



# Minim - Introduzione

---

**M**iniM è un semplice regolamento per giocare di ruolo in ambiti semirealistici che si pone i seguenti obiettivi:

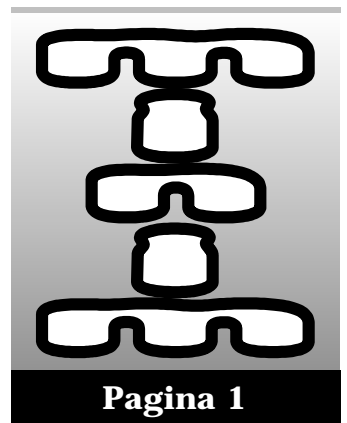
- **Semplicità:** Minim deve essere poco complicato, e usare meccaniche comprensibili, facili e veloci, e non deve intralciare il flusso narrativo del gioco. Deve avere numeri bassi e il minor numero di operazioni matematiche possibili.
- **Realismo:** Minim deve essere sufficientemente realistico, abbastanza da essere usato in situazioni moderne, SF, Cyberpunk, etc. ma non così tanto da intralciare il flusso di gioco.
- **Adattabile:** Minim deve essere adattabile al maggior numero di situazioni possibili con sforzi minimi (per l'appunto).

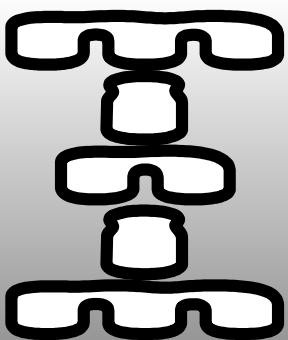
Minim non è un gdr diceless, né intende esserlo. Minim vuole trovare un buon compromesso fra il realismo e la giocabilità a tutti i costi. Quindi all'interno del regolamento troverete diverse regole che possono essere scartate, se lo desiderate, senza per questo sbilanciare troppo il sistema.

Minim non è neanche un sistema universale: non credo che possa essere usato con successo per un genere Fantasy estremo, oppure per un gdr di stile cartoonistico. Tuttavia può coprire molti generi, che vanno dal Fantascientifico al Cyberpunk allo Spionistico, consentendo anche stili di gioco che vanno dal Cinematografico al Quasi-Realistico.

Minim nasce per essere modulare e customizzabile: è possibile aggiungere o togliere Caratteristiche, Abilità, Limiti e Possibilità per adattarlo al proprio stile di gioco, che può andare da uno stile iperdettagliato (tante caratteristiche, tante abilità) ad uno stile essenziale alla Over the Edge (nessuna caratteristica, poche abilità principali).

Insomma, Minim è un piccolo sistema per grandi cose: usatelo e divertitevi. Cosa non disprezzabile, è gratuito.







# Caratteristiche del Personaggio

Le Caratteristiche rappresentano le qualità intrinseche di un Personaggio. Esse hanno un valore variabile da 0 a 5. La media umana (e di conseguenza il valore base delle caratteristiche) è 2. 0 rappresenta un valore di Caratteristica decisamente al di sotto della media umana, mentre 5 rappresenta la perfezione umana per quanto riguarda la Caratteristica in esame.

In fase di creazione, un Giocatore riceve 4 Punti Caratteristiche (PtC) che può utilizzare per aumentare alcune caratteristiche a seconda del tipo di Personaggio che vuole interpretare. Se 4 PtC sono insufficienti per le esigenze del Giocatore, questi può ottenere ulteriori punti sottraendo livelli dalle caratteristiche base, in ragione di 1 PtC per livello oppure assumendo Svantaggi - vedi oltre. Si noti che, a meno che il Master non decida altrimenti, non si può portare il valore minimo di una Caratteristica al di sotto di 1.

È quindi possibile avere i classici bisteconi tutto muscolo e poco cervello e, di converso, scienziati mingherlini con Intelligenza e Tecnica elevatissime. È anche possibile (visto che nel sistema di gioco 4 punti non sono pochi avere dei personaggi discretamente validi in termini di gioco. Come si vedrà in seguito, avere 2 in qualche cosa non significa avere un valore scarso in quella cosa. Alieni, psionici, ecc. possono avere Caratteristiche con valori superiori a 5. Infine, un valore di una Caratteristica uguale a 4, comporta un bonus di +1 (che diventa +2 se la Caratteristica in questione ha valore pari a 5) in quelle Azioni e Confronti nelle quali la Caratteristica in questione ha un suo ruolo (vedi esempi)

Ecco, comunque le caratteristiche base:

## ◆ Forza

Misura la forza fisica del personaggio. Utile quando si vuole sollevare e/o spostare qualcosa, e nell'infliggere danni a persone e/o cose. 0 è la forza di un ragazzino, 5 è la forza di Sansone, o di un sollevatore di pesi olimpionico. Eventuali bonus vengono utilizzati per calcolare i danni inflitti in un corpo a corpo o in una mischia. Per gli amanti delle cifre, chi ha forza 1 può sollevare con sforzi immani 60kg, e fa fatica a camminare se trasporta 10kg. Chi ha forza 5 solleva tranquillamente 300kg e può camminare chilometri con un sacco di cemento da mezzo quintale.

## ◆ Agilità

Rappresenta la capacità di muoversi rapidamente, di schivare cose lanciate contro il personaggio e, in generale, i suoi riflessi. Utile per determinare chi parte per primo in un combattimento o in un Confronto tra due o più personaggi. 0 è l'agilità di un paralitico, 5 è l'agilità di un ginnasta olimpionico. Eventuali bonus vengono utilizzati quando il Personaggio deve compiere azioni dove deve schivare, evitare e, in generale, usare la sua velocità naturale per fare qualcosa. L'Agilità determina anche la velocità massima di corsa (o lo sprint) del personaggio in metri al secondo, mediante la formula  $5 + \text{Agilità}$ . La velocità media si determina invece sommando 2 all'Agilità.

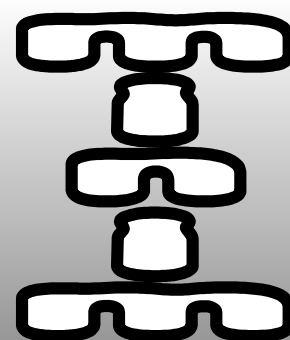
## ◆ Costituzione

Misura la robustezza del personaggio, la sua resistenza alle ferite e alle malattie. Un personaggio con Costituzione a 0 ha una salute veramente cagionevole, e persino un raffreddore potrebbe metterlo in grave difficoltà, mentre un personaggio con Costituzione a 5 potrebbe nuotare nudo nell'Oceano Artico senza starnutire neanche una volta (o quasi). Eventuali bonus si applicano nel caso il personaggio debba resistere ad agenti nocivi esterni, quali droghe, torture fisiche, ecc.

La Costituzione ha una importanza particolare, in quanto il suo valore determina l'ammontare di Punti Ferita e di Punti Coscienza del Personaggio. I primi si determinano sommando i quattro numeri interi successivi al valore della Costituzione (ovvero, se la Costituzione è uguale a 3, allora i PF saranno  $4 + 5 + 6 + 7 = 22$ , mentre i Punti Coscienza sono la metà dei Punti Ferite (secondo l'esempio visto, i PC ammonterebbero a 11, ovvero  $22/2$ )

### Definizione delle Caratteristiche di un Personaggio:

- Pensare bene al tipo di personaggio che si vuole interpretare, le sue caratteristiche, ecc.
- Impostare tutte e otto le caratteristiche a 2.
- Distribuire 4 Punti Caratteristiche fra queste, abbassando eventualmente una o più di esse se si desidera avere dei punti in più da spendere.



## Caratteristiche

### Derivate di esempio:

- a Sprint:** rappresenta la massima velocità del personaggio in corsa. Un personaggio sotto sprint non può combattere. Esso equivale ad AG+5, e rappresenta i metri percorsi in un secondo di corsa dal Personaggio e può essere sostenuta per massimo 20 secondi.
- b Sanità Mentale:** rappresenta la capacità del personaggio di conservare il suo equilibrio in situazioni terrificanti. Si calcola come i Punti Ferita, solo utilizzando la Volontà come Caratteristica di riferimento.
- c Concentrazione:** usata quando un personaggio deve imparare qualcosa: un rituale magico, una formula o memorizzare una lezione. Equivale alla somma di Volontà e Intelligenza, e rappresenta una serie di punti che vengono consumati col passare del tempo dal personaggio che studia, al ritmo di 1 per ora.

### ◆ Resistenza

Misura la capacità del personaggio di sostenere con successo sforzi fisici prolungati. Viene usata anche per restare sveglio, evitare di svenire o per resistere a droghe e sieri della verità. Un personaggio con Resistenza a 0 fa fatica a fare una rampa di scale. I campioni di Triathlon hanno Resistenza a 5, se non oltre. Nel caso un personaggio debba sostenere sforzi prolungati, può usare eventuali bonus assieme all'abilità impiegata.

### ◆ Intelligenza

Rappresenta la capacità di compiere ragionamenti logici e deduttivi e di apprendere con successo attività intellettuali o che richiedono un buon grado di ragionamento e deduzione. Una persona ritardata ha Intelligenza 0. Tantissime persone hanno Intelligenza 1 o 2. Solo pochi genii hanno Intelligenza 5. I bonus di questa caratteristica possono essere usati in tutte quelle operazioni dove è richiesta anche un po' di deduzione.

### ◆ Percezione

Rappresenta il sesto senso e il grado di consapevolezza del Personaggio nei confronti dell'ambiente circostante. Un Personaggio con un'alta Percezione si renderà facilmente conto chi e cosa lo circonda, che tipo di persona ha davanti, e così via. Un'alta Percezione comporta anche una buona vista e un buon udito. Una persona le cui capacità percettive siano state seriamente mutilate o ottenebrate ha Percezione 0. Un druido o uno sciamano di una popolazione selvaggia, o un santone Indù ha certamente Percezione 5. Eventuali bonus vengono utilizzati quando il Personaggio deve compiere operazioni al limite del soprannaturale, o quando sospetta un agguato e cerca di "sentire" la presenza di eventuali aggressori.

### ◆ Volontà

È la forza interiore del personaggio, quello che lo spinge a compiere ciò che si è prefisso. Serve anche per resistere a condizionamenti psicologici o ipnotici, a tentativi di seduzione e per *tenere duro* in situazioni critiche. Una persona facilmente influenzabile ha Volontà 0 o al più 1. Una persona capace di influenzare facilmente altre persone e di resistere ad interrogatori, torture ed ipnosi ha una Volontà a 4, se non a 5.

### ◆ Tecnica

Misura l'affinità del Personaggio nei confronti delle macchine e delle tecnologie, del suo tempo e di altri. Un Personaggio con un elevato valore di Tecnica potrà usare, aggiustare e comprendere la tecnologia in generale con minore difficoltà rispetto a molti suoi simili. Una persona che ha difficoltà ad usare un cacciavite ha certamente Tecnica a 1; d'altro canto, un inventore ha Tecnica a 4 o a 5 (assieme ad una elevata intelligenza, naturalmente!)

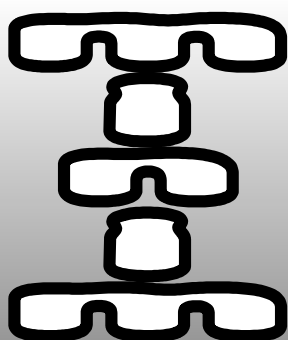
## E se queste Caratteristiche non mi piacciono?

Ci sono due strade da seguire: la prima è quella di creare delle Caratteristiche ex-novo. In questo caso il numero di PtC da assegnare in fase di creazione dev'essere pari al numero totale di Caratteristiche diviso per 2, arrotondato per eccesso.

La seconda strada è quella delle Caratteristiche Derivate, ovvero ottenere delle nuove Caratteristiche a partire da quelle iniziali. Questa strada, anche se comporta un minore controllo da parte dei giocatori sulle Caratteristiche, ha il pregio di una maggiore flessibilità: ad esempio, così come abbiamo determinato i Punti Ferita a partire dalla Costituzione, possiamo determinare il Potere Magico di un individuo a partire dall'intelligenza o dalla volontà, oppure la sua capacità di concentrazione, e così via. Ecco alcuni esempi a lato.

## Ehi! 4 Punti Caratteristiche sono pochi per iniziare!

Se si ritiene che i PtC di partenza siano pochi, o si desidera uno stile più cinematografico, nulla impedisce ai Master di assegnare 6 o 8 PtC, anziché i canonici 4, di modo da ottenere personaggi potenzialmente più dotati rispetto alla norma.





# Abilità del Personaggio

**A** differenza delle Caratteristiche, che sono le qualità intrinseche del personaggio, le Abilità costituiscono le capacità del personaggio apprese nel corso della sua esperienza di vita.

Come le caratteristiche, esse hanno un valore da 0 a 6 e misurano l'effettiva capacità del personaggio in quella data Abilità. In termini di qualità, i valori numerici si traducono secondo la tabella a lato.

Le abilità qui descritte hanno un grado medio di genericità: per esempio, *Pilotare Veicoli di Terra* è Accettabile, mentre *Pilotare Veicoli* non è accettabile (troppo generica), e *Pilotare Maserati* è troppo specifica.

Un Personaggio inizia la sua carriera con lo schema dei Livelli di Partenza descritto nella tabella dei Livelli Iniziali delle Abilità. Esso indica il livello di partenza delle Abilità principali del personaggio.

In aggiunta a queste Abilità di partenza, un Personaggio riceve 10 Punti Abilità, (PA) con i quali può acquistare nuove Abilità o innalzare i livelli di quelle che già possiede, rispettando i limiti imposti dalla tabella dei livelli iniziali.

Secondo essa, il Personaggio non può iniziare la campagna con 2 Abilità a 4 o 4 Abilità a 3, per esempio, ma può avere quante Abilità desidera a 1. Le Abilità si acquistano spendendo i PA ricevuti all'inizio della Campagna. Esse si dividono secondo il loro livello di difficoltà, ovvero Facili, Normali, Difficili e Molto Difficili. La tabella dei livelli di difficoltà della pagina successiva indica il livello di partenza delle Abilità a seconda delle loro difficoltà.

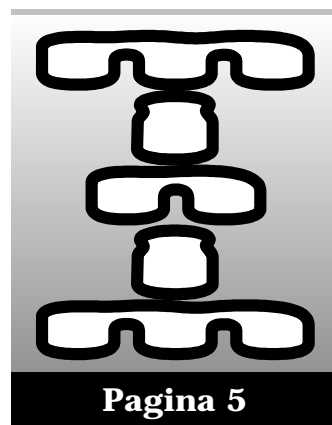
Per acquistare una Abilità al suo livello di base devo spendere almeno un punto Abilità, e per ogni livello ulteriore devo spendere un altro PA. Ad esempio, se voglio acquistare una Abilità Facile e portarla a 3 punti devo spendere 1 punto per acquistarla e 2 punti per portarla da 1 a 3. Se fosse stata una Abilità Molto Difficile avrei dovuto spendere 6 punti,

## ◆ Descrizioni dei livelli

<b>-2</b>	Il livello di conoscenza della materia è tale che le possibilità di applicarla decentemente sono ridotte al lumicino. Questo livello è definito come <b>INFIMO</b>
<b>-1</b>	Questo livello indica che il Personaggio ha appreso i rudimenti della materia, oppure essa è molto difficile da imparare. Questo livello è definito come <b>SCARSO</b>
<b>0</b>	Un livello pari a 0 indica che il personaggio ha una infarinatura della materia e può eseguire solo le applicazioni più semplici di quella Abilità. Il livello si può definire come <b>MEDIOCRE</b>
<b>1</b>	Il personaggio è capace di eseguire, con una certa pratica, le applicazioni semplici e, occasionalmente, riesce anche a fare qualcosa di difficile. Questo livello si può definire come <b>NORMALE</b>
<b>2</b>	Il personaggio non ha praticamente problemi nel fare le cose semplici; ha ancora qualche problema quando si tratta di fare qualcosa oltre l'ordinario. Questo livello si può definire come <b>BUONO</b>
<b>3</b>	Il Personaggio può dirsi un professionista in materia: è richiesto dalle aziende, la gente lo conosce e magari da anche qualche lezione. Tuttavia non è ancora perfetto, sebbene esso si destreggi abilmente tra i casi facili e quelli difficili. I personaggi possono avere, all'inizio della loro carriera, solo tre Abilità a questo livello. Questo livello si può definire come <b>MOLTO BUONO</b>
<b>4</b>	Il Personaggio è quasi perfetto nella sua Abilità. Egli è riconosciuto come un Maestro nella sua zona di residenza, e la sua Abilità viene riconosciuta dalle Autorità, dalle grandi aziende, o da chi detenga il potere e ricerchi i suoi servizi. I personaggi possono avere, all'inizio della loro carriera, solo una singola Abilità a questo livello. Questo livello si può definire come <b>OTTIMO</b>
<b>5</b>	Il Personaggio è, molto semplicemente, uno dei pochi Maestri a livello mondiale in quella data Abilità. Tutto (o quasi) gli riesce, nulla (o quasi) gli è precluso. Questo livello si può definire come <b>SUPERBO</b>

## ◆ Livelli iniziali delle Abilità

<b>1 Abilità a 4</b>	Rappresenta la cosa che il personaggio sa fare meglio in assoluto, e dove ha una quasi assoluta certezza di riuscire. Il giocatore dovrebbe pensare al tipo di personaggio che ha in mente e decidere qual è il suo punto forte. Si tenga presente che una Abilità a 4 comporta un grado di riuscita vicino al 90% per azioni difficili e del 30% per quelle azioni che richiedono persone competenti e preparate
<b>2 Abilità a 3</b>	Come sopra, con la differenza che questa Abilità rappresenta una cosa che il personaggio sa fare molto bene ma non quanto la sua Abilità a 4
<b>3 Abilità a 2</b>	Rappresentano quei campi dove il personaggio può dirsi capace di risolvere tutte le problematiche normali inerenti a quella Abilità e – seppure con un poco di fatica anche alcune problematiche difficili.
<b>4 Abilità a 1</b>	Rappresentano cose che il personaggio sa fare in maniera normale, oppure i suoi hobby.



## Definizione delle Abilità di un Personaggio:

- a Pensare bene al tipo di personaggio che si vuole interpretare, le sue caratteristiche, ecc.
- b Pensare a cosa il Personaggio sa fare meglio ed elencare queste cose in ordine.
- c Allocare nell'abilità corrispondente alla cosa che il personaggio sa fare meglio 4 punti.
- d Successivamente, con questo criterio, scegliere 2 abilità a 3 punti, 3 abilità a 2 punti e 4 abilità a 1 punto.
- e Usare i residui 10 Punti Abilità per migliorare quelle già esistenti o comprarne di nuove, al prezzo di 1 PA per livello.

1 per acquistarla e 5 per portarla a 3.

Avere una Abilità a 0 o meno non è così superfluo come sembra: una Abilità a 0, -1, -2 indica che il personaggio ha quantomeno una infarinatura della materia, e quindi, in casi di emergenza, può tentare – anche se le sue *chances* non sono elevate – di salvare la situazione.

Alla fine di questa fase, un Personaggio è oramai pronto per entrare in azione. Tuttavia, per caratterizzarlo ulteriormente, è possibile assegnargli dei Limiti e delle Possibilità, spiegati nel prossimo capitolo. Di seguito troverete una lista di Abilità di esempio, orientata verso un genere moderno-futuristico.

## Esempio di Lista delle Abilità

**Acrobatica:** L'Abilità di compiere salti mortali e ruote come un acrobata da circo. Essa permette di saltare oltre un ostacolo e atterrare in piedi, pronti a combattere.

**Addestrare Animali:** È l'Abilità di trattare e addestrare gli Animali.

**Affari:** Conoscenza delle basi dell'economia in generale, della legge della domanda e dell'offerta, del management, di come condurre un'attività e di quant'altro sia collegato.

**Alta Società:** La conoscenza della "cultura" dell'alta società: come vestirsi, cosa bere e in generale come comportarsi in società.

**Armaio:** Il personaggio sa come costruire, riparare e mantenere in efficienza armi di vario tipo. Il personaggio deve specificare di quali classi di armi è esperto.

**Armi Automatiche:** Copre l'uso delle mitragliette automatiche e gli attacchi associati ad esse.

**Armi da fuoco:** Copre l'uso delle pistole semiautomatiche, revolver, fucili, lupare e balestre.

**Armi da taglio:** Riguarda l'uso di tutti i diversi tipi di armi da taglio o da duello, come coltelli, spade, picche ma anche bastoni, mazze, ecc.

**Armi Pesanti:** L'uso di armi militari come mortai, razzi, bazookas e missili portabili

**Aletica:** Le basi di tutti gli sport: evitare, correre, nuotare, lanciare.

**Burocrazia:** Il personaggio sa come comportarsi coi burocrati, passare attraverso le norme burocratiche, con chi parlare, come arrivare alle persone che contano e estrarre informazioni dalle burocrazie

**Camuffarsi:** La capacità di cambiare l'aspetto del personaggio con l'uso di trucco, costumi, mimica ed espressioni facciali.

**Cannoni:** L'abilità di usare armi montate su veicoli, su mecha, sulle navi – in generale l'uso dell'artiglieria pesante.

**Cavalcare:** Questa Abilità permette ad un personaggio di cavalcare una creatura vivente in circostanze difficili. Il tipo di animale (solitamente un cavallo) deve essere specificato quando questa Abilità viene acquistata.

**Commerciare:** È l'Abilità di fare dei buoni affari con un mercante o con un cliente.

**Concentrazione:** La capacità di concentrarsi e di controllare la mente (quasi sempre la propria,

occasionalmente quella altrui). Questa Abilità copre l'uso della memoria, del controllo psicologico e l'uso dei poteri mentali.

**Conoscenza dell'Area:** Oltre a conoscere la zona, il personaggio sa chi è chi, dove sono le cose, gli usi e costumi e le peculiarità della zona.

**Contorsioni:** È la capacità di manipolare il proprio corpo per liberarsi da funi o da manette. Un personaggio può anche contorcere il proprio corpo per entrare dentro spazi generalmente inaccessibili a persone normali.

**Conversazione:** La capacità di estrarre informazioni dalle persone mediante conversazioni mirate. L'uso di questa Abilità richiede tempo, e se il tiro fallisce, il bersaglio si rende conto che gli vengono richieste informazioni a sua insaputa.

**Corpo a Corpo:** L'Abilità che copre le basi del combattimento a mani nude. L'acquisto di Arti Marziali permette al personaggio di usare le manovre e le azioni tipiche delle Arti Marziali

**Corrompere:** Un personaggio con questa Abilità sa quando può corrompere qualcuno, come avvicinarlo e quanto offrirgli.

**Criminologia:** Sai dove cercare ed esaminare gli indizi, sai usare la polvere per le impronte digitali, fare i test balistici, esaminare documenti e così via.

**Crittografia:** È l'abilità di decodificare semplici codici e codificare messaggi

**Deduzione:** È l'arte di unire diversi fatti in una conclusione non sempre ovvia. Questa Abilità dovrebbe essere usata col contagocce, e lasciare posto all'interpretazione

**Demolizioni:** L'Abilità di usare, posare, preparare e disinnescare esplosivi

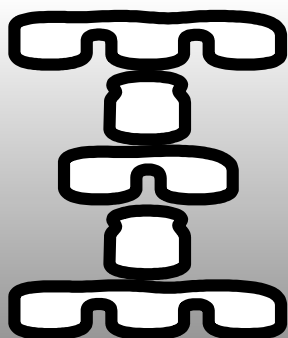
**Educazione:** Sono le conoscenze generali, come la matematica, la storia, le scienze, i fatti di tutti i giorni o gli eventi correnti

**Elettronica:** È l'abilità di identificare, comprendere, riparare e cablare oggetti elettronici

**Falsario:** È l'Abilità di creare documenti e banconote false.

**Giocare d'azzardo:** La capacità di vincere ai giochi d'azzardo non esclusivamente basati sulla fortuna, come il poker, il blackjack e altri giochi. Un personaggio può usare questa Abilità per barare.

**Guidare:** L'Abilità di guidare motoveicoli, automobili, carri armati, hovercraft e così via. In gen-



## Esempio di Lista delle Abilità - Continua

*(Continua da pag. 6)*

**erale**, questa Abilità deve essere acquistata per una classe di veicoli.

**Hackerare**: La capacità di introdursi illegalmente in un sistema elettronico o computerizzato. Ciò include decodificare le parole di accesso o scrivere dei virus informatici.

**Imitare Voci**: La capacità di imitare perfettamente la voce di qualcun altro

**Insegnare**: La capacità di impartire lezioni ad altri

**Intercettare**: È l'Abilità di installare e usare apparecchi per l'intercettazione auditiva o visiva (le "cimici")

**Interrogazione**: È l'Abilità di estrarre a forza informazioni dalla gente. Il personaggio sa come non lasciare tracce, sa rendersi conto quando una vittima è vicina alla morte o sta per cedere, ed è un esperto nel manipolare le persone inducendole a dire la verità.

**Invenzione**: Questa Abilità permette al personaggio di disegnare e costruire nuovi meccanismi. Per usare Invenzione, il personaggio deve avere l'Abilità nella scienza richiesta.

**Leggere le labbra**: L'Abilità permette al personaggio di leggere le labbra di qualcuno per vedere che cosa sta dicendo. Il personaggio deve vedere chiaramente la bocca del bersaglio.

**Lingue**: Il personaggio deve specificare un gruppo particolare di lingue o di dialetti, un linguaggio per computer, o di linguaggio per segni. Deve specificare la lingua primaria. Tutte le lingue nello stesso gruppo hanno il costo dimezzato. Rispetto alla primaria

**Manosvelta**: È l'Abilità di compiere giochi di destrezza e di prestigio con le mani.

**Medicina Criminale**: Questa Abilità permette al personaggio di fare ipotesi sulla causa di morte di un cadavere, di calcolare da quanto un cadavere è morto, e così via.

**Nascondere cose**: Il personaggio può nascondere cose e trovare cose che altre persone hanno nascosto – come carte importanti, armi, gioielli, oggetti, droga e così via

**Nascondersi**: Rappresenta la capacità di nascondersi nelle ombre, di muoversi silenziosamente o evitare di essere visti in situazioni critiche.

**Navigare**: Sapere come usare le mappe, tracciare la rotta, conoscere i venti, il tempo e le correnti

**Operazioni di Sistema**: Questa Abilità permette al personaggio di usare apparecchiature di comunicazione. Il personaggio dovrebbe scegliere di quali sistemi è esperto (come Radar, Radio, LAN, Trasmettitori a microonde)

**Oratoria**: L'Abilità di parlare in pubblico e risultare convincenti.

**Paramedico**: L'Abilità di portare il primo soccorso a qualcuno, arrestare emorragie e, in generale, di mantenere qualcuno in vita

**Pedinare**: L'Abilità di seguire di nascosto qualcuno. Comprende anche la capacità di trovare e seguire una pista.

**Percezione**: L'Abilità di osservare, percepire e notare piccoli particolari (ad. Es. indizi) e percepire bugie ed emozioni.

**Persuadere**: L'Abilità di convincere, persuadere o influenzare gli individui

**Pilotare**: Portare aerei a elica, jet civili, militari o elicotteri. Una classe specifica di veicoli deve essere scelta

**Programmare**: La capacità di programmare e usare i computers.

**Recitare**: È la capacità di assumere un ruolo o interpretare un personaggio. Un attore capace può fingere stati d'animo o emozioni, o nascondere la propria identità.

**Ricerca**: La capacità di consultare biblioteche, archivi e banche dati per ottenere informazioni, e di ricavare quest'ultime da fonti oscure o poco comuni.

**Scalare**: È l'Abilità di scalare pareti insolitamente difficili, alberi ed edifici, fintantoche ci sono appigli disponibili. La velocità di base è di 2m per Fase.

**Scassinare**: Il personaggio può aprire serrature, normali e magnetiche, e trovare combinazioni.

**Scienza Applicata**: È la conoscenza delle tecniche di laboratorio, di come preparare esperimenti, di come scrivere articoli scientifici, verificare ipotesi, ecc. in una data scienza. Occorre specificare l'area di studio quando questa Abilità viene acquistata

**Seduazione**: L'arte di ottenere la fiducia degli altri offrendo compagnia o favori

**Seguire Tracce**: la capacità di seguire una pista osservando tracce, segni, rami spezzati e così via.

**Sistemi di sicurezza**: La capacità di riconoscere ed evitare diversi tipi di allarmi e trappole. Il personaggio sa anche come preparare allarmi e trappole, dato tempo e materiale sufficiente.

**Sopravvivenza**: Questa Abilità permette al personaggio di vivere in ambienti selvaggi, trovare cibo e acqua, identificare piante e animali pericolosi, e così via

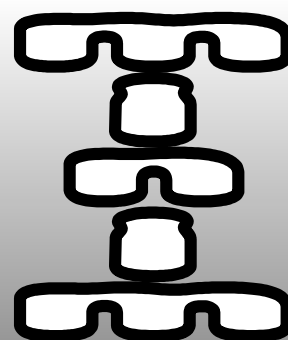
**Sorveglianza**: È l'Abilità di preparare un sistema di sorveglianza di qualcuno senza che quest'ultimo lo sappia.

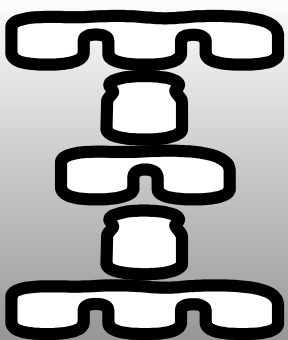
**Stile**: Implica la conoscenza della moda, di come vestirsi e curare il proprio aspetto. Un personaggio con questa abilità sa come vestirsi per apparire al meglio

**Tattica**: La capacità di combattere in maniera efficiente per ottenere il miglior risultato possibile. Un personaggio con questa Abilità di solito è un esperto in combattimenti, e sa come vincere una battaglia

**Ventriloquo**: Il personaggio può fare in modo che la sua voce suoni come se stesse provenendo da un altro posto.

**Vita Della Strada**: Rappresenta la conoscenza del "lato oscuro" della civiltà. Il personaggio sa dove trovare il mercato nero, parlare coi malviventi, ottenere informazioni e così via









# Limiti e Possibilita` del Personaggio

Si definiscono come **Possibilita`** quei tratti tipici del personaggio che non sono classificabili come Caratteristiche o Abilita`, ma che possono, in determinate situazioni, essergli d'aiuto. In questa categoria ricadono, ad esempio, tratti come **Senso dell'Orientamento**, **Visione Notturna**, **Fortuna Sfacciata**, **Affinita` coi Motori**, ovvero tutte cose difficilmente quantificabili ma che danno una spinta in positivo al destino quando il Personaggio compie una determinata azione.

Una Possibilita` dovrebbe costare in media da 1 a 5 Punti Abilita`, a seconda dei bonus che comporta. Ogni Possibilita` va in ogni caso sottoposto all'approvazione del Master: una Possibilita` del tipo "**Duro come Bruce Willis**" puo` essere veramente troppo, a meno che non si voglia uno stile veloce, furibondo e con poco rispetto per le leggi della fisica.

Una Possibilita`, oltre a rappresentare queste cose intrinseche, rappresenta anche cose che non sono parte del personaggio in senso stretto, ad esempio un favore, essere molto ricco, o godere di una certa autorita`. Un poliziotto, ad esempio, avra` "**Autorita`**" come Possibilita`, mentre un ferroviere avra` "**Permesso di Viaggio Illimitato**", e cosi` via.

Così come esistono le Possibilita`, esistono anche i **Limiti**, ovvero tratti che, in date circostanze, possono essere d'impiccio per il personaggio. Cose tipo **Abitudine Maniacale**, **Odore Corporeo**, **Cecita`**, **Sfortuna** sono evidentemente dei Limiti. L'unico lato positivo e` che assumere uno Limite comporta una quantita` di punti extra da spendere nelle proprie Abilita` e, in misura minore, nelle proprie caratteristiche. (Ad esempio, uno studente secchione sara` miope, e magari sara` un reietto fra i suoi pari, ma puo` avere vaste conoscenze di Chimica, Fisica e perche' no, Esplosivi...)

Anche qui, uno Limite puo` "costare" da 1 a 5 Punti Abilita` a seconda della sua gravita` e della sua frequenza. Inoltre, come per i Possibilita`, il Master ha tutto il diritto di vietare quei personaggi che, piu` che eroi o che altro, somigliano a dei fenomeni da baraccone degni del miglior Freak Show (a meno che, ovviamente, il Master non voglia **proprio** questo genere di cose). In termini numerici, 10-15 punti.

## Esempio di Lista delle Possibilita`

**Abitudine Speciale:** Il personaggio ha una abitudine speciale che ha effetti risibili in termini di gioco ma che "fa figo". Ad esempio, *avere il vento perennemente tra i capelli*, *avere sempre un sigaro con se'*, ecc. potrebbero essere delle ottime Abitudini Speciali. Queste devono essere approvate dal Master, e non dovrebbero mai avere delle applicazioni in situazioni reali, o di combattimento – ad esempio, *colpire automaticamente la pistola del nemico* sarebbe una "abitudine" molto pericolosa da concedere.

**Arti Snodati:** Il personaggio puo' piegare il suo corpo in maniere impossibili. Puo' entrare in spazi pari a meta' della sua altezza, ed e` impossibile imprigionarlo con una rete o una singola corda: occorrono delle manette o piu' corde.

**Bello/a:** Il personaggio e` estremamente bello, la gente si ferma ad ammirarlo, ed e` circondato da torme di ammiratori. In aggiunta, ha un +1 automatico su *Stile*, *Persuasione*, *Performance* per ogni livello, dal momento che questo vantaggio puo` essere acquistato piu` volte.

**Calcolatore Lampo:** Il personaggio puo' fare automaticamente complesse operazioni matematiche senza alcun aiuto (calcolatore o carta)

atichese senza alcun aiuto (calcolatore o carta)

**Contatto :** Il personaggio conosce qualcuno che puo' (e generalmente vuole) aiutarlo se "convinto" con soldi, beni, potere o semplicemente perche' il personaggio lo desidera, e questo aiuto e` generalmente "poco ortodosso".

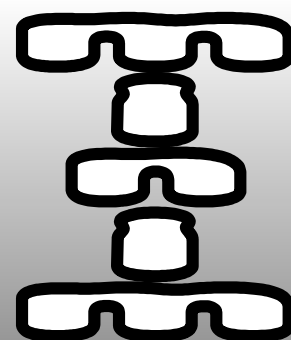
**Direzione Assoluta:** Il personaggio non si perdera' mai, sapra' sempre dov'e` il Nord e potra' orientarsi senza punti di orientamento evidenti.

**Empatia Animale:** Piaci agli animali: non attaccheranno mai il personaggio, a meno che questi non li provochi seriamente. Sembra attrarre qualsiasi animale comune nella zona, e immediatamente si avvicineranno al personaggio, anche se non sempre per fare quello il personaggio desidera.

**Fama** E` la reputazione del personaggio, di solito favorevole. La gente si fa in quattro per entrare nelle tue grazie, o almeno per non pestarti i piedi.

**Favore :** E` un "Contatto" a colpo singolo, nel senso che il favore puo' essere usato una volta

Nota: In questa lista di Possibilita` non e` presente il costo per nessuno di essi. Per determinarlo, tenete conto che mediamente questo e` di 2-3, ma puo` variare tra 1 e 5. Ad esempio un contatto di 1 puo` essere un piccolo gangster, 5 il presidente di una grossa azienda o di un ente governativo di primo piano.



sola, ma chi deve il favore deve fare qualsiasi cosa il personaggio richieda (fintantoche' è appropriata). Spesso è utile avere molti favori da molte persone in tanti posti diversi piuttosto che un Contatto che puo' fare tutto.

**Guarigione Rapida:** Il personaggio ha un recupero fisico estremamente veloce, e ha un bonus di 3 Ferite per unita' di tempo oltre al normale tasso di guarigione.

**Immunita':** Il personaggio è immune agli effetti di un veleno specifico .

**Intuito:** Il personaggio ha sempre delle "strane sensazioni". Il Master permettera' al personaggio di fare un Tiro *Percezione* quando pensa che il personaggio potrebbe avere queste "sensazioni", anche se non vi sono indizi evidenti.

**Lettura Veloce:** Il personaggio puo' leggere una pagina di testo normale in 3 secondi ( e un libro di 200 pagine in 10 minuti).

**Longevita':** Il personaggio, oltre che a vivere molto a lungo, invecchia lentamente, e mostra sempre una eta' apparente pari a quella che realmente ha.

**Memoria Eidetica:** Il personaggio non dimentichera' mai qualsiasi cosa egli abbia visto , sentito, udito, annusato o assaggiato.

**Morte Simulata:** il personaggio puo' abbassare la sua frequenza di battito cardiaco ad un tale livello che è richiesto un tiro a difficolta' Molto Difficile o oltre per capire se è morto o meno.

**Orecchio Fine:** Il personaggio sapra' sempre se uno strumento musicale è intonato o meno, e ha un bonus di +3 in ogni Abilità che implica la Musica.

**Organizzazione :** Il personaggio puo' fare affidamento su tutte le risorse di un'organizzazione, un gruppo, un governo, una fratellanza, ecc. ma cio' comporta anche delle responsabilita'. Il Costo del Vantaggio indica il suo status nell'organizzazione, non la sua influenza reale all'interno di essa. (È a questo che servono i moltiplicatori di cui sopra...) . Ad esempio, un livello di 1 di *Organizzazione-FBI* indica che il personaggio è l'uomo delle pulizie, ma a 5 il personaggio è il Vicedirettore. **Autorita'** è un privilegio simile, ma il personaggio è un agente e ha il potere di arrestare, detenere e perfino esercitare la "licenza di uccidere" .

**Permesso o Licenza :** Il personaggio ha il diritto sancito dalla legge di fare cose normalmente considerate illegali (Licenza di uccidere , raccogliere tasse, dare la caccia ai criminali, ecc.). Le Licenze sono strettamente personali, e danno autorita' al singolo personaggio anziche' farlo dipendere da un gruppo. In questo caso il personaggio non ha i mezzi che un'Organizzazione puo' dare, ma ha anche meno responsabilita'. Ad esempio, il porto d'armi costa 1, la licenza di Investigatore Privato 2, quella di Cacciatore di Taglie 3, quella di Agente CIA 4. La famosa " Licenza di Uccidere" costa 5.

**Reazione Cieca:** Il personaggio non subisce alcuna penalita' negli attacchi Corpo a Corpo nel caso si trovi nell'oscurita', perfino se non puo' ne' vedere ne' sentire l'avversario.

**Ricchezza :** Di solito si assume che i personaggi appartengano alla classe media, ma il Privilegio di Ricchezza permette al personaggio di migliorare il suo stile di vita. A 1, questo Privilegio pone il personaggio nella media borghesia, permettendogli di vivere piu' che discretamente. A 2, il personaggio appartiene alla borghesia medio-alta, e gli permette di vivere piuttosto bene. A 3 il personaggio è decisamente benestante, ha bisogno di lavorare raramente, puo' permettersi hobby costosi e ha una casa costosa. A 4 il personaggio è ricco, e puo' permettersi di non lavorare, di vivere in una villa, avere diverse auto e cosi' via. A 5 il personaggio è un multimiliardario, che puo' vivere dove vuole e comprare qualunque cosa voglia. Il Master potrebbe anche permettere di superare 5, e rendere cosi' il personaggio veramente ricco sfondato.

**Sensi Acuti:** Uno dei tuoi cinque sensi (vista, suono, odorato, gusto, tocco) è estremamente acuto. Se il senso è il tocco, il personaggio puo' leggere le impronte con la punta delle dita, sentire il meccanismo di una serratura muoversi, e determinare le sottili differenze in un materiale al solo tocco. Se il senso è l'Odorato, puoi identificare cose e persone dal loro odore e seguire una traccia olfattiva come un segugio. Se il senso è la vista, hai un +1 automatico in tutti i tiri di *Percezione* che implicano la vista. Se il senso è il gusto, il personaggio puo' percepire se qualcosa è stato aggiunto al cibo e se sono presenti sostanze velenose o meno.

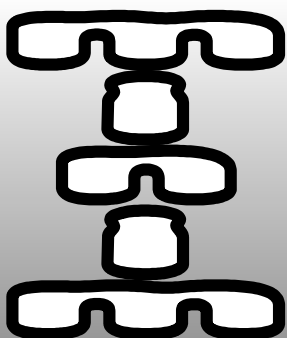
**Senso Comune:** Il personaggio guarda sempre dove mette i piedi. Il Master deve dare al personaggio degli avvisi quando questo sta per compiere qualcosa di avventato, anche se non ci sono indizi evidenti. Il Master non deve specificare quale pericolo, puo' solo limitarsi a dire " che forse non è una buona idea" ....

**Senso del Tempo:** Il personaggio sa sempre che ora è, o quanto tempo è trascorso dall'ultima volta che ha controllato.

**Soglia del Dolore:** Il personaggio resiste ai dolori piu' della media. Quando ferito, il personaggio riduce i PC ricevuti di -1.

**Sonno Leggero:** Il personaggio ha il sonno talmente leggero da svegliarsi al pur minimo rumore. (Nessun tiro *Percezione* richiesto...)

**Visione notturna:** Il personaggio puo' vedere nelle tenebre piu' fitte.



## Esempio di Lista dei Limiti

**Abitudini Personali:** La gente non ti sopporta. Forse è solo l'alito o il fatto che ti scaccoli, ma la gente lo nota e reagisce male

**Allucinazioni:** Credi a cose che non sono reali. Senti delle voci, pensi che gli alieni ti stiano dando la caccia, o di essere Dio.

**Atro mancante:** Ti manca un braccio o una gamba, o qualcosa di peggio.

**Assente:** Hai strani buchi nella tua memoria.

**Bipolare:** Vai dal Maniaco al Depressivo, sei soggetto a esplosioni di iperattività seguite da pesanti depressioni.

**Cleptomania:** Non puoi farne a meno: rubi le cose senza accorgertene.

**Codardo:** Manchi di coraggio, specialmente di fronte al pericolo.

**Codice d'onore:** Sono le tue regole personali che non violerai mai, a qualunque costo. Un Codice d'Onore potrebbe essere non uccidere, mai attaccare alle spalle oppure vendicare ogni affronto nel sangue.

**Difetti alla voce:** La tua voce è in qualche modo danneggiata.

**Dipendenza:** Devi assumere quella sostanza/cura particolare o soffrirai dei danni fisici/mentali.

**Dislessia:** Vedi le lettere e i numeri come segni confusi, o alla rovescia.

**Distratto:** Oh, proprio hai la testa fra le nuvole!

**Doppia personalità:** Sei due persone in una! (il Master controlla l'altra).

**Epilessia:** Sei preda di convulsioni che ti bloccano.

**Eta':** Sei piu' vecchio/piu' giovane della media – cio' si riflette nelle tue Caratteristiche.

**Fobia:** Hai una fobia, ovvero la paura irrazionale di qualcosa di comune, come i cani, le altezze, ecc

**Furia Omicida:** Non riesci a controllare la tua furia quando combatti.

**Gelosia:** Sei estremamente geloso.

**Identita' segreta:** Stai cercando di nascondere le tue attivita' dietro una identita' di facciata.

**Impulsivo:** Non puoi trattenerti: ti butti nelle cose senza pensarci.

**Intollerante:** Sei bigotto, o intollerante verso il Diverso.

**Libidinoso:** Non puoi trattenerti dal tentare di sedurre qualcuno che trovi attraente, o dal fare commenti scurrili.

**Masochista:** Odi te stesso, e fai di tutto per farti del male.

**Mobilita' ridotta:** Non puoi muoverti normal-

mente.

**Onesto:** Dici sempre la verita', anche se fa male.

**Oppresso:** Sei parte di un gruppo sociale/razziale oppresso o discriminato.

**Ossessionato:** Non riesci a toglierti quella persona o cosa dalla mente.

**Ostinato:** Non ti piace darla vinta – a nessuno.

**Paranoico:** Ritieni di avere dei nemici, dappertutto. Alcune volte pensi che sia solo uno, altre volte ne vedi a migliaia.

**Persona pubblica:** Sei sempre nelle luci della ribalta. Non puoi muoverti senza attirare attenzione.

**Persone dipendenti:** Ci sono quelli che hanno bisogno della tua protezione o del tuo aiuto. Potrebbero essere bambini, amici o familiari.

**Pessima reputazione:** La gente sa delle tue "imprese", o almeno ha sentito una storia o due su di te, anche se falsa.

**Pessimo Carattere:** Sei irascibile 24 su 24, sette giorni su sette.

**Povero:** Non hai mai avuto tanti soldi, e non sei mai riuscito a guadagnarne tanti.

**Ricercato** Ti stanno dando la caccia.

**Senso del dovere:** Fai sempre la Cosa Giusta, e segui un alto Codice Morale per coloro di cui ti senti responsabile.

**Sfortunato:** Le cose non vanno mai bene.

**Straniero in terra straniera:** Non sei del posto, e attrai attenzione non voluta e possibilmente pericolosa.

**Suscettibile a certe sostanze:** sei sensibile a certe situazioni/sostanze innocue per la maggior parte delle persone e subisci danni extra quando sei esposto ad esse.

**Timido:** Odi avere a che fare con gli altri.

**Tratti distintivi:** Tu spicchi in mezzo ad una folla come un punto nero su un foglio bianco.

**Udito ridotto:** senti molto, molto male.

**Vista Ridotta:** Come sopra, solo che vedi male.

**Voto:** È una promessa che devi mantenere a qualunque costo. Può essere il proteggere qualcuno, il seguire un ideale o il portare quello stupido Anello dentro quel vulcano.

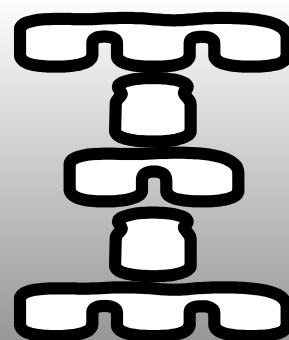
**Vulnerabile:** sei sensibile a certe situazioni/sostanze e subisci danni extra quando sei esposto ad esse.

Nota: anche i Limiti non hanno il costo in punti nella loro descrizione. Per determinare il loro costo esatto, bisogna tenere conto della frequenza e della gravita' del Limite, secondo queste linee guida:

- Determinare la gravita' del Limite, in una scala da 1 a 5. Con questo termine si intende quanto il Limite influisce sul personaggio.
- Determinare la frequenza del limite, ovvero quanto frequentemente accade, sempre in una scala da 1 a 5

Una volta trovati questi fattori, si somma e si divide per 2, arrotondando per eccesso, e il valore ottenuto e' il costo del Limite.

**Importante!** Il Limite, per essere realmente tale, deve poter causare dei guai piu' o meno seri al personaggio nell'ambito di una partita. (Altrimenti che limite e'?)







# Risoluzione delle Azioni

## Tirare i Dadi

MiniM utilizza un tiro di dado particolare per determinare o meno la riuscita del Personaggio in una cosa. Ritengo questa spiegazione necessaria, perche' molti possono chiedersi il perche' di questo metodo.

Innanzitutto, si usano i cari, vecchi dadi a 6 facce, che possono essere trovati nel 90% dei giochi da tavolo correntemente in commercio. L'unica cosa veramente importante è che il 6 viene considerato come uno 0, e questo assunto è valido in tutto il gioco. Il perché di questa scelta verrà spiegato nei prossimi paragrafi. Per distinguere questi dadi dai comuni dadi da 6 si è scelto di usare, anziché la solita notazione d6, la notazione d05.

Normalmente, a meno che il master non decida altrimenti, il giocatore tira un dado, il cui risultato può variare da 0 a 5. Nel caso (fortunato) che il giocatore ottenga un 5, il giocatore tira due dadi, considera come risultato del tiro il valore più basso dei due dadi e lo somma al 5 ottenuto in precedenza. Se poi il giocatore è molto fortunato, tira tre dadi e, anche in questo caso, conserva il dado col valore più basso. Quando si tirano più dadi, si considera sempre il valore più basso. (Nel caso si richieda un tiro di più dadi viene indicato il tipo di dado e il numero di dadi da tirare, ad esempio 2d05, e in qualsiasi tiro di dado il numero da considerare è sempre il più basso).

Nella vita, tuttavia, ci sono anche le giornate no : se un giocatore ottiene 0, tira due dadi secondo il metodo visto sopra. La differenza è che anziché sommare, deve sottrarre l'eventuale risultato dal tiro di dado iniziale, ottenendo un risultato compreso tra 0 e -5. Nel caso di un -5, un giocatore non deve tirare 3d05 e sottrarre il risultato ; il fallimento del tiro è già netto, e un ulteriore tiro sarebbe solo una prova di non necessario sadismo.

Per vedere degli esempi reali, consultate la tabella di riepilogo in basso a sinistra.

In ultima analisi, questo sistema fornisce un risultato compreso tra -5 e +15, distribuiti non linearmente (come tutti i fenomeni naturali) e senza interruzioni. Se non avessimo considerato il 6 come uno 0, avremmo avuto un salto tra il 5 e il 7 e tra l'11 e il 13, il che non è bello da vedersi.

Ai fini del gioco, ogni risultato negativo del tiro è da considerare un Fallimento. Inoltre, ogni risultato inferiore a -2 è da considerare un Fallimento Grave.

Per coloro a cui interessa, ecco le probabilità di uscita di un dato risultato, unite alle probabilità di ottenere un dato numero o più espresse nella tabella a fianco. Questa può essere anche utile per convertire personaggi creati con Minim in valori percentuali (e viceversa).

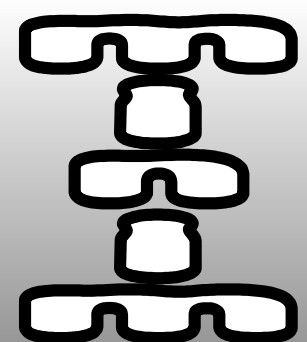
Risultati	Prob. %
-5	100,00
-4	99,53
-3	98,16
-2	95,88
-1	92,60
0	88,40
1	83,31
2	66,48
3	49,91
4	33,38
5	16,80
6	11,64
7	7,47
8	4,23
9	1,9
10	0,5
11	0,29
12	0,17
13	0,06
14	0,02
15	0,002

## Come leggere i risultati dei dadi

	<b>2</b>
	<b>0</b>
	<b>3</b>
	<b>0</b>
	<b>0</b>
	<b>3</b>

### ◆ Riepilogo del Tiro di Dado

- \* Il dado a 6 facce assume un valore ha **sei** valori possibili, **da 0 a 5**. In mancanza di dadi appropriati il **6 viene considerato 0**. Questa notazione viene indicata con **d05 (di-zero-cinque)**
- \* Si tira, a meno che non sia specificato altrimenti, sempre un dado singolo.
- \* Nel caso si tirino più **d05** si considera sempre il valore più basso di quelli ottenuti come risultato. Ad esempio, nel **caso si tirino 2d05 e si ottengano 0 e 2, il risultato è 0**.
- \* Se, a seguito di un tiro di 1d05 si ottiene 5, si tirano 2d05 e si somma il risultato a quello del tiro precedente. **(SUCCESSO CRITICO)**
- \* Se, a seguito di un tiro di 2d05 si ottiene un doppio 5, si tirano 3d05 e si somma il risultato a quello dei tiri precedenti. **(SUCCESSO SUPER-CRITICO)**
- \* Se, a seguito di un tiro di 1d05 si ottiene 0, si tirano 2d05 e si sottrae il risultato a quello del tiro precedente. **(FALLIMENTO CRITICO)**



## Azioni e Confronti

Le Azioni si dividono in due categorie: le **Azioni** propriamente dette e i **Confronti**.

**Azioni:** Sono così dette quelle azioni il cui livello di difficoltà non deriva dall'opposizione di qualcuno all'azione del Personaggio. Per compiere una Azione il Personaggio fa ricorso alle sue Abilità o, in alcuni casi, alle sue Caratteristiche, seguendo una modalità che verrà spiegata più avanti.

**Confronti:** Sono così dette quelle azioni che trovano opposizione da parte di qualcuno. Vengono risolti in modo differente dalle Azioni, anche se la meccanica è simile.

Per riuscire in una Azione, un Personaggio tira i dadi come visto all'inizio, e la somma della Abilità col risultato del tiro fornisce il risultato dell'azione. Se questo eguaglia o supera il livello di difficoltà stabilito dal Master l'azione può considerarsi riuscita.

### ◆ Livelli di difficoltà`

<b>Molto Facile (1)</b>	L'azione è molto banale, il tiro è un pro forma per quei Master che non stanno bene se non tirano il dado. Anche chi ha una infarinatura della materia ha buone probabilità di riuscire.
<b>Normale (3)</b>	Difficoltà normale – la maggioranza delle Azioni non banali ricade in questa categoria.
<b>Impegnativa (5)</b>	L'azione è difficile per le persone comuni, e anche persone capaci hanno delle probabilità non trascurabili di fallimento.
<b>Difficile (7)</b>	Anche gli esperti iniziano ad avere dubbi : a questo livello i principianti falliscono quasi sempre, e la sfida è tale da mettere alla prova chiunque.
<b>Molto Difficile (9)</b>	La situazione è quasi senza speranza, e solo i guru della materia hanno significative probabilità di riuscita.
<b>Quasi Impossibile (11)</b>	In questi casi i guru declinano ogni responsabilità : le difficoltà sono enormi, i rischi alti e le possibilità di riuscita sono quasi nulle.
<b>Da Intervento Divino (13)</b>	O Qualcuno scende sulla Terra e ci mette la Sua mano, oppure non ce la farai mai. Anche i guru hanno il 99% contro.
<b>Ahò, macchissei ? (15)</b>	Qualcuno è sceso sulla terra, e senz'altro ti vuole bene. Il Personaggio ha, in casi normali, lo 0,02% di riuscire....

### Livello di Riuscita (LdR)

Per misurare la qualità dell'azione di un personaggio, il Master calcola la differenza fra il risultato del giocatore e il livello di difficoltà stabilito in precedenza. Il risultato è detto **Livello di Riuscita (LdR)** e più è alto, meglio riesce l'azione. Ad esempio, una azione riesce con un LdR pari a 0 : questo risultato significa che il Personaggio riesce nella sua azione, ma nulla più. Un Personaggio con un LdR pari a 4 non solo riesce, ma riesce in un modo migliore rispetto ad un personaggio con LdR a 0.

### Livelli di Difficoltà

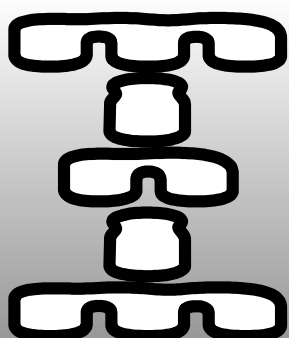
Per determinare i livelli di difficoltà di una azione, il Master può usare le definizioni seguenti, basate su una Abilità a livello 1 (la comune media umana)

**Esempio 1:** Lothar, il forzuto dalla pelle nera, cerca di sollevare sopra la sua testa un ragazzo, azione Impegnativa (5) per una persona comune. La sua Forza è 4. Tira il dado e ottiene un 2. Il risultato è 2, quindi l'azione si considera riuscita. In questo caso Lothar ha tentato una prova

di Forza, e quindi ha usato Forza come riferimento per il tiro di dado. Se Lothar avesse dovuto sollevare un masso, l'azione sarebbe stata considerata difficile, e il livello di difficoltà sarebbe stato di 7, se non oltre.

**Esempio 2:** Smilzo, un noto *solito ignoto*, sta cercando di scassinare la cassaforte della gioielleria Spiffany. La Cassaforte è una McFlintloque a serratura elettronica, ultimissimo modello... Il Master dichiara che l'azione ha una difficoltà di 11 (Quasi impossibile). Per sua fortuna, Smilzo non solo ha 4 in Scassinare, ma ha anche Tecnica pari a 4. Ciò comporta un Bonus Caratteristica di 1, che viene aggiunto al suo tiro. Smilzo deve quindi fare 11 o più per aprire la cassaforte, ovvero realizzare un critico. Il giocatore 1d05, e ottiene 5, quindi può tirare una seconda volta, visto che ha realizzato un critico. Tira 2d05, tiene il più basso e ottiene 2 e 3, quindi il risultato da considerare è 2. Ergo:  $4 + 1 + 5 + 2 = 12$ . Smilzo riesce ad aprire la cassaforte, con sua somma gioia.

**Esempio 3:** Smilzo se la sta spassando alle Bermuda con i proventi del suo ultimo lavoro, e – vestito di lino, cocktail alla mano – cerca di corteggiare una bella mulatta. Smilzo, purtroppo, è il classico mingherlino palliduccio, e ha seduzione a 1. Ciò significa che ha un 30% di farcela in casi normali. Il Master – cattivello ma onesto – decide che questa è una azione difficile (la mulatta chiede di meglio di uno Smilzo qualsiasi). Quindi Smilzo dovrà fare almeno un Successo Critico per riuscire...Smilzo tira e ottiene 0. Tira i dadi da sottrarre e ottiene un 4.  $0 - 4 = -4$  ! **Fallimento Critico!** Non solo la mulatta lo manda a quel paese, ma gli getta il cocktail in faccia, rendendolo ridicolo dinanzi a tutti e facendogli fare la cosiddetta magra figura. Il Master, in futuro, dovrà tenere conto di questo spiacevole episodio ai fini della storia....



## Risoluzione dei Confronti

La Risoluzione dei Confronti è simile alla Risoluzione delle azioni, e segue questa sequenza:

I contendenti determinano le Abilità da usare, e il Master determina eventuali difficoltà o bonus da applicare ai tiri (armi, nebbia, luce, handicap fisici, ecc....)

Ogni parte tira per la risoluzione delle azioni

Nel caso che **entrambe le parti falliscano**, vi è una situazione di sostanziale parità: nessuno ha prevalso, oppure c'è stato solo un incrociar di lame, ecc. Se **una sola delle parti riesce**, allora **prevale nel confronto** (e fin qui tutto bene) Se **entrambe le parti riescono**, si esamina il LdR ottenuto dai contendenti.

**Esempio:** Ringo e Gringo, due pistoleri, si sfidano a duello. Ringo ha Sparare a 4, e Gringo Sparare a 3. Visto che la distanza è breve e la luce è sufficiente, colpire il bersaglio è considerata come una azione Normale (3) Gringo ottiene un 1, mentre Ringo ottiene un 3. Entrambi riescono, ma il LdR di Gringo è 1 (4-3), mentre il LdR di Ringo è 4 (7-3). Ergo Ringo riesce a colpire Gringo in un punto vitale, mentre Gringo viene colpito di striscio.

Se il LdR è uguale per entrambi i contendenti, allora ci sono 3 opzioni, e il Master deve decidere prima della partita quale delle tre adottare

- 1 Il risultato è un pareggio : nessuno dei due oppositori ha prevalso, o è riuscito ad ottenere un vantaggio significativo sull'altro, e la situazione è allo stesso punto del turno precedente.
- 2 Prevale chi ha il livello di Abilità superiore. Ovviamente, questa opzione fornisce un ulteriore vantaggio a chi già gode di un buon livello di Abilità e rende i confronti ancora più prevedibili di quello che possono essere. Se i due livelli sono uguali, il risultato è un pareggio.
- 3 Le due parti se la giocano ai dadi : chi fa più alto vince, e le modalità della sfida sono lasciate come esercizio al Master. ☺

## Ritentare dopo un fallimento

Non sempre è possibile riprovare dopo un fallimento. Se si cerca di rubare qualcosa ad una persona vigile, o di realizzare un canestro, o di disinnescare una bomba, nella stragrande maggioranza dei casi semplicemente non esiste una seconda possibilità. D'altro canto, può accadere che la persona non sia poi tanto vigile, il filo tagliato non è quello che disinnescava la bomba o il giocatore riesce a recuperare il rimbalzo e a schiacciare.

Innanzitutto è il Master a decidere se una azione è ritentabile o meno: come sempre, la sua parola è legge. Se tuttavia egli/ella ritiene che la cosa sia fattibile, il giocatore può ritentare l'azione ad un livello di difficoltà superiore, o due se la cosa è quasi senza speranza.

## Azioni Continue (Regola Opzionale)

A volte ci sono delle Azioni che non si risolvono nello spazio di pochi minuti, ma che richiedono diversi tentativi nel corso di un determinato lasso di tempo. In questo caso si procede in questo modo:

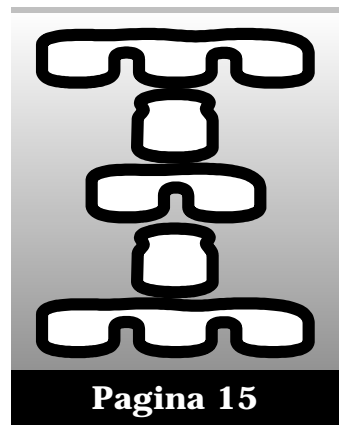
Il Master determina quale caratteristica viene impiegata nell'Azione e quanti tentativi deve fare il Personaggio.

Successivamente determina il Livello medio di difficoltà dell'Azione e lo moltiplica per il numero di tentativi, ottenendo la **Difficoltà Cumulativa** dell'Azione.

Il giocatore tira il dado (o i dadi) un numero di volte **pari a quello dei tentativi stabiliti**, e tiene traccia dei risultati. Se la somma di questi **eguaglia o supera la Difficoltà Cumulativa**, allora l'azione riesce. Se la somma è minore oppure nel corso dell'azione avviene un fallimento critico (-2 o sotto) allora l'azione fallisce.

## Azioni di Gruppo

Nel caso delle Azioni di Gruppo si considera la media delle abilità del gruppo in questione, approssimando per eccesso il valore ottenuto e risolve l'azione nel modo canonico, utilizzando la media delle Abilità ottenute come valore da utilizzare. Se sono presenti eventuali Bonus Caratteristica questi non contati nella media ma vengono semplicemente sommati.



## Prove di Forza

Le prove di Forza vengono gestite in maniera diversa dalle azioni di gruppo, dal momento che, come si dice, l'unione fa la forza. Per determinare il massimo peso sollevabile da un gruppo si sommano le Forze in campo e si moltiplica per 60. Questo è il massimo peso sollevabile dal gruppo. Per determinare il massimo peso trasportabile, si moltiplica la somma delle Forze per 30.

**NB:** questo discorso vale solo se il peso non è eccessivo e il terreno regge, altrimenti potrebbe succedere che il gruppo viene piantato nel terreno oppure il peso della struttura causa la rottura della struttura stessa. Se tuttavia il Master ritiene che questi spettacoli siano la norma nelle sue avventure allora può tranquillamente ignorare la normale Fisica Newtoniana e passare alla Fisica dei Fumetti.

## Azioni Ausiliarie

Con questo termine si indicano quelle azioni che possono influenzare l'esito di un'azione successiva. Ad esempio, se Bull il Ganzo vuole uscire con Doll, la bionda del quartiere, deve fare un tiro di Seduzione, Convincere o quant'altro. Tuttavia, un tiro di Stile — o di Psicologia — può fornirgli un bonus da utilizzare nel suo tiro di seduzione.

In generale, un'azione ausiliaria può abbassare di un livello la Difficoltà del tiro. Un risultato di dado superiore a 10 (doppio critico) comporta un calo di **due** livelli di difficoltà.

## Durata di una Azione

In generale, le azioni hanno tutte una loro durata standard, che varia a seconda del tipo di azione (decodificare un codice segreto può richiedere molto tempo, mentre cercare di scalare un albero generalmente dura alcuni minuti. Normalmente, si assume che un personaggio compia ogni azione nel tempo standard predeterminato dal Master.

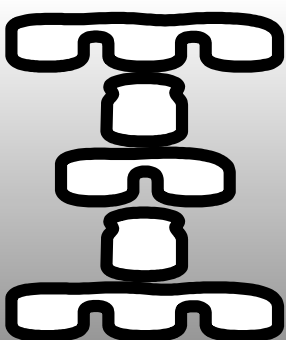
Tuttavia, se un Personaggio, sotto la spinta degli eventi, decide di eseguire una Azione in un tempo decisamente inferiore, il livello di difficoltà di questa aumenta di 1. Ad esempio, penetrare nel sistema informatico della Conglom Corp. è una azione **Difficile** e richiede almeno un'ora di lavoro. Se, per diverse ragioni, il personaggio ha solo mezz'ora di tempo, l'azione viene classificata come **Molto Difficile**. Si noti che il contrario non è generalmente vero, ovvero impiegare il doppio del tempo non rende una Azione più facile.

### Quando tirare per una Azione?

Quando tirare il dado è il dilemma che ha accompagnato generazioni di Master, sin dal lontano 1974. Se nel primo decennio del GdR si è assistito al proliferare di tomi di sole regole e tabelle, ora è il turno di regole semplici e concise, che evitano di rallentare il flusso della storia.

Minim va in questa direzione, pur cercando di mantenere contatto con l'aspetto simulativo del Gdr. In base a questo principio, il Master deve usare le regole della risoluzione delle azioni solo se il giocatore deve fare qualcosa il cui risultato è ragionevolmente in dubbio. Cose semplici — tipo camminare — e meno semplici — tipo fare trekking o scalare un piccolo albero — non dovrebbero richiedere il tiro di un dado, a meno che non subentrino fattori (ad esempio una gamba rotta o amputata) che rendano difficile anche compiere questi gesti.

Inoltre, mai tirare il dado — o far tirare il dado — per risolvere una situazione che potrebbe essere risolta con un po' di buon Roleplaying. Ad esempio, se un personaggio deve convincere lo sceriffo a rilasciare i suoi amici, fate interpretare questa scena al giocatore — e semmai, se proprio vi prudono le mani, tirate i dadi DOPO e tenete conto dell'interpretazione del giocatore, oltre che del livello di Convincere del personaggio.







# Ferite e Combattimento

## Punti Ferita e Punti Coscienza

Ogni Personaggio ha, oltre alle sue Caratteristiche e alle sue Abilità anche due valori, denominati Punti Ferita e Punti Coscienza. I primi rappresentano le ferite che un Personaggio può sopportare prima di morire, mentre i secondi rappresentano il livello di coscienza di un personaggio. Una volta esauriti quelli, il Personaggio sviene. Oltre a questi effetti estremi, la perdita di determinate quantità di Punti Ferita o Punti Coscienza comporta delle penalità nelle azioni del Personaggio.

## Quanti PF e PC ha il mio personaggio?

Per determinare l'ammontare di PF di un Personaggio prendo i quattro numeri interi successivi al valore di Costituzione di un Personaggio e li sommo. Ad esempio, se il mio Personaggio ha un valore di Costituzione pari a 3, i suoi PF ammontano a  $4+5+6+7=22$ PF. Con questo metodo un Personaggio con  $CO=1$  ha  $2+3+4+5=14$ PF mentre un Personaggio con  $CO=5$  ha  $6+7+8+9=30$ PF. Per determinare il numero PC non faccio altro che dividere il numero di PF per 2 (arrotondando per eccesso).

## Che limitazioni ho se subisco delle perdite di PC ?

Se il personaggio viene colpito con pugni, bastoni, calci, ecc. oppure è sotto l'influsso di sonniferi, allucinogeni o oppiacei, genera lamente perde dei PC. Quando il Personaggio ha perso un quarto (1/4) dei suoi PC, la sua testa inizia a ronzare, i riflessi iniziano ad essere annebbiati e in poche parole tutte le azioni del Personaggio subiscono una penalità di -1. Quando il suo ammontare di PC si è ridotto alla metà del valore iniziale, esso inizia a risentire dei colpi presi, per cui tutte le azioni avranno subiranno una penalità di -2, rappresentante lo stato di spossatezza fisica nel quale si trova il personaggio. Quando al Personaggio rimangono 3 (tre) PC, esso si regge a malapena in piedi per cui tutte le sue azioni hanno una penalità di -3. Infine, quando al Personaggio rimane 1 PC questa penalità arriva a -4 su tutte le azioni. Se poi il livello dei PC raggiunge 0 o meno, il Personaggio sviene.

Inoltre, per ogni 3 PC persi, il Personaggio perde un PF, dal momento che le eventuali botte o gli allucinogeni che gli sono stati somministrati hanno anche un effetto sui suoi livelli vitali.

## Che succede se subisco delle perdite di PF ?

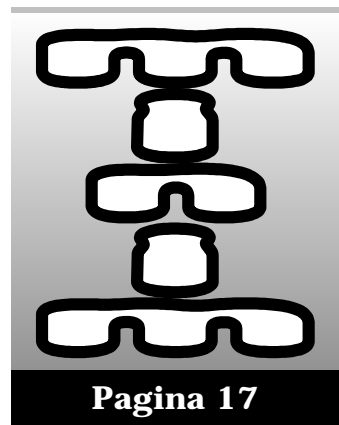
Se il personaggio viene colpito da armi da taglio, proiettili, raggi di energia, ecc. perde dei PF. Quando il Personaggio ha perso la metà dei suoi PF, eventuali azioni che impegnino il suo corpo (combattere, saltare, correre, ecc.) avranno una penalità di -2. Quando al Personaggio rimangono 3 (tre) PF, le eventuali perdite di sangue si fanno pesanti, per cui le sue azioni fisiche hanno una penalità di -3. Infine, quando al Personaggio rimane 1 PF questa penalità arriva a -4 su tutte le azioni. Se poi il livello dei PC raggiunge 0, il Personaggio sta morendo. Da questo punto in poi, il Personaggio perderà 1PF ogni 10 minuti, e se il valore dei PF scende sotto il valore negativo della costituzione del Personaggio, questo è da considerarsi morto, a meno che non sia possibile resuscitarlo, ibernarlo o ricostruirlo. E' possibile arrestare questo processo stabilizzando le ferite e sottoponendo il Personaggio a cure mediche. La sola stabilizzazione delle ferite può rallentare la perdita di PF, ma non può sostituire le cure mediche.

Inoltre, per ogni 3 PF persi, il Personaggio perde un PC, dal momento che eventuali perdite di sangue comportano anche un abbassamento del livello di attenzione e coscienza del Personaggio.

## Infliggere Ferite : Combattimento

Un Personaggio può infliggere ferite in diversi modi : mediante attrezzi, armi oppure con le proprie parti del corpo. In generale, tutti i colpi inflitti con le parti del corpo o con oggetti non taglienti o appuntiti infliggono danni contundenti, che comportano la perdita di Punti Coscienza. Tutti i colpi inflitti con armi da fuoco, da taglio o appuntite (e in generale armi che lacerino i tessuti) comportano la perdita di Punti Ferite.

Il Combattimento fra due parti è (tranne alcuni casi isolati) un confronto, e come tale va



### ◆ Esempio di danni inflitti da Armi da Mischia

Arma da mischia	Danno	Tipo
Arte Marziale	da +2 a +4	C,F
Bastone	+2	C
Bastone Grosso	+3	C
Martello da Guerra	+4	C
Pugnale	+2	F
Spada Corta, Fioretto	+3	F
Spada	+4	F
Spada a Due Mani, Ascia da Guerra	+5	F
Polearm, Naginata	+6	F

### ◆ Locazione dei Danni

2d05	Effetto
0-1	indica che un arto è stato colpito di striscio – ½ dei danni indicati dall'arma.
2-3	indicano che la ferita è in un ginocchio, o in un punto non letale ma certamente doloroso – i danni subiti sono quelli indicati dall'arma.
4	La ferita è vicina ad un punto vitale. I danni sono 1,5 volte quelli indicati
5	Colpito un punto vitale. Il danno inflitto raddoppia, e se è indicato diversamente la ferita può essere letale

### ◆ Eventuale Arto Colpito

d05	Arto
0-1	Gamba destra
2-3	Gamba sinistra
4	Braccio secondario (quello che normalmente non regge l'arma)
5	Braccio principale (quello che di solito regge l'arma)

oppure il fatto che il bersaglio è mobile o molto lontano. In generale se il personaggio si trova ad una distanza compresa tra i 5 e i 25 metri, in condizioni di luce normali, e il bersaglio è fermo allora colpire è una azione a livello di difficoltà **Normale**. Il peggiorare delle condizioni di tiro (bersaglio lontano, luce negli occhi, fumo, buio, nebbia, arma poco precisa o a corta gittata, ecc.) possono comportare una penalità variabile da 1 a 4 livelli di difficoltà extra. (da **Impegnativa** a **Quasi Impossibile**)

### Infliggere i danni

I danni effettuati dipendono essenzialmente da due cose : dal tipo dell'arma e da dove si colpisce. Una 44 Magnum infligge mediamente molti più danni di una fionda e un colpo al petto è quasi sempre letale, a differenza di una ferita al braccio.

Mediamente, una pietra scagliata potrebbe infliggere 2 danni, una freccia 4 danni, un proiettile di pistola dai 4 ai 6 danni e un proiettile dum-dum dagli 8 ai 10 danni. La tabella dei Danni da Armi a Distanza, nella pagina successiva, indica alcuni esempi di armi e di Danni inflitti.

Per determinare dove si colpisce si devono tirare 2d05, e più alto è il risultato migliore è il

gestito. Chi vince il confronto infligge i danni all'avversario, e sottrae eventuali protezioni dall'ammontare dei danni inflitti. Un Personaggio può anche agire in maniera puramente difensiva, dichiarando, quando possibile, di schivare anziché attaccare. In questo caso il confronto va fatto utilizzando la propria Destrezza anziché l'abilità dell'arma. Tale manovra è possibile in combattimenti corpo a corpo e con armi da mischia. Nel caso di armi da fuoco schivare è possibile ma con forti penalità. Diventa impossibile quando le armi sono laser o storditori.

### Corpo a Corpo e Mischia

Il combattimento in questo caso è un confronto o fra le due abilità di combattimento appropriate oppure fra un attacco e una schivata. La difficoltà minima di queste azioni è Normale. Chi ottiene il LdR più alto colpisce e infligge un numero di danni eguale al LdR, aggiungendo un eventuale bonus dovuto ad una forza superiore alla media (+1 se 4, +2 se 5)

Il Master può anche prevedere delle manovre particolari, che danno un ulteriore bonus al danno (+2, o +3), oppure stordire l'avversario infliggendogli delle penalità al tiro ma che sono più difficili da eseguire (portando così la difficoltà minima a **Impegnativa** se non **Difficile**). Anche la conoscenza di Arti Marziali può comportare un ulteriore bonus al danno.

A meno che non ci siano colpi particolari che lo prevedono, i combattimenti di Corpo a Corpo comportano la perdita di Punti Coscienza, mentre l'uso di armi da taglio comporta la perdita di Punti Ferita.

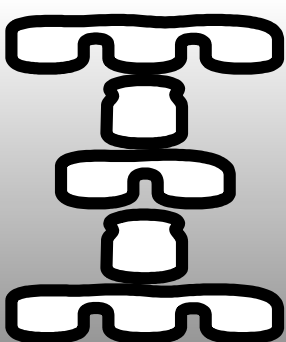
### Combattimento a Distanza

Questo tipo di combattimento avviene quando le due parti si affrontano ad una distanza superiore a quella raggiungibile dalle loro braccia. Armi adatte allo scopo possono essere : fionde, lance, frecce, balestre, pistole, fucili, mitragliatori, laser, storditori.

Il Combattimento a Distanza è da considerarsi un Confronto se entrambe le parti si vedono e cercano di colpirsi. Se una delle parti non vede l'altra, allora il combattimento si riduce ad una Azione Semplice, dove un personaggio cerca di colpire qualcun altro ignaro della sua presenza.

### Quanto è difficile colpire?

Molto spesso entrano in gioco diversi fattori che rendono difficile il colpire un bersaglio. Questi possono essere una parziale (o quasi totale) copertura di esso, oppure condizioni di luce non propriamente ottimali,



colpo. Per avere una migliore possibilità di fare centro, passare un turno a mirare fornisce un bonus di +1. Questo bonus è cumulativo, e può raggiungere un massimo di +3. La tabella della **Locazione dei Danni** (pagina precedente) fornisce una descrizione dell'effetto del colpo in una data locazione. Se si desidera un ulteriore grado di realismo, si può utilizzare il secondo dado (quello più alto, per intenderci) per determinare l'esatta locazione del colpo nel caso venga colpito un punto non vitale (un arto). Se si usa questa tabella (**Eventuale Arto Colpito**) si ricordi che un danno superiore ai 12 punti causa lo spappolamento dell'arto che subisce la ferita.

## Armature

Per difendersi da eventuali attacchi, i Personaggi possono indossare speciali abiti protettivi (definiti in maniera generica Armature)

Nel primo caso si considera la protezione come un valore da sottrarre ai Punti Ferita o ai Punti Coscienza inflitti, mentre nel secondo caso si considerano anche eventuali modificatori al tiro per colpire (un personaggio seminascosto è certamente più difficile da colpire di uno ben esposto, sulla cima di una collina alla luce del sole).

Per quanto riguarda le armature vere e proprie, queste possono coprire parte o tutto il corpo o solo parti di esso. Il loro valore indica i punti da sottrarre all'eventuale danno inflitto.

Infine, le armature possono anche essere molto ingombranti e causare delle penalità di movimento: si pensi al giubbotto antiproiettile o alle antiche armature medievali. Per avere una idea della protezione che può fornire un determinato tipo di armatura, si può consultare la tabella Armature. Occorre notare che queste armature proteggono solo dai da eventuali danni causati da proiettili, frecce e qualsiasi cosa infligga danno mediante energia cinetica: eventuali danni da energia elettrica o laser possono non essere fermati da queste armature.

Si tenga anche conto che questi valori sono puramente indicativi, e nella maggior parte dei casi tengono conto di una copertura totale del corpo.

## ◆ Esempio di danni inflitti dalle Armi a Distanza

Categoria di armi a distanza	50%	100%	150%	200%
Armi Leggere : Fionda, Coltello Lanciato, Cerbottana, Freccia, Arco Corto	2	4	6	8
Armi Medie : Pistola leggera, Arco Normale, Freccia da Arco Normale	3	6	9	12
Armi Critiche : Pistola Media, Arco Lungo, Fucile, Balestra	4	8	12	16
Armi Mortali : Pistola Pesante (44 Magnum), Blaster, Mitraglietta UZI, Arco Composito, Fucile Automatico (M-16, AK47)	5	10	15	20 (M)
Armi Pesanti : Mitragliatrice da campo, Fucile Laser, Lanciafiamme	7	14	21(M)	28 (M)

*Nota : una (M) di fianco al valore dei punti inflitti indica che, se il bersaglio non ha protezioni di alcun genere, muore sul colpo, indipendentemente dal suo valore di punti ferita. Questa regola, inserita per permettere i colpi mortali, può essere ignorata se si desidera uno stile più "cinematografico".*

## ◆ Alcune Armature e valori di protezione

Armature	Protezione	Copertura
Vestiti di Pelle	2	Totale
Cotta di Maglia	4	Totale
Scudo (cumulabile)	1	Totale
Piastre	6	Totale
Elmetto	2	Testa
Giubbotto antiproiettile	8	Tronco
Armatura di Kevlar	10	Totale
Armatura potenziata	14	Totale
Armatura subdermale	6	Totale

