarlo a sangue per evitare che semini il panico fra la popolazione mentre è vittima di una crisi depressiva che gli fa credere di essere il solo sfigato esistente sulla faccia del pianeta. »

Vita Ordinaria

1.1 Il mondo di Gioco

In realtà non è possibile dare una collocazione storica precisa al genere supereroistico e, nonostante molti autori tendono a preferire l'uso di ambientazioni contemporanee, hanno riscosso discreto successo anche saghe ambientate in ipotetici mondi futuristici, nel medioevo e persino su altri piani di realtà. Ciò accade perché i lettori di tale narrativa non devono essere necessariamente attratti dall'ambiente in cui si svolgono le vicende, ma dalle vicende stesse e dalla loro natura prettamente fantastica ed imprevedibile; tutto si snoda sugli eroi, sui loro nemici e sul fine ultimo delle loro imprese, mentre l'ambientazione si trasforma semplicemente in uno scenario marginale in cui si mette in risalto la differenza fra i comuni esseri umani e questi individui dotati di capacità straordinarie. Nello sviluppare un'ambientazione per le proprie avventure, quindi, il Narratore può ispirarsi ad un qualsiasi genere a lui congeniale cercando di non badare eccessivamente ai dettagli ed al realismo.

Proprio in funzione della descritta semplificazione delle ambientazioni, tutti i personaggi sviluppati per questo modulo dovranno essere creati scegliendo come base di partenza un comune essere umano avente tutti i punteggi di **caratteristica** pari a 7 ed i parametri correlati calcolati di conseguenza; solo successivamente, al fine di differenziare le persone comuni dagli eroi, sarà possibile acquistare tratti, abilità o miglioramenti attraverso una spesa di **punti eroismo** in fase di creazione (per tutti i dettagli al riguardo si rimanda al secondo capitolo di questo modulo).

Il Narratore può scegliere la quantità di punti eroismo da assegnare a ciascun personaggio facendo riferimento allo schema sottostante e scegliendo in funzione della tipologia di Protagonisti e Compare che vuole introdurre nelle proprie avventure. Eventualmente, inoltre, potrà porre degli adeguati limiti al loro utilizzo.



Tipo Personaggio	Punti Eroismo
Persona comune	50
Persona esperta	100
Eroe dei film d'azione	200
Giovane supereroe	300
Supereroe Esperto	400
Supereroe Leggendaro	500

1.2 Abilità e Trattati

Essendo **Power Rush** un modulo pensato principalmente per partite in cui prevalga l'azione pura e l'uso di capacità straordinarie, le abilità fornite sono poche ed estremamente generiche mentre mancano del tutto tratti diversi dai superpoteri (descritti a partire dal secondo capitolo). I Narratori più esigenti e che non siano spaventati dall'idea di apportare delle modifiche al sistema, possono sfruttare i contenuti di altri moduli d'ambientazione per disporre di un elenco d'abilità più ampio e dettagliato.

Per ottenere dei gradi di competenza addizionali nelle diverse abilità occorre acquistare uno o più tratti di **addestramento** (vedi pagina 10), con conseguente spesa di parte dei **punti eroismo** assegnati al proprio personaggio.

Azioni Athletiche

[Destrezza]

Rappresenta l'esperienza del personaggio nel compiere azioni atletiche di qualsiasi tipo, dai salti ai funambolismi, dalla corsa al nuoto, dalle scalate ai tuffi; per tale ragione, sarà possibile riferirsi a questa in tutte le azioni che richiedono coordinazione e rapidità di movimento o sostituirne il punteggio a quello di destrezza per ridurre il danno conseguente ad una caduta.

In caso d'attacco quest'abilità può essere usata per svolgere **lanci di difesa** simulando il tentativo di schivare il colpo; per regole maggiormente dettagliate su tale argomento, comunque, si rimanda alla pagina 8. Sempre in combattimento, inoltre, è possibile riferirsi alla presente per effettuare i **lanci d'attacco** riguardanti armi da lancio ed oggetti scagliati.

Azioni Dialettiche

[Fascino]

Definisce l'abilità del personaggio nel mentire, nel persuadere e nel parlare in pubblico. Per queste azioni il Narratore può definire una difficoltà specifica a seconda del risultato desiderato ma, nel caso di tentativi svolti per ingannare o alterare l'opinione di qualcuno, dovrà applicare anche le regole date per i lanci su Influenza (a pagina 7 del Set Base) usando come modificatore l'**esperienza** dell'ascoltatore.

Azioni di Lotta

[Forza]

Indica la predisposizione del personaggio al combattimento a mani nude ed all'uso delle più comuni armi da mischia (coltelli, catene, spranghe, etc.); può essere impiegata nei lanci d'attacco o nei lanci di verifica tesi ad eseguire o evitare una presa di lotta.

Coloro che combattono a mani nude o con l'uso di armi improprie di piccola taglia possono tentare di frenare o intercettare i colpi avversari sfruttando la presente abilità in un **lancio di difesa**; purtroppo, tale azione è solitamente fattibile solo con attacchi portati corpo a corpo, mentre diventa sempre più complessa al crescere della letalità e velocità dell'attacco da evitare. Per ulteriori dettagli sull'esecuzione dei lanci di difesa si rimanda alla pagina 8.

Azioni Furtive

[Destrezza]

È l'abilità di agire senza essere notati; può essere usata per borseggiare, pedinare qualcuno, muoversi furtivamente o nascondersi. Poiché le citate azione presumono di eludere l'attenzione altrui, i lanci di verifica ad esse relativi dovranno essere eseguiti con riferimento alle regole sul Contrasto date a pagina 7 del Set Base, contrapponendo alla presente la **percezione** della vittima o dell'osservatore più vicino.

Azioni Sensoriali

[Percezione]

Tale abilità definisce l'esperienza complessiva del personaggio nel notare tracce o percepire eventuali pericoli; pertanto, può essere usata per cercare oggetti nascosti, riconoscere sostanze nocive dall'odore o dal sapore, seguire una serie d'impronte o mantenere il senso dell'orientamento.

Conoscenze Linguistiche

[Esperienza]

Quest'abilità definisce la capacità del personaggio di comprendere e parlare più lingue differenti. Per semplicità si assume che per ogni cinque gradi in essa acquisiti il personaggio sappia leggere, scrivere e parlare una lingua specifica, e non occorre effettuare lanci di verifica per stabilire quanto possa essere o meno compreso; comunque, da quanto appena enunciato è facile comprendere che personaggi che non abbiano un grado di competenza superiore al 9 in quest'abilità sono incapaci di comprendere linguaggi diversi da quello nativo.

Conoscenze Mondane

[Esperienza]

Esprime quanto il personaggio sia informato relativamente a tutto ciò che riguarda gli aspetti recenti del proprio mondo; per esempio, potete riferirvi a quest'abilità per risalire agli ultimi eventi di cronaca, per muovervi nei quartieri di una città o per conoscere gli usi di una gang locale.

Conoscenze Professionali

[Esperienza]

Rappresenta il livello di competenza raggiunto dal personaggio in una particolare professione e, se lo si ritiene opportuno, è possibile acquistare più volte quest'abilità per simulare la conoscenza di diverse professioni. Il Narratore è il solo che può stabilire se una data professione possa ritenersi valida o meno ai fini del gioco e, nel caso in cui si acquistino più professioni distinte per lo stesso personaggio, ognuna di queste dovrà essere migliorata separatamente rispetto alle altre.

L'uso di quest'abilità è consentito in qualsiasi situazione sia strettamente attinente alla professione scelta, anche se la stessa ricade negli ambiti delle abilità **conoscenze mondane** o **conoscenze tecniche**. Per esempio, un personaggio che abbia acquistato un elevato grado di competenza nella professione di reporter giornalistico, oltre a riferirsi normalmente ad essa quando scrivere articoli o conduce interviste, potrebbe avvalersene anche per usare una comune macchina fotografica o un word processor se ha una competenza inferiore in conoscenze tecniche.

Conoscenze Tecniche

[Esperienza]

Definisce quanto il personaggio sia avvezzo all'uso di strumentazioni elettroniche o meccaniche di tipo convenzionale (macchine fotografiche, automobili, elettrodomestici, allarmi o altro); per esempio, in un ambientazione contemporanea, riferitevi alla presente se volete guidare un'auto, scrivere a macchina senza commettere errori, registrare con un videoregistratore o usare un personal computer.

Usare Armi da Mischia

[Destrezza]

Indica l'abilità del personaggio nell'uso di armi da mischia di tipo non comune, come le antiche armi da guerra medievali o le armi incluse in particolari stili di combattimento corpo a corpo; pertanto, viene impiegata principalmente per effettuare lanci d'attacco o di difesa con queste.

La difesa mediante l'uso di un'arma da mischia consente d'intercettare gli attacchi avversari usando quanto impugnato come una sorta di scudo con cui ripararsi; in maniera del tutto simile all'abilità per il combattimento a mani nude, pertanto, è possibile usare la presente per effettuare **lanci di difesa** tutte le volte che si impugna un oggetto di dimensioni adatte ad offrire protezione dall'attacco ricevuto. Anche in questo caso, si rimanda alla pagina 8 per ulteriori dettagli su tale argomento.

Usare Armi da Tiro

[Percezione]

Esprime la capacità del personaggio di adoperare qualsiasi tipo d'arma capace di scagliare proiettili, come le moderne armi da fuoco o le più antiche balestre, pertanto, il suo uso riguarda l'esecuzione dei lanci d'attacco a queste relativi.

Usare Poteri Mentali

[Esperienza]

Rappresenta la capacità del personaggio di ricorrere a poteri che richiedono principalmente doti di concentrazione e forza di volontà.

Usare Poteri Speciali

[Destrezza]

Simile alla precedente, tale abilità rappresenta la capacità di controllare quei poteri che richiedono un buon controllo corporeo o una certa coordinazione nei movimenti per essere usati.

1.3 Equipaggiamento

L'equipaggiamento in un mondo di supereroi deve essere pensato su due piani distinti: ciò che è alla portata della gente comune e ciò che è accessibile soltanto in via sperimentale. Nel primo caso si avrà a che fare con oggetti convenzionali spesso disponibili alla maggioranza della popolazione; nel secondo caso, invece, questi potrebbero rendere chi li possiede una sorta "supereroe tecnologico".

Per acquistare l'equipaggiamento di un protagonista è possibile spendere **punti eroismo** in quantità pari alla voce **costo** indicata per gli stessi; in tal caso, gli oggetti scelti saranno rimpiazzati all'inizio di ogni nuova avventura qualora si esaurissero, venissero smarriti o fossero distrutti. Lo stesso metodo, inoltre, è l'unico consentito per ottenere dell'equipaggiamento potenziato (come illustrato a pagina 19).

Diversamente dal caso precedente, il Narratore può concedere all'inizio di ogni avventura alcuni punti da spendere esclusivamente per acquistare dell'equipaggiamento "usa e getta".

1.3.1 Armi ed Armature

L'elenco che segue riporta in modo schematico una serie di armi ed armature adattabili al proprio eroe o attribuibili alle persone comuni come strumenti di difesa ed offesa; in tutti i casi i parametri usati sono quelli descritti a pagina 15 del Set Base ed i tempi di preparazione indicati sono sempre riferiti ad un'arma già impugnata e con caricatore (o proiettile) già estratto dall'eventuale custodia.

Le armi che possono essere impugate sia con una che con entrambe le mani riducono di due punti la propria FM nel secondo caso e, se sono armi da mischia, ottengono anche un aumento di due punti del danno inflitto. Per quanto attiene le armi che possono eseguire più attacchi a turno, invece, riferitevi alla regola opzionale sugli attacchi multipli data a pagina 19 del Set Base.

Nome Arma	Dn	FM	C	P	Gt	Costo	Note Varie
<i>Armi da Mischia Comuni (fanno riferimento all'abilità Azioni di Lotta)</i>							
Accetta	1D6+[Forza±0] / F	6	—	0	Forza x 2	1	Lanciabile.
Bastone	1D6+[Forza±0] / T	7	—	0	—	0.5	Adoperabile ad una o due mani.
Coltello	1D6+[Forza-2] / F	4	—	0	Forza x 2	0.5	Lanciabile. Non reca più di 40 punti di danno.
Spranga	2D6+[Forza-1] / T	9	—	0	—	1	Adoperabile ad una o due mani.
<i>Armi da Mischia per Specialisti (fanno riferimento all'abilità Usare Armi da Mischia)</i>							
Lancia	1D6+[Forza±0] / F	7	—	0	Forza x 3	2	Lanciabile; adoperabile ad una o due mani.
Spada Leggera	1D6+[Forza+1] / F	7	—	0	—	2	—
Spada Pesante	2D6+[Forza-1] / F	9	—	0	—	3	Adoperabile ad una o due mani.
<i>Armi da Tiro e da Fuoco (fanno riferimento all'abilità Usare Armi da Tiro)</i>							
Arco	3D6±0 / F	8	1	1	150	2	Impegna sempre due mani.
Balestra	3D6±0 / F	8	1	4	150	2	Adoperabile ad una o due mani.
Fucile da Caccia	6D6±0 / F	8	6	6	750	6	Impegna sempre due mani.
Fucile a Pompa	5D6±0 / F	8	6	6	200	4	Una o due mani. +1D6 al danno entro 15m.
Fucile d'Assalto	5D6±0 / F	10	30	3	750	12	Una o due mani. Esegue 4 attacchi a turno.
Mitraglietta	4D6±0 / F	9	20	3	450	8	Una o due mani. Esegue 4 attacchi a turno.
Pistola	4D6±0 / F	7	12	3	600	4	Una o due mani. Esegue 2 attacchi a turno.
<i>Armi da Lancio (fanno riferimento all'abilità Azioni Atletiche)</i>							
Dardo da Lancio	1D6+[Forza-4] / F	3	—	0	Forza x 2	0.2	Non reca più di 30 punti di danno.
Granata	4D6x2 / F	4	—	1	Forza x 5	4	Ha effetto esplosivo.
Granata Stordente	3D6x2 / T	4	—	1	Forza x 5	2	Ha effetto esplosivo.
Nome Armatura	Df	FM	Costo	Note Varie			
Armatura Medievale	12	9	8	Copre tutto il corpo. Ha Df 6 contro i proiettili d'arma da fuoco.			
Casco Protettivo	8	4	1	Copre solo la testa.			
Giubbotto Antiproiettile	10	6	5	Copre solo il torace. Ha Df 15 verso i colpi d'arma da fuoco.			
Tuta Rinforzata	6	6	2	Copre tutto il corpo tranne la testa. Ha Df 2 verso i colpi d'arma da fuoco.			

1.3.2 Oggetti Convenzionali

Nel seguente elenco sono riportati alcuni oggetti comuni raggruppati in base al tipo ed all'abilità a cui riferirsi in caso d'utilizzo; la descrizione riportata per ciascuno di essi è estremamente sintetica e sarà compito del Narratore aggiungere eventuali dettagli.

Nome Oggetto	Costo	Descrizione
<i>Attrezzatura Generica (da usare mediante Conoscenze Tecniche)</i>		
Computer Portatile	4	Adoperabile per elaborare testi, immagini o altro.
Macchina Fotografica	0.2	Consente di scattare foto.
Registratore	0.2	Consente di eseguire registrazioni sonore.
Telecamera	2	Consente di eseguire registrazioni audio-video.
Telefono Cellulare	1	Per eseguire telefonate ed inviare messaggi.
<i>Attrezzatura Specialistica (da usare mediante Conoscenze Professionali adeguate)</i>		
Aarnesi da Meccanico	1	Consentono di eseguire riparazioni di fortuna su apparati meccanici.
Attrezzatura da Scasso	1	Consente di forzare serrature meccaniche o elettroniche.
Kit Medico	1	Consente di eseguire interventi di pronto soccorso (vedi pagina 8).
Kit per Riparazioni	1	Consente di eseguire riparazioni di fortuna su apparecchiature elettroniche.
Laboratorio	10	Non trasportabile. Consente di eseguire attività di ricerca, grandi riparazioni ed analisi
Riserva d'Ossigeno	1	Bombole da immersione o per ambienti inquinati della durata di un'ora.
Tuta Anticontaminazione	3	Protegge dalla contaminazione di virus o radiazioni ed include un'ora di ossigeno.
Zaino a Propulsione	8	Consente di volare con Velocità 5 ma ha solo dieci minuti di autonomia.
<i>Oggetti Comuni (non richiedono lanci di verifica)</i>		
Binocolo	0.2	Conferisce un +4 ai lanci di verifica fatti per osservare oggetti distanti più di 100m.
Casco Anti-Psi	3	Conferisce un +5 in esperienza contro poteri mentali e ne impedisce, al contempo, l'uso.
Frecce	0.2	Venti frecce o quadrelli da adoperare, rispettivamente, con archi o balestre.
Mirino Laser	0.5	Per armi da fuoco. +2 ai lanci d'attacco eseguiti in condizioni di scarsa illuminazione.
Mirino Telescopico	0.5	Per fucili e balestre. +2 al bonus di focalizzazione per attacchi su bersagli oltre i 100m.
Proiettili	0.5	Venti proiettili per un'arma da fuoco del tipo specificato (singoli o in caricatore).
Scudo	1	Consente di eseguire lanci di difesa a +2 riferendosi all'abilità usare armi da mischia .
Silenziatore	0.5	Solo per pistole e mitragliette. Aumenta di 5 punti la difficoltà di udire gli spari.
Torcia Elettrica	0.1	Consente d'illuminare zone buie.
<i>Veicoli Comuni (fanno riferimento a Conoscenze Tecniche)</i>		
Automobile	10	Quattro posti.
Barca a Remi	2	Tre posti e manovrabile a braccia. Troppo lenta per inseguire mezzi a motore.
Motocicletta	8	Due posti. +2 ai lanci per inseguimenti in città.
Furgone	12	Porta fino ad otto persone. -2 ai lanci per inseguimenti in città.
<i>Veicoli Speciali (fanno riferimento a Conoscenze Professionali adeguate)</i>		
Aereo Supersonico	30	Mezzo a due posti. +2 ai lanci per inseguimenti in quota, -2 se in volo radente.
Elicottero	20	Mezzo aereo a quattro posti. +2 ai lanci per inseguimenti contro veicoli terrestri o marini.
Motoscafo	10	Mezzo marino a sei posti.

1.4 Situazioni Comuni

Attraverso le abilità e gli oggetti descritti nelle pagine precedenti i personaggi possono cimentarsi in azioni di tipo convenzionale, cioè quelle la cui difficoltà rientra nei comuni limiti umani; i due esempi forniti di seguito sono quelli che si sono ritenuti più utili per una campagna di tipo supereroistico.

1.4.1 Cure Mediche

Coloro che vogliono fornire delle cure mediche ad individui feriti o malati devono disporre di una conoscenza professionale di tipo adeguato; eventuali conoscenze che tocchino in maniera marginale il campo possono, a giudizio del Narratore, essere adoperate ugualmente ma riducendo in misura adatta il grado di abilità per esse disponibile.

Gli interventi di **pronto soccorso** sul campo di battaglia possono essere eseguiti soltanto su individui feriti da breve tempo e richiedono non meno di cinque minuti per essere portati a termine; non occorre eseguire lanci di verifica e, semplicemente, se nulla ha disturbato l'operazione del soccorritore il ferito rimuove immediatamente un numero di ferite pari ad un ottavo dell'abilità di quest'ultimo (arrotondata per difetto). Comunque, per evitare un abuso del pronto soccorso, il Narratore non dovrebbe concedere più di un intervento per ciascuno scontro.

Cure mediche intensive atte ad un più rapido recupero delle ferite possono essere consentite soltanto in strutture specializzate o ambienti attrezzati allo scopo e, per semplicità, è possibile assumere che le stesse siano eseguite soltanto in periodi esterni alle avventure di gioco. In questi casi, il Narratore potrà consentire ai degenti di recuperare dalle due alle quattro ferite per ciascun giorno di riposo completo.

1.4.2 Movimento

Gli esseri umani che tentino una scalata, nuotino o striscino al suolo possono spostarsi considerando la propria velocità pari ad un metro a turno; tale valore, però, viene incrementato di un metro a turno per ogni 10 gradi di competenza acquisiti nell'abilità **azioni atletiche**. Il movimento aereo è esclusivo di individui dotati di poteri speciali adeguati, ma la velocità ad esso associata può essere trattata nel modo consueto a tutte le altre forme di movimento.

1.4.3 Lanci di Difesa

Le abilità consentite per l'esecuzione dei lanci di difesa sono **azioni atletiche**, **usare armi da mischia** ed **azioni di lotta**, ma l'effettive possibilità d'impiego e l'eventuali penalità al risultato del lancio sono scelte in funzione del tipo d'attacco ricevuto, come viene mostrato nella tabella seguente.



© Hakan Ackegard

Tipo d'Attacco	Azioni Atletiche	Armi da Mischia	Azioni di Lotta
Colpo a mani nude	Si	Si	Si
Colpo con arma da mischia	Si	Si	Si (-2)
Colpo con arma scagliata	Si	Si (-2)	Si (-5)
Potere efficace al contatto	Si	Si (-2)	No
Proiettile d'arma da tiro	Si	Si (-5)	No
Proiettile d'arma da fuoco	Si (-2)	No	No
Raggi laser o getti d'energia	Si (-5)	No	No
Esplosioni	No	No	No
Poteri Mentali	No	No	No

L'abilità **azioni atletiche** è la sola che può essere usata in ogni situazione, ma il Narratore può scegliere di penalizzare il risultato eventualmente ottenuto se ritiene che il personaggio si trovi in una condizione che non gli consenta piena libertà di movimento. L'abilità con armi da mischia, invece, può essere usata solo se si dispone di un oggetto adatto a proteggersi dall'attacco ricevuto; diversamente, bisognerà fare riferimento ad una delle restanti due.

1.4.4 Difficoltà Sovrumane

Per un comune essere umano un'azione assurda, il cui margine di difficoltà è pari a 40 punti, non è solitamente eseguibile se non in condizioni particolarmente favorevoli o con l'uso di un'attrezzatura di tipo specialistico; tuttavia ciò non è necessariamente vero nel caso dei supereroi che, grazie a capacità e abilità straordinarie, possono facilmente compiere azioni che superano tale limite. In questo caso si può parlare di azioni con **difficoltà sovrumana**. La tabella a fondo pagina illustra queste difficoltà "estreme" riportando per esse alcuni esempi pratici; all'inventiva del Narratore scegliere come meglio ampliare i possibili usi dei margini elencati.

1.4.5 Esplosioni Ravvicinate

Alcuni dei poteri conferibili ai personaggi di questo modulo consentono di recare attacchi esplosivi in corpo a corpo sia come conseguenza di un colpo diretto che come manovra d'attacco priva di un vero bersaglio. Generalmente, salvo che per il potere non sia stato stabilito il contrario, coloro che usano tali forme d'attacco non sono automaticamente immuni da esse (vedi **attacco speciale** a pagina 13) e sono automaticamente coinvolti nell'esplosione se scelgono di farne uso.

Quando un attacco esplosivo da corpo a corpo viene eseguito, l'unico a riceverne il danno pieno è il suo diretto bersaglio; tutti gli altri potenziali bersagli nell'area, invece, riceveranno danno ridotto in base alla distanza dal personaggio attaccante (vedi pagina 20 del Set Base), ma considerando la stessa non inferiore al metro.

Se un attacco esplosivo manca il suo bersaglio diretto o, semplicemente, viene eseguito senza avere un bersaglio specifico (colpendo il suolo o una parete, per esempio), la deflagrazione conseguente andrà ugualmente ad investire l'area circostante e, come nel caso precedente, tutti le potenziali vittime saranno da considerarsi ad una distanza non inferiore al metro durante il calcolo del danno inflitto.

1.4.6 Doppie Identità

È piuttosto comune che dei supereroi scelgano di mascherare la propria vera identità per evitare che dei nemici possano colpire persone a loro care, ma tale scelta tende a ripercuotersi sulla loro fama e sulla loro reputazione. In particolare, per personaggi di questo tipo sarebbe opportuno, in termini di gioco, tenere un conto separato per ciascuna identità di questi due punteggi; questo perché le persone comuni avranno spesso un'opinione differente dell'una o dell'altra "faccia" del personaggio ed, inoltre, è assai probabile che la fama da supereroe tenderà a crescere rapidamente rispetto a quella di persona comune.

Margini di Difficoltà Sovrumani		
Difficoltà	Margine	Esempi
Assurda	40	Saltare in lungo quattro metri o in alto due metri da fermo, sollevare 100 Kg con un solo braccio, fare le flessioni su due dita, saltare in lungo otto metri dopo una rincorsa, scalare una parete verticale liscia ed umida.
Folle	50	Saltare in lungo sei metri o in alto tre da fermo, scagliare una moto fino a sei metri di distanza, fare la verticale su due dita dello stesso braccio, saltare in lungo dieci metri dopo una rincorsa, sfondare con una spallata il muro interno di un comune appartamento, scalare una parete verticale viscosa, risultare invisibili restando del tutto fermi in un cono d'ombra.
Incredibile	60	Saltare in lungo otto metri o in alto quattro metri da fermo, scagliare una piccola utilitaria fino a 6 metri di distanza, sfondare un muro d'appartamento con un solo pugno, restare aggrappati ad un comune soffitto, saltare in lungo sedici metri con una rincorsa, risultare invisibili spostandosi nei coni d'ombra.
Prodigiosa	70	Passare inosservati semplicemente stando fermi, scagliare una comune auto fino a sei metri di distanza, arrampicarsi su qualsiasi superficie verticale, saltare in alto cinque metri o in lungo dieci metri da fermi, saltare in lungo venti metri dopo una rincorsa.

Corsa al Potere

2.1 Introduzione ai Poteri

Tutti i poteri presentati di seguito sono, in realtà, dei comuni tratti che possono essere acquistati con una spesa di **punti eroismo** variabile in relazione sia al tratto stesso che, eventualmente, all'efficacia per esso desiderata. Il Narratore è libero di regolamentare come ritiene più giusto tutti i poteri proposti, per i quali alcune delle descrizioni fornite sono volutamente vaghe; inoltre, anche in base ai suggerimenti dei Giocatori, può scegliere di introdurne di nuovi.

Prima di proseguire oltre nella lettura di questo capitolo, tuttavia, è opportuno che tanto i Giocatori che il Narratore si facciano da subito un'idea precisa del genere di avventure che vogliono inscenare; il genere supereroistico, come accennato nell'introduzione al primo capitolo, si divide infatti in diversi sottotipi ed è possibile che non tutti i poteri presentati in questo modulo siano attinenti a ciascuno di essi. Alcuni potrebbero rivelarsi eccessivamente potenti o, semplicemente, risultare fuori luogo, mentre altri potrebbero risultare poco utili se acquistati ad un costo particolarmente ridotto.

In primo luogo il Narratore deve stabilire quale debba essere il "gap" esistente fra i protagonisti e le persone comuni che popolano l'ambientazione. Vuole che i suoi eroi siano individui incredibilmente fuori della norma? O dovrà trattarsi semplicemente di persone comuni dotate di grande esperienza? Ed esistono fonti di tecnologia avanzata alla quale essi possono attingere? Quando avrà trovato la risposta a queste tre domande, potrà definire il numero di punti eroismo da attribuire a ciascun protagonista e scegliere se introdurre o meno tutte le categorie di tratti presentate o solo parte di esse.

Successivamente, bisognerà occuparsi dell'estetica dei protagonisti e delle comparse usate come anti-eroi; mettere insieme un buon gruppo di poteri, infatti, non basta da solo a conferire ad un supereroe il giusto carisma, ma occorre anche stabilirne l'etica, il modo di vestire (sia durante l'azione che in quei periodi di relativa calma) e l'aspetto fisico. Per molti poteri, inoltre, viene lasciato al libero arbitrio del giocatore la scelta di quei dettagli che non vanno ad influenzare direttamente le regole di gioco: per fare un esempio pratico, un attacco speciale capace di colpire a diversi metri di distanza infliggendo danni da trauma potrebbe essere rappresentato da una sfera luminescente, da un blocco di roccia creato dal nulla o da un appendice capace di schiacciare come una frusta.

Per dirla in breve trovate il vostro stile di gioco e divertitevi, anche soprassedendo a qualche regola!

2.2 Capacità Ordinarie

Quelli che seguono sono tratti accessibili tanto agli eroi che alle persone comuni; non sono, pertanto, considerati dei poteri e ad essi non è possibile applicare limitazioni per ridurne il costo (vedi pagina 18 per ulteriori dettagli).

Addestramento

Descrizione: Aumenta di un grado di competenza un'abilità a scelta, simulando quello che sarebbe una forma di addestramento intensivo. Può essere acquistato più volte e senza limitazioni di sorta sia per più abilità distinte che per una stessa abilità.

Costo: 5 punti eroismo per ciascun grado di competenza, ma il costo raddoppia dopo i primi dieci acquistati.

Amici Affidabili

Descrizione: Il personaggio conosce persone che possono aiutarlo nelle sue missioni in vario modo; per esempio, può ottenere informazioni da un noto reporter sempre aggiornato sulla malavita o essere amico di un noto studioso di biotecnologie.

Nel corso di ciascuna avventura, se sussistono le condizioni adatte, l'eroe potrà chiedere al proprio amico un favore di qualche genere e questo gli verrà accordato se riesce in un lancio di verifica sul proprio **fascino** contro una difficoltà stabilita dal Narratore in base alla richiesta avanzata; per fare un esempio, potrebbe chiedere all'amico reporter le ultime notizie sul traffico di droga o all'amico studioso l'esame di un campione organico.

Costo: Ogni amico deve essere creato dal giocatore stesso al costo di un punto eroismo per ogni 10 punti eroismo ad esso assegnati. Il tetto massimo di spesa, tuttavia, non può superare un trentesimo dei punti eroismo complessivamente disponibili per lo sviluppo dell'eroe.

Caratteristica Modificata

Descrizione: Consente di aumentare o diminuire il punteggio di una caratteristica per un massimo di due punti. Anche se simile al tratto **potenziamento fisico**, questo può essere scelto sia in forma di svantaggio che di vantaggio ed è accessibile anche alle persone comuni.

Costo: Spendete 20 punti eroismo per ogni punto aggiunto alla caratteristica e ne guadagnate 15 per ogni punto sottratto.

Eroe Cibernetico

Descrizione: L'eroe è in realtà un robot! Fra i vantaggi dovuti a tale condizione vi è l'immunità ad ogni forma di malattia e veleno, la mancanza dei comuni bisogni fisiologici e l'immunità al dolore fisico; quest'ultima caratteristica, in particolare, consente ai robot di ignorare la Fatica derivante da traumi o attacchi di tipo convenzionale.

I robot non sono influenzabili dai poteri di tipo mentale e non possono acquistarne di propri; inoltre, non essendo costituiti da cellule vive, non possono fare uso o avvantaggiarsi dei poteri di **guarigione** e **rigenerazione**. Per motivi analoghi, sono a loro preclusi anche i poteri **ladro d'energie**, **ladro di vita** e **ladro di poteri**.

Le Ferite inflitte ad un robot non guariscono da sole e non è possibile intervenire su di esse tramite pronto soccorso; l'unico rimedio consiste in una riparazione eseguita in un'officina specializzata e richiede non meno di 30 minuti per ciascun punto Ferita da rimuovere. In modo analogo, la Fatica da loro accumulata durante lo svolgimento delle comuni attività o per l'uso di altri poteri può essere recuperata solo mediante adeguati processi di "ricarica" (qui lasciati all'inventiva del Narratore).

Costo: 200 punti eroismo. Se il processo di ricarica necessario a recuperare punti Fatica costringe l'eroe a tornare alla propria base o è comunque scarsamente agevole, il costo viene portato a 100 punti; viceversa, se il processo di ricarica è facilmente eseguibile il costo sale a 300 punti.

Fortuna

Descrizione: Consente al giocatore che impersona il personaggio di ripetere un lancio di dadi da lui eseguito tenendo il nuovo risultato; tuttavia, non può ripetere più di una volta uno stesso lancio.

Costo: 5 punti eroismo per ciascun lancio che può essere ripetuto nell'arco di un'avventura.

Mente Lucida

Descrizione: Gli eroi dotati di tale tratto dispongono di una capacità di autocontrollo straordinaria e possono superare con minore difficoltà situazioni di panico o di forte stress psico-fisico.

Costo: 5 punti eroismo per ogni punto d'incremento del punteggio d'**esperienza** dell'eroe in tutte quelle situazioni che richiedono un lancio di verifica per mantenere l'autocontrollo (vedi regole date a pagina 18 del Set Base) e contro il potere **fantasma mentale**.

Riflessi Fulminei

Descrizione: Aumenta di uno o più punti il punteggio di **riflessi** dell'eroe.

Costo: 10 punti eroismo per ogni punto di riflessi in più.

Scudo Mentale

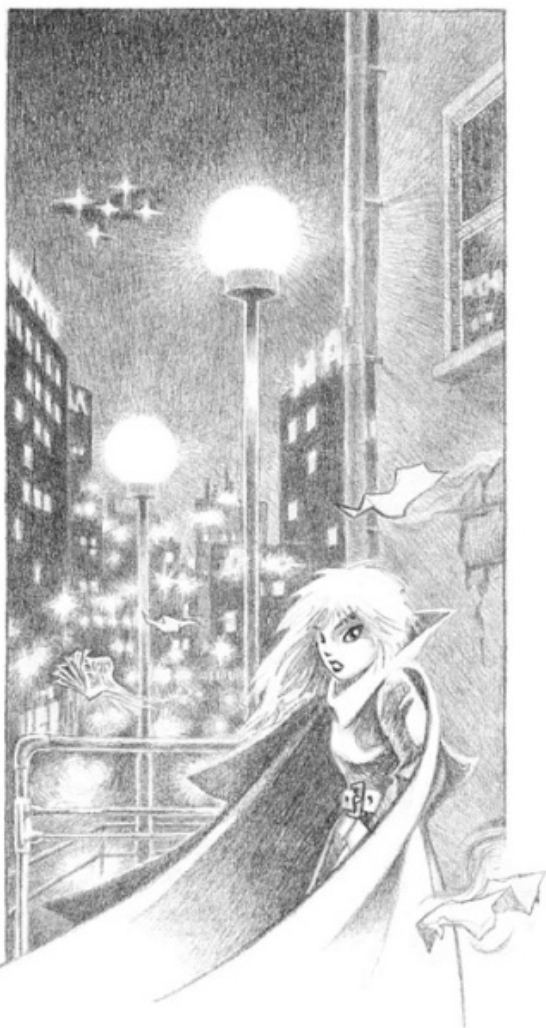
Descrizione: Consente all'eroe di resistere alla penetrazione di qualsiasi forma di potere mentale gli venga rivolto contro, incrementando la sua **esperienza** quando si oppone ad essi.

Costo: 5 punti eroismo per ogni punto d'incremento dell'esperienza.

Sesto Senso

Descrizione: Conferisce all'eroe la capacità di percepire istintivamente la presenza di qualsiasi cosa si muova nelle sue vicinanze; in termini di gioco, ciò aumenta di uno o più punti il suo punteggio di **percezione** tutte le volte che rischia di essere colto di sorpresa o è oggetto di azioni furtive.

Costo: 5 punti eroismo per ogni punto d'incremento della percezione.



© Hakan Ackegard

«Quando uccisero Jason uccisero anche una parte di me. Per me lui era tutto: l'amore, la certezza di una vita serena, il dono di una famiglia. Era bastato un solo proiettile perché quel sottile filo di seta che chiamavo felicità si spezzasse. Ma giurai che non mi sarei arresa, che non avrei pianto; li avrei trovati prima o poi, a costo di rivoltare l'intera feccia di questa città. Ed in quel momento avrebbero temuto il mio nome... perché sarei stata affilata e pericolosa come una Lama di Rasoio.»

Lama di Rasoio è quella che in gergo fumettistico viene detta una vendicatrice: un'eroina priva di autentici superpoteri che si affida principalmente ad armi ed addestramento nella sua lotta contro criminali comuni.

Per la sua creazione sono stati impiegati 200 punti eroismo che, data l'ambientazione di tipo contemporaneo in cui si trova ad agire, sono stati così distribuiti:

- 40 in Caratteristica Modificata per darle Destrezza 9;
- 30 in Addestramento per 6 gradi in Azioni Athletiche;
- 30 in Addestramento per 6 gradi in Usare Armi da Tiro;
- 25 in Addestramento per 5 gradi in Azioni Furtive;
- 20 in Addestramento per 4 gradi in Azioni di Lotta;
- 15 in Addestramento per 3 gradi in Conoscenze Tecniche;
- 15 in Addestramento per 3 gradi in Conoscenze Mondane;
- 15 in Sesto Senso per tre punti di bonus percezione.
- 10 in Mente Lucida per due punti di bonus esperienza.

La sua Forza, inoltre, è stata ridotta a 6 acquistando per una seconda volta il tratto Caratteristica Modificata ed i 15 punti eroismo guadagnati sono stati spesi nell'equipaggiamento di tipo permanente di seguito descritto:

- 5 per una pistola con silenziatore e mirino laser;
- 5 per un giubbotto antiproiettile;
- 3 per 60 proiettili di pistola (in 5 caricatori);
- 2 per una granata stordente.

2.3 Capacità Straordinarie

I tratti che appartengono a questa categoria rappresentano degli autentici poteri sovrumani, la cui origine può essere liberamente scelta dal giocatore.

Armatura Naturale

Descrizione: Conferisce all'eroe una forma d'armatura naturale che lo protegge dagli attacchi di tipo comune (come proiettili, raggi, esplosioni o colpi d'arma da mischia). Combinando questo tratto con l'uso delle armature comunemente indossabili non si ottiene la possibilità di cumulare i rispettivi punteggi di difesa, ma solo una riduzione del danno pari al maggior punteggio applicabile.

Costo: 20 punti eroismo di base, più 10 per ciascun punto di **difesa** dell'armatura naturale. Il costo viene dimezzato se l'armatura protegge esclusivamente da un gruppo limitato d'attacchi (per esempio, verso i soli proiettili d'arma da fuoco o i soli attacchi con armi da botta).

Attacco Speciale

Descrizione: Conferisce all'eroe la possibilità di avvalersi di una forma d'attacco speciale, la quale può essere costruita su misura scegliendo i parametri e gli effetti ad essa correlati dalle due tabelle illustrate a fondo pagina; ovviamente, più acquisti di questo tratto conferiscono più forme d'attacco e ciascuno di essi potrà essere usato mediante una comune manovra d'esecuzione.

Di base, scegliendo solo gli elementi della tabella di sinistra, ciò che si ottiene con questo tratto è un attacco da corpo a corpo eseguibile tramite l'abilità azioni di lotta e per il quale non viene presa in considerazione la forza dell'eroe; tuttavia, se dalla tabella di destra si sceglie una qualsiasi gittata, l'attacco potrà colpire a lunga distanza ed i suoi lanci d'attacco saranno effettuati con riferimento all'abilità usare poteri speciali.

Fra le tipologie di danno selezionabili per le armi naturali compaiono, oltre a quelle tipiche per le armi comuni, anche le quattro tipologie di danno speciale di seguito descritte:

- **Blocco** : immobilizza la vittima per un numero di turni pari alla differenza, se maggiore di zero, fra il danno lanciato ed il suo punteggio di Forza.
- **Cecità** : acceca la vittima per un numero di turni pari alla differenza, se maggiore di zero, fra il danno lanciato ed il suo punteggio di Riflessi.
- **Sordità** : assorda la vittima per un numero di turni pari alla differenza, se maggiore di zero, fra il danno lanciato ed il suo punteggio di Forza.
- **Veleno** : il danno inflitto indica le dosi di veleno trasmesse alla vittima mentre gli esatti effetti dell'avvelenamento sono lasciati alla fantasia del giocatore (vedi pagina 17 del Set Base). Il costo di base può essere raddoppiato nel caso di veleni con chiari effetti letali, o dimezzato se gli effetti sono solo lievemente inabilitanti.

Infine, è possibile consentire all'attacco la capacità di ignorare la presenza di armature indossate, di avvalersi della regola per gli attacchi multipli (vedi pagina 19 del Set Base) o di esplodere all'impatto (vedi pagina 20 del Set Base e pagina 9 di questo modulo).

Costo: Determinate il costo di partenza del potere incrociando i parametri di danno desiderati sulla tabella di sinistra; successivamente, incrementate il risultato ottenuto della somma delle percentuali indicate sulla tabella di destra per i parametri addizionali richiesti.

Danno	2D6	4D6	6D6	8D6
Blocco	20	30	40	50
Cecità	10	15	20	25
Ferimento	20	25	30	40
Sordità	10	15	20	25
Stordimento	10	15	20	30
Trauma	15	20	25	35
Veleno	15	20	25	30



© Hakan Ackegard

Parametro Addizionale	Incremento
Adoperabile anche da immobile	+50%
Consente 2 attacchi a turno	+100%
Consente 3 attacchi a turno	+200%
Consente 4 attacchi a turno	+300%
Dispone di Gittata pari a 25m	+50%
Dispone di Gittata pari a 250m	+100%
Esplode all'impatto	+200%
Non danneggia mai l'eroe	+25%
Si considera un getto d'energia	+100%

Aura Protettiva

Descrizione: Consente all'eroe di materializzare attorno al proprio corpo un campo di forza sferico avente funzione protettiva. L'attivazione dello stesso richiede l'uso di una manovra d'esecuzione, ma è poi possibile mantenerne la presenza con un minimo di concentrazione; ciò causa una penalità di 4 punti ai lanci di verifica per qualsiasi azione intrapresa e l'immediata interruzione del potere in caso di colpi che causino atterramento o, peggio, perdita di conoscenza.

Un campo di forza opera in maniera simile ad un armatura, riducendo la forza di tutti i colpi che tentano di attraversarlo in una qualsiasi direzione e, conseguentemente, abbassando il danno che gli stessi infliggono; inoltre, la potenza di alcuni è tale da poter bloccare il passaggio di persone o cose in maniera del tutto simile ad un solido muro.

Costo: Un'aura avente un metro di raggio ha un costo di 25 punti eroismo per ogni dado di danno che riesce a sottrarre agli attacchi e per ogni 5 punti del margine di difficoltà richiesto per varcarla con la forza bruta, ma aumentate il costo del 25% per ogni metro di raggio in più. Il costo finale viene ad essere dimezzato se questa può interferire solo con un gruppo ristretto di materiali (per esempio, i soli raggi d'energia o i soli oggetti di metallo).

Balzo Felino

Descrizione: Incrementa di uno o più punti il risultato di tutti i lanci di verifica relativi i salti e la riduzione dei danni da caduta.

Costo: 10 punti eroismo di base, più 2 punti eroismo per ogni punto aggiunto al risultato dei lanci di verifica; per ogni 5 punti di bonus ai lanci, inoltre, l'eroe ottiene un +1 all'esito dei propri lanci di difesa quando esegue **manovre di difesa** avvalendosi dell'opzione di tuffo.

Colpo Feroce

Descrizione: Permette di conferire all'eroe armi naturali come artigli, zanne, corna o altro. L'insieme delle stesse, a seconda del costo finale scelto, potenzierà in maniera più o meno efficace gli attacchi in mischia eseguiti senza fare uso di armi improprie (vedi pagina 11 del Set Base).

Costo: 20 punti eroismo per un +2 al danno inflitto dai colpi a mani nude o 30 punti per un +4; ad un costo doppio i colpi eseguiti infliggeranno danno da ferimento invece che da trauma.

Guarigione

Descrizione: Gli eroi dotati di tale tratto possono curare se stessi e gli altri da ferite, malattie e veleni; tale procedimento richiede non meno di dieci secondi di tempo per ciascun intervento ed occorre che il guaritore tocchi il ferito e resti concentrato ed immobile per tutta la durata dell'operazione.

La quantità di punti Ferita che l'eroe può rimuovere nell'arco di una singola giornata da uno o più individui non può essere complessivamente superiore al valore definito in base al costo scelto; egli, inoltre, può scegliere di consumare parte delle ferite guaribili per curare mali differenti.

La cura di una malattia richiede, in base a quanto il Narratore ritenga che la stessa sia pericolosa o rara, una spesa variabile fra i 5 ed i 25 punti ferita; la cura di un veleno, invece, richiede la spesa di un punto ferita per ogni 3 dosi di sostanza da eliminare. Il potere può anche essere usato per curare dalla fatica, consentendo l'eliminazione di 5 punti Fatica al costo di un punto ferita guaribile.

Costo: 50 punti eroismo di base, più 5 punti eroismo per ciascun punto Ferita guaribile .

Ladro d'Energia

Descrizione: Questo tratto permette all'eroe di sottrarre forza dalle creature viventi che tocca sia per puri scopi offensivi che per recuperare energie nei momenti di debolezza.

Salvo non si scelga diversamente in fase d'acquisto, il tocco deve avvenire pelle a pelle per poter essere efficace e ciò può costringere ad eseguire attacchi mirati alle parti scoperte dell'avversario se questi fa uso di armature o di abiti non facilmente lacerabili. Una volta messo a segno, però, arreca al soggetto un numero di punti Fatica variabile con la potenza scelta e, per ogni due di questi inflitti, l'eroe potrà recuperare istantaneamente da un punto Fatica sofferto.

Costo: 40 punti eroismo per ogni D6 di Fatica inflitta dal tocco dell'eroe; aumentate il costo del 50% se il tocco può agire anche attraverso i normali vestiti, e raddoppiatelo se risulta efficace anche attraverso le normali armature. Il costo finale di questo potere non può essere ridotto acquistando la limitazione **energia limitata**.

Ladro di Poteri

Descrizione: Simile al tratto **ladro d'energie**, questo potere consente di replicare per un periodo di tempo relativamente breve i poteri straordinari eventualmente posseduti da un individuo toccato.

Come il tratto citato, anche questo necessita che l'eroe tocchi pelle a pelle il soggetto di cui intende replicare i poteri, salvo non si aumenti il costo per escludere tale limite; i poteri che possono essere replicati, inoltre, sono soltanto quelli di tipo straordinario che non siano soggetti alla limitazione **strumento di potere**. I poteri soggetti alla limitazione **poteri instabili**, invece, possono essere sottratti solo quando effettivamente disponibili al soggetto toccato e non durante i periodi di latenza.

I poteri replicati possono essere usati o mantenuti in attività seguendo le stesse restrizioni e regole valide per il loro legittimo proprietario, ma scompaiono trascorsi 1D6 minuti di tempo.

Costo: 50 punti eroismo di base, più 10 punti eroismo per ogni 50 punti eroismo di poteri replicabili a seguito del contatto; poteri con costo complessivo superiore al valore indicato non potranno essere replicati a causa dell'eccessiva potenza e complessità. Come per **ladro d'energie**, aumentate il costo finale del 50% se il tocco può agire anche attraverso i normali vestiti, e raddoppiatelo se risulta efficace anche attraverso le normali armature.

Ladro di Vita

Descrizione: In tutto simile al tratto **ladro d'energie**, con la sola differenza che tale potere guarisce le Ferite dell'eroe infliggendone al soggetto toccato.

Costo: 75 punti eroismo per ogni D6 di Ferite inflitte dal tocco; il costo finale può essere modificato in base agli stessi criteri validi per **ladro d'energie**.

Levitazione

Descrizione: Consente al personaggio di muoversi in volo, conferendogli un punteggio di **velocità** specifico per tale capacità e distinto da quello normalmente adottato per la corsa. Per tale forma di movimento l'abilità usare potere speciali si sostituisce in tutto all'abilità azioni atletiche, mentre il valore di velocità disponibile si riduce di un punto per ogni 20 chilogrammi circa di peso portato (ciò a prescindere dall'effettiva Forza dell'eroe e secondo la discrezionalità del Narratore).

Costo: 75 punti eroismo di base, a cui si vanno ad aggiungere 25 punti eroismo per ogni punto di velocità aerea. Il costo viene dimezzato se il potere non consente all'eroe di salire verso l'alto e lo obbliga a perdere quota al ritmo di un metro a turno.

Maschera

Descrizione: Consente all'eroe di mascherare le proprie fattezze sfruttando una sorta d'illusione ottica o i suoi stessi poteri; per esempio, può consentirgli di apparire avvolto nelle fiamme, coperto di ghiaccio o incredibilmente villosa. La maschera può essere attivata o rimossa tramite una comune manovra d'esecuzione e, salvo alterare le fattezze esteriori mascherando la vera identità dell'eroe, non dispone di altri effetti degni di nota.

Costo: 20 punti eroismo. Non è possibile acquistare tale tratto se non si sono spesi almeno 100 punti eroismo in tratti appartenenti alle categorie delle capacità straordinarie o mentali.

Metamorfosi

Descrizione: Rende l'eroe capace di assumere l'aspetto di creature umane o animali aventi una taglia vicina alla propria. La nuova forma può essere mantenuta soltanto attraverso un certo livello di concentrazione, comportando una penalità di -2 a tutti i lanci di verifica effettuati e l'immediato ritorno alla forma originaria in caso di perdita di sensi o atterramento; inoltre, il nuovo aspetto non modifica le normali caratteristiche dell'eroe e, salvo forme particolarmente insolite, gli consente di usare ugualmente le proprie abilità ed i propri poteri.

Costo: 250 punti eroismo se è possibile la mutazione semplicemente conoscendo l'aspetto desiderato. 150 punti eroismo se è possibile assumere solo la forma di una creatura toccata. 100 punti eroismo se è consentita la metamorfosi in una singola forma scelta al momento della creazione del personaggio.

Movimento Sinuoso

Descrizione: Rende l'eroe capace di una flessibilità fuori del comune, permettendogli di considerare incrementato i suoi punteggi di **destrezza** e di **forza** quando compie azioni di contorsionismo o è costretto a difendersi da un attacco capace d'immobilizzarlo.

Costo: 5 punti eroismo per ogni punto di incremento delle caratteristiche indicate; per ogni 5 punti di incremento ottenuti, inoltre, il personaggio ottiene un +1 al risultato dei lanci di difesa eseguiti per mezzo dell'abilità azioni atletiche.

Movimento Veloce

Descrizione: Incrementa di uno o più punti il punteggio di **velocità** dell'eroe, simulando la capacità di eseguire prodigiosi scatti di corsa.

Costo: 10 punti eroismo per ogni punto di velocità in più.

Nuoto Veloce

Descrizione: Conferisce all'eroe un incremento di uno o più punti ai propri lanci di verifica relativi le azioni di nuoto ed il movimento in acqua.

Costo: 10 punti eroismo di base, più 2 punti per ogni +1 ai lanci di verifica; inoltre, per ogni 5 punti di bonus ai lanci di verifica, la velocità di nuoto aumenta di uno.

Occultamento

Descrizione: Consente al personaggio di mascherare la propria presenza ingannando i sensi di ogni eventuale osservatore. Ha l'effetto pratico di conferire un bonus ai lanci di verifica riguardanti i tentativi fatti per nascondersi e per muoversi senza produrre rumori.

Costo: 15 punti eroismo di base, più 3 punti eroismo per ogni punto aggiunto al risultato dei lanci di verifica. Se il potere riesce ad ingannare un singolo senso (solo la vista o l'udito, per esempio) il suo costo finale viene dimezzato.

Potenziamento Fisico

Descrizione: Aumenta in modo permanente il punteggio di una caratteristica, modificando anche le abilità ed i parametri ad essa correlati.

Costo: 20 punti eroismo per ciascun punto d'incremento della caratteristica; raggiunto un punteggio di 15 nella stessa, ogni ulteriore incremento può essere acquistato al costo di 15 punti eroismo.

Potenziamento Metabolico

Descrizione: Conferisce all'eroe aspetti comunemente non riscontrabili nei comuni esseri umani, come la capacità di resistere ai veleni, l'immunità alle malattie ed altre doti simili. La tabella data nella prossima pagina illustra alcune delle tipologie possibili per questo tratto riportando per esse un costo indicativo, ma il Narratore è libero di introdurne di nuove.

Costo: Variabile a seconda della capacità, come mostrato in tabella.

Presa di Ragno

Descrizione: Conferisce all'eroe un incremento di uno o più punti ai propri lanci di verifica relativi le scalate o il mantenimento dell'equilibrio su superfici viscido.

Costo: 15 punti eroismo di base, più 3 punti eroismo per ogni punto d'incremento conferito; inoltre, ogni 5 punti di bonus ottenuti il parametro di velocità per le scalate viene incrementato di un punto.

Rigenerazione

Descrizione: Consente all'eroe di guarire dalle proprie ferite in tempi relativamente brevi e senza la necessità di restare a riposo; comunque, ciò non influenza né i normali ritmi di guarigione derivanti dal riposo e né il recupero della fatica.

Costo: 40 punti eroismo di base, più 10 punti per ogni ferita che il potere riesce a guarire nell'arco di un'ora. Raggiunte le 6 ferite guaribili in un'ora, il costo per ciascuna ferita ulteriormente guaribile si riduce a 5 punti eroismo.



Tipo di Potenziamento Metabolico	Costo
Capacità di respirare anche sott'acqua.	100
Completa immunità agli attacchi accecanti.	25
Completa immunità alle malattie.	50
Completa immunità ai veleni.	75
Dimezzamento dei danni dovuti al calore intenso.	30
Dimezzamento dei danni dovuti all'elettricità.	30
Dimezzamento dei danni dovuti al freddo intenso.	30
Immunità ai danni dovuti al fuoco o al calore intenso.	100
Immunità ai danni dovuti all'elettricità.	100
Immunità ai danni dovuti al freddo intenso.	100
Non soffre gli effetti connessi alla carenza di luce.	15
Non necessita di mangiare o bere.	50
Percezione visiva dei campi elettrici	30
Percezione visiva dell'infrarosso	40
Percezione visiva dell'ultravioletto	30
Percezione uditiva degli ultrasuoni	25
Può sopportare il vuoto dello spazio siderale.	100
Recupera dalla fatica in metà tempo.	50
Resiste in apnea fino a trenta minuti.	50
Visione normale anche nell'oscurità completa	50

Teletrasporto

Descrizione: Consente all'eroe di trasportarsi istantaneamente da un punto ad un altro cambiando, se necessario, anche la propria posizione relativa. Simile azione viene eseguita con il ricorso ad una comune manovra di movimento e richiede il successo di un lancio di verifica sull'abilità usare poteri speciali, la cui difficoltà sarà scelta dal Narratore in base alla precisione richiesta per lo spostamento e sarà aumentata di un punto per ogni 5 chilogrammi circa di peso trasportato.

Costo: 250 punti eroismo consentono di portarsi in qualsiasi luogo posto entro 10 metri di distanza e per ogni 25 punti eroismo addizionali la distanza raddoppia (20 con 275 punti, 40 con 300, etc.). Il costo finale viene dimezzato se il potere consente di raggiungere solo luoghi direttamente visibili o per i quali debbano esistere vie d'accesso normalmente percorribili dal personaggio.

Velocità

Descrizione: Conferisce all'eroe una coordinazione di movimento tale da permettergli di compiere nello stesso turno due manovre distinte senza soffrire penalizzazioni di alcun genere. Tuttavia, una delle due manovre dovrà essere dichiarata prima di tutte le altre ed eseguita per ultima, come se si disponesse del più basso punteggio d'iniziativa disponibile.

Tutte le manovre dichiarate facendo ricorso a questo potere devono riferirsi ad azioni di tipo diverso; per esempio, non è possibile sparare due volte con la stessa arma, eseguire due scatti di corsa o fare uso di due manovre di difesa per cumularne i bonus. L'unica eccezione a tale regola riguarda i colpi recati a mani nude o con armi da mischia, per i quali è possibile ammettere un'esecuzione "a catena" che non contrasta con una normale coordinazione dei movimenti.

Azioni particolarmente complesse o che richiedano un elevato grado di attenzione per essere svolte non possono mai essere combinate con l'uso di questo potere; per esempio, non è possibile tagliare il filo di una bomba ad orologeria mentre si spara ad un gruppo di commandos o scrivere un romanzo mentre si solleva un'automobile. In casi al limite, il Narratore può richiedere un lancio di verifica su usare poteri speciali per stabilire se l'azione complessa può essere ugualmente portata a termine (con i consueti lanci di verifica, ovviamente).

Costo: 150 punti eroismo.

2.4 Capacità Mentali

Tratti di questo tipo indicano poteri aventi origine psichica o sovranaturale. Anche se tale gruppo differisce sul piano formale da quello precedente, in termini di regole non esistono grandi differenze ed è possibile combinare i due tipi in uno stesso eroe.

Controllo Mentale

Descrizione: Permette di dominare la mente altrui, costringendo a compiere azioni che vanno contro la normale volontà dell'individuo influenzato. Ogni tentativo compiuto in tal senso richiede l'uso di una manovra d'esecuzione e può essere soggetto a restrizioni variabili in base al costo scelto; inoltre, l'esito dello stesso sarà vincolato ad un lancio di verifica coinvolgente l'abilità usare poteri mentali a cui si andrà a contrapporre l'**esperienza** della vittima (usate le regole per i lanci su influenza dati a pagina 7 del Set Base).

La difficoltà delle azioni di controllo mentale sarà scelta dal Narratore in base a quanto il comando che si cerca di imporre sia affine alle normali attitudini dell'individuo scelto; una difficoltà media risulta adeguata per azioni molto semplici o che l'individuo sarebbe propenso a compiere anche in assenza di costrizioni esterne, mentre una difficoltà difficile è adatta ad azioni che possono richiedere un certo impegno o che, pur approvate dall'individuo, comportino una spesa di tempo o denaro. Hanno difficoltà estrema o peggiori azioni che mettano apertamente in pericolo l'individuo o lo costringano a compiere azioni in contrasto con la sua indole.

Costo: 100 punti eroismo se il potere agisce solo attraverso contatto fisico. Se il potere agisce fissando il bersaglio negli occhi, il costo è di 150 punti per una distanza di 5 metri o di 200 punti per una distanza di 15 metri. Se il potere può agire su qualsiasi individuo sia visibile o abbia posizione nota, il costo è di 200 punti entro 5 metri, di 250 punti entro 15 metri e di 300 punti entro 30 metri.

Dominio Corporeo

Descrizione: Gli eroi dotati di tale potere possono sfruttare la propria energia mentale per compiere prodigiose azioni fisiche, come salti, prove di forza o altro.

Ogni uso di questo potere richiede una manovra di preparazione da svolgere immediatamente prima dell'azione desiderata; durante la manovra è richiesto un lancio di verifica in usare potere mentale, il cui margine di difficoltà sarà scelto dal Narratore in base a quanto la condizione del personaggio risulti favorevole ad una meditazione profonda. Per esempio, il lancio risulterebbe facile all'interno di una sala totalmente insonorizzata e silenziosa, mentre potrebbe risultare difficile o peggiore qualora ci si trovi nel mezzo di un combattimento o di un'azione particolarmente concitata.

Se la manovra di preparazione non viene interrotta ed il lancio di verifica ha successo, i punteggi di **destrezza** e **forza** del personaggio potranno considerarsi incrementati del bonus scelto durante tutto il corso dell'azione scelta, a patto che questa non richieda più di tre turni per essere completata. Nel caso di azioni prolungate, il lancio di concentrazione andrà ripetuto ogni due turni ed un fallimento dello stesso, oltre a negare i bonus alle caratteristiche, interromperà immediatamente l'azione.

Costo: 60 punti eroismo, più 15 punti per ogni punto di bonus in Forza e Destrezza. Il costo finale può ridursi del 25% se tale potere può influenzare solo una delle due caratteristiche.

Dominio Animale

Descrizione: Consente al personaggio di comunicare con gli animali e conferisce un +4 a tutti i lanci di reazione che questi eseguono nei suoi riguardi; forme particolarmente avanzate di tale potere, inoltre, consentono anche il controllo mentale degli stessi.

Costo: 75 punti eroismo se il potere consente semplicemente la comunicazione con le specie animali del mondo di gioco; a tale valore è possibile sommare un quarto del costo di una qualsiasi forma del potere **controllo mentale** se si desidera anche controllare le azioni degli stessi. Il costo finale viene ad essere dimezzato se il potere consente d'interagire solo con un gruppo relativamente ristretto di creature (per esempio, solo gli uccelli o solo i rettili).

Fantasma Mentale

Descrizione: Tale potere consente materializzare nella mente del soggetto scelto allucinazioni capaci di costringerlo ad un comportamento irrazionale. Ogni uso di questo potere richiede una manovra d'esecuzione ed il suo esito viene stabilito lanciando un numero di dadi variabile in base al costo scelto; se il risultato ottenuto ridotto del punteggio di **esperienza** della vittima è maggiore di zero, il Narratore dovrà confortarlo con la tabella fornita a pagina 18 del Set Base per determinare il tipo di comportamento scatenato.

Costo: 50 punti eroismo per un potere da 2D6 capace d'influenzare un solo individuo che sia visibile entro 25 metri, più 25 punti eroismo per ogni D6 in più o per ogni 50 metri di portata addizionale; il costo finale del potere viene incrementato del 25% per ogni bersaglio in più al primo.

Ingannare i Sensi

Descrizione: Permette all'eroe di creare allucinazioni audio-visive nella mente di uno o più soggetti presenti entro il raggio d'azione scelto; le immagini generate in questo modo appariranno reali, ma non potranno recare alcun danno e si dissolveranno appena si venga a verificare una condizione che ne riveli la loro natura illusoria.

Per generare delle illusioni occorre impiegare una manovra di preparazione ed eseguire con successo un lancio di verifica su usare poteri mentali contro una difficoltà stabilita dal Narratore in base alla complessità delle stesse. Per esempio, far credere di impugnare una pistola può essere semplice, mentre far vedere una stanza in fiamme può essere difficile.

Una volta creata, l'illusione potrà essere mantenuta con una concentrazione minima per un tempo indefinito e fintanto che i soggetti scelti si trovano entro il raggio d'azione del potere; tuttavia, tutte le azioni intraprese dall'eroe nel contempo soffriranno una penalità di -2 ai rispettivi lanci di verifica.

Costo: 50 punti eroismo se il potere agisce su un singolo individuo posto entro 25 metri; per ogni 25 punti in più è possibile influenzare un individuo in più o estendere il raggio d'azione di 25 metri.

Poteri Arcani

Descrizione: Conferisce all'eroe la capacità di invocare poteri di varia natura facendo ricorso a rituali magici o sovrannaturali; ciò lo rende estremamente versatile nelle possibilità d'azione, ma comporta un rapido affaticamento e richiede una notevole capacità di concentrazione.

Quando usa questo potere l'eroe deve scegliere un qualsiasi altro potere mentale o straordinario che intende emulare, quindi deve concentrarsi per un turno usando la manovra di preparazione; se non viene distratto o stordito nel corso della stessa, potrà invocare il potere scelto nel turno seguente con il ricorso ad una comune manovra d'esecuzione ed il successo di un lancio di verifica coinvolgente la sua abilità usare poteri mentali.

Il lancio di verifica deve essere effettuato su un margine di difficoltà pari ad un terzo del costo del potere che si intende emulare, calcolato tenendo conto della sola potenza desiderata e senza fare uso di limitazioni. In caso di successo il potere si attiverà nelle modalità desiderate dall'eroe, ma causerà allo stesso l'acquisto di un numero di punti Fatica pari ad un quindicesimo del costo calcolato.

Tutti i poteri invocati cessano immediatamente i propri effetti se sono di un tipo che normalmente ha efficacia istantanea (come attacco speciale, guarigione o raggio mentale), mentre durano per 1D6+4 secondi in caso diverso; l'ultima parola su tale argomento, comunque, spetta al Narratore.

Costo: 200 punti eroismo non riducibili mediante l'acquisto del tratto **energia limitata**.

Raggio Mentale

Descrizione: Consente di attaccare la mente di un avversario visibile lasciandolo stordito. Armature di tipo comune e qualsiasi potere difensivo normalmente efficace contro gli attacchi fisici non può offrire alcuna difesa da tale attacco, tuttavia dal danno arrecato deve sottrarsi sempre il punteggio di **esperienza** del bersaglio colpito.

Costo: 50 punti eroismo per un potere che infligge 2D6 di danno da Stordimento su un solo bersaglio visibile entro 25 metri, più 25 punti eroismo per ogni D6 di danno in più o per ogni 50 metri di gittata addizionale; triplicate il costo finale per conferire al potere la capacità di propagarsi come un'esplosione a partire da un punto visibile a scelta. Il massimo danno consentito per tale attacco è pari a 6D6, mentre non esistono limiti di distanza.

Senso Mentale

Descrizione: Consente all'eroe di percepire i pensieri altrui. Senza ricorrere alla concentrazione, tale potere permette solo di captare le emozioni superficiali degli individui presenti entro la sua portata, conferendo un +2 ai lanci di verifica eseguiti per ottenere informazioni o entrare in sintonia con essi; diversamente, restando concentrati senza compiere altre azioni, è possibile fare breccia nella mente di un individuo specifico, captando pensieri superficiali o profondi.

Ogni tentativo di penetrare la mente altrui richiede un lancio di verifica coinvolgente l'abilità usare poteri mentali a cui si contrapporrà l'**esperienza** della vittima (usate le regole per i lanci su influenza dati a pagina 7 del Set Base); l'azione può considerarsi media se si vogliono percepire solo pensieri superficiali, difficile se si vogliono recuperare ricordi recenti ed estrema se si cercano ricordi profondi o celati nell'inconscio dell'individuo.

Costo: 150 punti eroismo se il potere agisce solo attraverso contatto fisico. Per ogni 25 punti spesi in più la portata del potere aumenta di 5 metri, consentendo di influenza un qualsiasi individuo visibile con mezzi convenzionali.

Telecinesi

Descrizione: Tale potere consente di agire a distanza su un qualsiasi oggetto visibile, manovrandolo o spostandolo nel modo che si preferisce, ma durante il suo utilizzo l'eroe non può compiere azioni di altro tipo. La distanza a cui può trovarsi l'oggetto e la massima forza esercitabile su di esso viene stabilita dal livello a cui tale potere viene acquisito, mentre ogni eventuale lancio di verifica richiesto sarà svolto con riferimento all'abilità usare poteri mentali dell'eroe, penalizzata per la distanza secondo i criteri normalmente usati per i lanci d'attacco (vedi pagina 12 del Set Base).

Costo: Con 50 punti eroismo il potere permette di agire con Forza 1 su oggetti visibili entro una distanza non superiore ai 10 metri, ma per ogni 10 punti eroismo spesi in più è possibile ottenere un punto di Forza addizionale o estendere di 20 metri il raggio d'azione. Dimezzate il costo finale se tale potere può essere adoperato solo su una tipologia ristretta di oggetti (per esempio, solo quelli fatti di metallo).

Telepatia

Descrizione: Consente la trasmissione dei propri pensieri direttamente alla mente altrui ed, in base al livello di potere scelto, ciò consente di inviare messaggi telepatici o di instaurare un "dialogo mentale" con l'individuo scelto come bersaglio. Comunque, l'uso di questo tipo di comunicazione richiede un certo grado di concentrazione e determina, nello stesso turno in cui si inviano messaggi, una penalità di -2 a tutti i lanci di verifica intrapresi.

Costo: Con 30 punti eroismo il potere consente di inviare messaggi telepatici ad un singolo individuo visibile posto entro 25 metri, ma per ogni 5 punti eroismo in più tale distanza viene estesa di altri 25 metri. Dimezzate il costo finale se la comunicazione telepatica può avvenire solo avendo conoscenza della lingua parlata dal bersaglio e raddoppiatela se questi può rispondere ai messaggi inviati (i due effetti possono essere applicati entrambi senza variazione del costo finale del potere).

Visione Remota

Descrizione: Tale potere permette all'eroe di far viaggiare il proprio spirito fuori dal corpo e lo rende capace di osservare ed ascoltare quanto accade in altri luoghi.

Per poter viaggiare fuori del corpo, l'eroe deve entrare in profonda meditazione concentrandosi per non meno di un minuto; quindi, se nulla l'ha disturbato o interrotto, il suo spirito potrà cominciare a muoversi fuori del corpo, fluttuando ed ignorando qualsiasi sorta di impedimento materiale, mentre il suo corpo cadrà in una sorta di stato comatoso dal quale non potrà essere risvegliato neppure con la forza bruta. Ritournerà alla realtà soltanto nel momento in cui lo spirito rientrerà nel corpo!

In forma di spirito l'eroe può spostarsi da un luogo all'altro coprendo in un turno una distanza non superiore ai 10 chilometri e riesce a vedere ed ascoltare in modo del tutto normale; può anche usare gli altri poteri mentali di cui dispone, ma solo se il suo corpo è ancora sufficientemente vicino al bersaglio scelto e se non si richiede un contatto fisico diretto fra i due.

Costo: 95 punti eroismo di base, più 5 punti per ogni 50 chilometri di massima separazione fra spirito e corpo.

2.5 Limitazioni

Questo tipo di tratti consentono di ottenere punti eroismo addizionali a limitando i poteri acquistati o scegliendo di soffrire particolari svantaggi; pertanto sono da considerarsi degli handicap. La quantità esatta di punti eroismo guadagnati viene riportata alla voce **bonus**, ma è possibile che sia funzione della presenza di altri tratti o che sia accessibile solo in casi limitati.

Aspetto Disumano

Descrizione: Normalmente un eroe dotato di soli poteri ha un aspetto del tutto simile a quello di un comune essere umano e difficilmente la sua “doppia natura” può essere rivelata prima dell’inizio di uno scontro o in assenza di un esame medico; contrariamente, questa limitazione rende palese la natura non umana del personaggio, conferendogli un aspetto conforme ai poteri straordinari di cui dispone e riducendo di conseguenza il suo punteggio di Fascino.

Bonus: Il personaggio guadagna 30 punti eroismo per il primo punto di **fascino** perso e 15 punti per ogni punto successivo; il punteggio della caratteristica, comunque, non potrà scendere sotto il 2. A prescindere dall’esatta entità della riduzione, tale limitazione rende da subito palese la natura non umana del personaggio ed il Giocatore (o il Narratore) dovrà decidere del suo nuovo aspetto.

Energia Limitata

Descrizione: Assegnabile ad un potere straordinario o mentale, tale limitazione indica che questo si può manifestare solo attraverso un dispendio d’energie da parte dell’eroe; normalmente, quindi, essi sono totalmente inattivi prima che l’eroe non decida espressamente di farne uso. Ciò comporta che un individuo addormentato o svenuto non può avvantaggiarsi dei poteri soggetti a tale limitazione, e che uno messo fuori combattimento perde immediatamente gli effetti dovuti agli stessi.

Bonus: Il costo dei poteri a cui viene assegnata questa limitazione varia in proporzione alla quantità di fatica sofferta durante il loro uso. I poteri ad effetto istantaneo (come attacco speciale o raggio mentale) riducono il proprio costo del 50% se ogni loro utilizzo causa al personaggio tre punti Fatica e del 25% se ne causa solo uno; diversamente, i poteri a lunga durata (come levitazione o armatura naturale) riducono il proprio costo del 50% se causano un punto fatica per ogni 5 secondi di attività e del 25% se ne causano uno ogni 30 secondi.

Potere Instabile

Descrizione: Assegnabile a qualsiasi potere straordinario o mentale, tale tratto indicherà che questo verrà a mancare quando si presenta un particolare evento naturale o artificiale non direttamente dipendente dall’eroe (per esempio, durante la notte o in presenza di luna piena).

Bonus: Dimezzate il costo del potere se la sua disponibilità è limitata a periodi inferiori alle sei ore al giorno o se la condizione che ne causa la scomparsa, pur non essendo molto frequente, risulta difficilmente prevedibile. Riducete il costo di un quarto, invece, se il potere è disponibile per almeno dodici ore al giorno o la sua scomparsa è legata ad eventi rari ma di difficile prevedibilità.

Strumento di Potere

Descrizione: I poteri straordinari o mentali a cui viene assegnata tale limitazione non rappresentano più un elemento “fisiologico” del personaggio, ma un qualcosa che viene ottenuto mediante l’uso di un particolare tipo di equipaggiamento. Il giocatore può scegliere per l’oggetto che trasmette i poteri al suo personaggio l’aspetto più consono al caso e dovrà considerare lo stesso come se fosse stato acquistato con punti eroismo; ovviamente, se questo verrà danneggiato o perso durante l’avventura, non potrà avvalersi del potere associato fino ad un eventuale recupero.

Tutti i poteri limitati con questo tratto non possono ricevere ulteriori limitazioni e gli oggetti ottenuti non possono beneficiare dei vantaggi connessi ai tratti di tecnologia avanzata (a pagina 23).

Bonus: I punti recuperati variano in base alla tipologia d’oggetto ed alla facilità con cui lo stesso può essere danneggiato, smarrito o manomesso. In tale ottica, associare un potere ad un oggetto avente una scarsa affidabilità riduce il costo dello stesso alla metà del normale, mentre scegliere un oggetto discretamente affidabile riduce il costo del potere solo di un quarto.

Ultima Risorsa

Descrizione: Il potere a cui viene attribuita questa limitazione diventa adoperabile soltanto quando le condizioni fisiche dell'eroe raggiungono lo stato di Spossato (vedi pagina 5 del Set Base); in ogni altra situazione, invece, esso potrà considerarsi come del tutto inesistente.

Bonus: Il costo del potere a cui si applica tale limitazione viene ad essere dimezzato.

Vulnerabilità

Descrizione: L'eroe è vulnerabile ad una sostanza o ad un elemento particolare, come l'argento, la presenza della luce del sole o l'acqua. Le armi che sfruttano l'elemento di vulnerabilità infliggono danni doppi una volta superata l'armatura eventualmente indossata ed il potere **armatura naturale** si considera dimezzato contro di esse; diversamente, se il fattore di debolezza risulta in una condizione ambientale (come la presenza di luce o l'immersione in acqua), l'eroe soffrirà un punto fatica ed un punto ferita ogni 5 secondi d'esposizione ad esso.

Bonus: Restituisce un numero fisso di punti eroismo che varia con la frequenza con cui l'elemento nocivo può presentarsi (a giudizio del Narratore). Recuperate 100 punti eroismo se la condizione o l'elemento è particolarmente frequente, 50 se è relativamente frequente e 25 se è piuttosto raro. La vulnerabilità a più condizioni diverse deve essere trattata come una singola limitazione il cui costo dipenderà dalla frequenza d'insieme delle stesse.



© Hakan Ackegard

«Ragnarok non era che l'ultimo figlio di una scienza scellerata, che aveva varcato ogni limite proibito in nome del progresso, generando innumerevoli mostri. Un essere a metà strada fra bestia e macchina, ma dotato di una mente perversa del tutto simile a quella di un uomo, e che l'aveva portato a scegliere la strada della ribellione e dell'odio.»

Ragnarok è quello che viene definito un supercattivo, cioè un antieroe dotato di poteri che superano l'umana comprensione. Dovendo rappresentare un valido antagonista per un gruppo di giovani supereroi, è stato creato partendo da una base di 400 punti eroismo ai quali sono stati aggiunti:

- 90 punti per Aspetto Disumano con Fascino ridotto a 2;
- 30 punti riducendo l'Esperienza a 5 con l'acquisto del tratto Caratteristica Modificata.

Il totale di 510 punti raggiunto è stato successivamente usato per l'acquisto dei seguenti tratti ed abilità:

- Forza a 15 tramite Potenziamento Fisico (160 punti);
- Velocità di volo a 3 tramite Levitazione (150 punti);
- Attacco Speciale da 6D6 danni da ferimento, con gittata di 250 metri e possibilità di 3 attacchi a turno, ma che richiede 3 punti fatica ad utilizzo (120 punti base, dimezzati tramite il tratto Energia Limitata).
- Aumento di 4 punti del danno recato in corpo a corpo con l'acquisto del tratto Colpo Feroce (30 punti);
- Bonus di 5 punti nei lanci di autocontrollo grazie al tratto di Mente Lucida (25 punti);
- Abilità Usare Poteri Speciali a 15 gradi (40 punti);
- Abilità Azioni Percettive a 11 gradi (20 punti);
- Abilità Azioni Atletiche a 10 gradi (15 punti).

Dalla descrizione che emerge di questo pericoloso individuo si può evincere la sua potenziale letalità in uno scontro diretto, sia in corpo a corpo che sul lungo raggio; tuttavia, le sue scarse doti intellettive potrebbero renderlo una facile preda di attacchi di tipo mentale.

2.6 Tecnologia Avanzata

I seguenti sono tratti che riguardano esclusivamente l'equipaggiamento permanente dell'eroe (cioè, quello acquistato con spesa di punti eroismo); essi si collocano a cavallo fra le capacità di tipo ordinario e quelle di tipo straordinario, risultando meno realistiche delle prime ma meno fantascientifiche delle seconde. Non è possibile applicare limitazioni a nessuno di questi tratti ed il Narratore, se vuole tenere dei margini di realismo piuttosto ristretti, può scegliere di escluderli del tutto.

Equipaggiamento Modificato

Descrizione: Una o più componenti dell'equipaggiamento dell'eroe risulta modificata o potenziata in qualche misura. La tabella sottostante illustra le modifiche di tipo più comune, ma il Narratore può introdurre di nuove o porre dei limiti alle scelte possibili; inoltre, tutte le modifiche che interessano gli stessi ambiti (potenza, gittata o autonomia) non sono fra loro cumulabili.

Costo: Il costo è inteso come maggiorazione del costo originario dell'oggetto e varia in base al tipo di modifica richiesta, come illustra la tabella sottostante. Eventuali arrotondamenti dovranno sempre essere effettuati per eccesso.

Supporto Tattico

Descrizione: L'eroe dispone di un centro operativo al quale può rivolgersi per ottenere il trasporto del proprio equipaggiamento o di eventuali rifornimenti.

Costo: Il costo base è di 10 punti eroismo e consente di contattare via radio il centro operativo per ottenere la consegna o il prelievo di tutto o parte dell'equipaggiamento; a questo si somma la metà del valore degli oggetti che il giocatore desidera possano essere inviati qualora vengano distrutti o esauriti nel corso dell'avventura.

Veicolo Intelligente

Descrizione: L'eroe dispone di un veicolo supertecnologico che può usare nel corso delle proprie missioni. A prescindere dal tipo esatto, questo disporrà di un computer portatile e di un sistema di guida automatico capace di pilotarlo in un qualsiasi luogo programmato o sulla posizione in cui si trova l'eroe; lo stesso sistema di guida, inoltre, conferirà all'eroe un bonus di 5 punti a tutti i lanci di verifica eseguiti durante la guida del mezzo.

Costo: Pari al triplo della versione normale del veicolo scelto.

Tipo di Modifica Apportata	Costo
Aggiunta di 1D6 al danno inferto dall'arma.	+25%
Aggiunta di 2D6 al danno inferto dall'arma.	+50%
La gittata dell'arma viene incrementata di un quarto.	+15%
La gittata dell'arma viene incrementata della metà.	+25%
La gittata dell'arma viene raddoppiata.	+50%
Autonomia o numero di colpi aumentati del 50%.	+25%
Autonomia o numero di colpi raddoppiato	+50%
Riduzione di un punto del parametro di Forza Minima	+50%
Riduzione di due punti del parametro di Forza Minima	+100%
Incremento di un quarto del fattore di difesa dell'armatura	+50%
Incremento del 50% del fattore di difesa dell'armatura	+100%



© Hakan Ackegard

GeneSys è un prodotto ludico liberamente distribuibile ed utilizzabile a soli fini personali. Per rispetto dei diritti d'autore e della proprietà intellettuale, non è possibile copiare, plagiare o modificare in tutto o in parte i suoi contenuti senza prima aver ottenuto il consenso dei rispettivi autori.

Potete reperire tutto il materiale disponibile per GeneSys sul sito internet:
www.rpgasylum.altervista.org

Tutte le illustrazioni sono copyright di Hakan Ackegard e possono essere reperite all'indirizzo internet dell'autore:
www.ackegard.com

Commenti, suggerimenti o partecipazioni al presente regolamento possono essere espresse sul Forum de "Il Nucleo":
www.ilnucleo.org