

Sistema Universale Narrativo

versione β 1.0

ideato da Alessandro "Adam" Gianni

studioathanor.wordpress.com

adamthegargoyle@hotmail.com

Roma, 30/10/2008

INDICE

INTRODUZIONE.....	4
Glossario.....	4
PERSONAGGI.....	7
Livello di Potere.....	7
Descrizione e Trattati.....	7
Debolezza.....	8
CONFLITTI.....	9
Posta in gioco.....	9
Svolgimento.....	9
Risoluzione.....	10
Fine del Conflitto.....	11
Punti Personaggio.....	11
Debolezze.....	12
Master e Minacce.....	12
NOTE.....	13
Interpretare i Trattati.....	13
Punteggi Squilibrati.....	13
Variante: Trattati Speciali.....	14

INTRODUZIONE



Questo piccolo manuale ed il sistema SUN che descrive in maniera sinottica nasce da una ricerca esclusivamente personale. Il mio obiettivo è stato creare un sistema narrativo, minimale ed introduttivo per far giocare mio fratello, di 13 anni, ed i suoi amici. Seguendo in parte la scia New Wave che attraversa i giochi di ruolo ma discostandovisi in alcuni punti—la natura stessa di gioco di ruolo generico è agli antipodi dalle teorie d'avanguardia—ho fatto un collage dei regolamenti di tre tra i sistemi che considero più semplici ed avvincenti, giungendo ad un prodotto finale che semplicemente rispecchia tutte le mie esigenze: The Pool, Risus e Wushu. La scelta è caduta su di questi anche perché sono generici, gratuiti e minimali, come questo sistema. The Pool ha influenzato solo la creazione del Personaggio; Risus ha dato componenti fondamentali nello svolgimento delle meccaniche di gioco; Wushu ha condotto la mentalità con la quale ho creato il gioco, ed ha prestato alcune componenti, leggermente modificate, come la Debolezza e le Comparsa. Una grande influenza ha avuto anche il gioco Dogs in the Vineyard, per come sono impostati i Conflitti ed in generale lo stile della risoluzione delle azioni nel gioco.

GLOSSARIO

In questo paragrafo sono riportati in ordine di apparizione nel manuale tutti i termini con un significato particolare che hanno importanza ai fini delle meccaniche di gioco.

Gioco di Ruolo: gioco di società molto divertente e capace di far approfondire ai Giocatori le tematiche più svariate, scientifiche ed umanistiche.

Giocatore: partecipante al gioco che descrive e mima le azioni e gli esiti di queste del suo Personaggio Giocante, interpretandone il carattere a suo gusto e narrando i fatti che lo riguardano e lo circondano.

Personaggio Giocante: individuo fittizio del mondo di gioco protagonista dell'avventura guidato da un Giocatore.

Avventura: serie di eventi vissuti dai Personaggi Giocanti nel corso del gioco.

Livello di potere: la capacità effettiva di un Personaggio di cambiare il mondo che lo circonda.

Descrizione: un sintetico ma completo reportage di tutto ciò che comprende il Personaggio Giocante.

Tratto: parole o brevi frasi estratte dalla Descrizione che colgono l'essenza di ciò che un Giocatore vuole esaltare del suo Personaggio.

Punti Personaggio: quantità di punti a disposizione del Giocatore per poter comprare il punteggio dei Trattati del suo Personaggio.

Punteggio: è correlato ad un Tratto che ne quantifica la potenza effettiva espressa in una certa quantità di dadi di un certo numero di facce.

Debolezza: parola o breve frase che descrive un lato del Personaggio che può sia ostacolarlo che premiarlo nel corso del gioco.

Master: partecipante al gioco speciale che non interpreta un singolo Personaggio Giocante ma costruisce l'incipit della trama dell'avventura ed interpreta tutti i Personaggi Non Giocanti, le Comparsate e le Condizioni Ambientali.

Personaggio Non Giocante: individuo fittizio del mondo del gioco che accompagna o ostacola i Personaggi Giocanti nel corso dell'avventura.

Comparsate: Personaggi Non Giocanti che non

possiedono una precisa individualità ma vengono sempre considerati come una massa indistinta.

Condizione Ambientale: evento del gioco che ha funzione di Personaggio Non Giocante ma simboleggia una situazione generica causata dall'ambiente.

Narrazione: la sequenza di descrizioni, interpretazioni e mimiche di tutti i partecipanti che vanno ad evocare l'avventura.

Interruzione: la fa un partecipante del gioco quando vuole che la narrazione proceda diversamente dai desideri di un altro partecipante, aprendo un Conflitto.

Conflitto: meccanica di gioco che serve a stabilire in maniera imparziale e tenendo conto della natura dei Personaggi coinvolti chi ha diritto a narrare un determinato fatto senza dare la possibilità di essere interrotto.

Posta in gioco: l'evento scelto che si potrà narrare senza interruzione se si vince il Conflitto.

Fazione: insieme di partecipanti di un Conflitto che seguono la stessa Posta in gioco.

Avversari: insieme dei partecipanti di un Conflitto che hanno una Posta in gioco differente dalla propria.

Turno: momento nel quale il partecipante di un Conflitto può narrare una propria azione scatenando la reazione dei suoi avversari.

Azione: evento narrato da un partecipante ad un Conflitto volto a trasformare la situazione attuale in quella della sua Posta in gioco.

Tiro di Dadi: somma dei risultati di una certa quantità di dadi di un certo numero di facce determinati dai Tratti del Personaggio ed altre variabili correlata ad una specifica azione. La quantità ed il numero di facce dei dadi da tirare sono espresse nella formula ndx , dove n è la quantità di dadi da tirare, d simboleggia il fatto che bisogna tirare i dadi e

sommarne i risultati, e x è il numero di facce dei dadi da tirare. Ad esempio, l'espressione $3d8$ significa «tirare tre dadi ad 8 facce e sommarne i risultati».

Successo: lo si ottiene contro un avversario se il proprio tiro di dadi è pari o superiore al suo.

Attaccare: ridurre la quantità dei dadi del punteggio di un Tratto di un avversario sfruttando il Successo contro di egli.

Prepararsi: ottenere o far ottenere dadi extra temporanei in tutte le azioni contro un avversario col quale si ha avuto Successo.

Difendere: ripristinare la quantità dei dadi del punteggio di un Tratto per ogni Successo che si spende in questa maniera.

Abbandonare: perdere volontariamente il Conflitto all'inizio del proprio turno.

Perdere: uscire dal Conflitto senza possibilità di influenzarne più il corso.

Vincere: far parte dell'ultima fazione rimasta in gioco in un Conflitto per ottenere la possibilità di narrare la propria Posta in gioco senza interruzioni al termine del Conflitto.

PERSONAGGI



a preparazione del gioco da parte dei Giocatori si traduce nella generazione del proprio Personaggio Giocante. È consigliato che ogni Giocatore crei il proprio Personaggio nella prima seduta di gioco, insieme agli altri Giocatori ed al Master, discutendone con loro. Il Personaggio deve essere ovviamente consono all'ambientazione, ed il Master soprattutto deve guidare i Giocatori a generare Personaggi coerenti col mondo di gioco e con le avventure che molto probabilmente vivranno.

LIVELLO DI POTERE





Prima di iniziare la creazione vera e propria del Personaggio, tutti i Giocatori ed il Master devono decidere di comune accordo quale sarà il Livello di potere. Il Livello di potere definisce comunque solo le avventure iniziali, poiché giocando i Personaggi si evolvono e anche partendo dal basso possono arrivare a grandi livelli di potere. Avere Livelli di potere maggiori non significa che il gioco sarà più facile: gli ostacoli incontrati nell'avventura saranno difficili tanto quanto è potente il Personaggio.

- **Realistico:** i Personaggi sono persone comuni e le loro avventure rispecchiano la vita normale o quasi.
- **Eroico:** i Personaggi sono persone sopra la norma che vivono avventure esaltanti. *Consigliato.*
- **Super-Eroico:** i Personaggi sono individui quasi invincibili con grandi poteri che vivono avventure estreme.
- **Epico:** i Personaggi agiscono attivamente nella modifica dei massimi sistemi dell'universo di gioco. Se proprio volete strafare...

DESCRIZIONE E TRATTI

Scrivi quindi una descrizione sintetica ma completa del tuo Personaggio in non più di cinque righe. Sottolinea in questa tre, quattro, cinque parole o brevi frasi che colgono l'essenza del Personaggio e riguardano ciò che vuoi esaltare durante il gioco di lui. Queste parole o brevi frasi sono chiamate **Tratti**. Riporta i Tratti in un sistema ordinato. Sei libero ovviamente di arrangiare e modificare leggermente i Tratti affinché siano comprensibili e non privi di grammatica.

Ora devi stabilire il **punteggio** dei Tratti. Ogni Tratto ha un punteggio che simboleggia una certa quantità di dadi di un certo numero di facce da tirare. Punteggi per Tratti potrebbero essere 3d6, 1d8, 6d10, 2d12 e così via. In base al Livello di potere scelto all'inizio del gioco, il Giocatore ha a disposizione un numero di **Punti Personaggio** da distribuire nei Tratti del Personaggio e può dare una certa quantità massima di dadi ai suoi Tratti, anche se non ci sono limitazioni per il numero di facce dei dadi. Ogni Tratto deve comunque avere un punteggio minimo di 1d6. La quantità massima di dadi del punteggio potrà essere incrementata nel corso del gioco e influenza solo la creazione del Personaggio. Il costo totale del punteggio di un Tratto è pari alla quantità di dadi moltiplicato per il numero di facce dei dadi. Ad esempio, punteggi come 4d6 e 3d8 hanno lo stesso punteggio di 24. Un Giocatore può decidere arbitrariamente il numero di facce dei dadi di un Tratto, ma ogni Tratto deve avere lo stesso numero di facce per tutti i dadi del suo punteggio; non si possono mischiare dadi con facce diverse.

<i>livello di potere</i>	<i>punti n° massimo dadi</i>		
 Realistico	30	3	
 Eroico	60	4	<i>Consigliato</i>
 Super-Eroico	120	7	
 Epico	240	12	

DEBOLEZZA

Prendi una ulteriore parola o breve frase dalla descrizione del tuo Personaggio, stavolta scegliendo qualcosa di negativo del tuo Personaggio. Questa viene chiamata **Debolezza** e potrà sia ostacolare che premiare il Personaggio nel corso del gioco.

CONFLITTI



gni partecipante deve essere libero di narrare ciò che vuole. I Giocatori possono narrare le azioni e le percezioni dei propri Personaggi, gli esiti di queste e i fattori ambientali di proprio gradimento; non può narrare azioni e percezioni degli altri Personaggi o dei Personaggi Non Giocanti. Il Master può narrare le azioni dei Personaggi Non Giocanti, gli esiti di queste ed i fattori ambientali di proprio gradimento; non può narrare le azioni e le percezioni dei Personaggi Giocanti.

Quando ciò che narra (o narrerebbe) un partecipante, che sia un Giocatore od il Master, non va bene ad un altro partecipante, questi può interrompere la narrazione aprendo un **Conflitto** e sfruttando le sue risorse narrative per imporre la propria narrazione, diversa da quella che stava per avvenire. Si deve interrompere un partecipante solo quando davvero si desidera che ciò che sta narrando non accada. Alla fine del Conflitto, il vincitore o i vincitori otterranno la possibilità di narrare senza interruzioni il fatto che ha scatenato il Conflitto.

POSTA IN GIOCO

Prima di iniziare la procedura del Conflitto, tutti i partecipanti al Conflitto stabiliscono la propria **Posta in gioco**. La Posta è la situazione o l'evento che il partecipante vorrebbe narrare terminato il Conflitto, a differenza di ciò che vogliono narrare i suoi avversari. Se più partecipanti vogliono la stessa Posta in gioco, allora fanno parte della stessa **fazione** e non si considerano **avversari** a vicenda. La fazione che vincerà il Conflitto, in caso di perdita o abbandono da parte di tutte le altre fazioni, otterrà la possibilità di narrare la Posta in gioco senza interruzioni.

SVOLGIMENTO

Il Conflitto procede a turni, iniziando dal partecipante che l'ha aperto e procedendo in senso orario per tutti i partecipanti. Ogni partecipante nel proprio turno **narra liberamente** qual è l'azione effettuata dal suo Personaggio o dalla Minaccia ed i suoi esiti affinché la situazione attuale si trasformi in quella della sua Posta. Se la sua azione è esplicitamente fuori da questo contesto, perde automaticamente il Conflitto.

Il partecipante deve **stabilire contro chi o cosa** è diretta la sua azione. Tutte le azioni devono essere dirette contro almeno un avversario. Se l'azione genericamente non viene considerata diretta contro qualcuno o qualcosa, il partecipante deve scegliere quegli avversari che potrebbero ostacolarlo nel compiere l'azione.

Il partecipante ottiene di base due dadi. Se nel narrare l'azione effettuata dal Personaggio per il Giocatore o dalla Minaccia per il Master il partecipante ha incluso uno dei Trattati di questi, allora ottiene altri dadi extra pari alla quantità di dadi del punteggio del Tratto. Inoltre, può decidere di **Potenziare** il Tratto. Egli stabilisce una cifra non superiore alla quantità di dadi del punteggio del Tratto. Ottiene altri dadi extra pari alla cifra scelta nel Potenziamento. Il numero di facce dei dadi è sempre pari al numero di facce dei dadi del punteggio del Tratto utilizzato, compreso quello dei due dadi di base e tutti i dadi extra, come quelli dovuti al Potenziamento. Se un Giocatore non include nessun Tratto nella narrazione, i due dadi di base che ottiene sono a 6 facce. Divide quindi a piacimento il numero totale di dadi ottenuti tra gli avversari scelti di cui sopra e tira i dadi per ciascun avversario sommando i risultati.

Tutti i suoi avversari che sono stati scelti, adesso, narrano l'azione del loro Personaggio o della Minaccia ed il suo esito volta ad ostacolare l'azione narrata dal partecipante affinché non possa ottenere la sua Posta in gioco. Tirano quindi

anche loro i due dadi di base, più dadi extra pari alla quantità dei dadi del punteggio di un eventuale Tratto incluso nella narrazione; anch'essi possono Potenziare l'eventuale Tratto incluso nella narrazione, e tutti i dadi tirati hanno un numero di facce pari a 6 o pari al numero di facce dei dadi del punteggio del Tratto incluso nella narrazione.

RISOLUZIONE

Il Giocatore ottiene un **Successo** contro ogni avversario il cui risultato dei dadi è inferiore al quello dei propri dadi contrapposti ad esso.

Se il personaggio ha Potenziato l'eventuale Tratto incluso nella narrazione, per ogni avversario contro cui non ha ottenuto un Successo deve ridurre la quantità di dadi del punteggio del Tratto di una cifra pari alla quantità di dadi extra ottenuti dal Potenziamento che sono stati utilizzati contro quell'avversario. Viceversa, se un avversario ha Potenziato l'eventuale Tratto incluso nella narrazione ma il partecipante ha Successo contro di egli, deve a sua volta ridurre la quantità dei dadi del punteggio del Tratto di una cifra pari alla quantità di dadi extra ottenuti dal Potenziamento. È consigliato l'utilizzare dei dadi di diverso colore per identificare più facilmente i dadi extra ottenuti dal Potenziamento e tutti gli altri dadi.

Per ogni avversario contro cui il partecipante ha ottenuto un Successo egli può decidere se Attaccare, Prepararsi o Difendere. Può decidere liberamente di Attaccare o Difendere per ogni Successo, o Attaccare con alcuni Successi e Difendere con altri.

Se il partecipante **Attacca** sfruttando il Successo contro un qualsiasi avversario, l'avversario deve ridurre di 1 la quantità dei dadi del punteggio dell'eventuale Tratto che ha incluso nella narrazione e nel tiro precedente. Se così facendo il Tratto arriva ad un punteggio di 0, non potrà più essere incluso nelle narrazioni per quel Conflitto. Se l'avversario non ha potuto includere nella narrazione alcun

Tratto, perché hanno tutti un punteggio di 0 o perché non è riuscito ad includere adeguatamente gli altri Trattati, questo avversario perde il Conflitto e ne esce fuori.

Se il partecipante si **Prepara**, deve decidere, per ogni Successo ottenuto, se ottenere 1 dado extra in più in tutti i tiri contrapposti a quell'avversario fino al termine del suo prossimo turno, oppure far ottenere 1 dado extra in più in tutti i tiri contrapposti a quell'avversario ad un partecipante della propria fazione fino al termine del prossimo turno del partecipante scelto. In ogni caso, un partecipante non può mai includere nella narrazione un Tratto che abbia un punteggio pari a 0, anche se vi ottiene dei dadi extra.

Se il partecipante **Difende** sfruttando il Successo contro un avversario, deve decidere, per ogni Successo ottenuto, se ripristinare 1 dado della quantità di dadi del punteggio di un suo Tratto, oppure ripristinare 1 dado della quantità di dadi del punteggio di un Tratto di un partecipante della propria fazione. In ogni caso, ripristinando la quantità di dadi del punteggio di un Tratto non può comunque andare oltre la quantità di dadi del punteggio normale del Tratto.

Una volta deciso se Attaccare, Difendere o Prepararsi per tutti gli eventuali Successi, è il turno del partecipante alla sua sinistra.

FINE DEL CONFLITTO

Solo all'inizio del proprio turno, prima di narrare, un partecipante può decidere di abbandonare il Conflitto, perdendolo ed uscendone fuori. Quando nel Conflitto è rimasta una sola fazione, perché tutti i partecipanti delle altre hanno abbandonato o perso il Conflitto, questa fazione **vince** il Conflitto. Il partecipante di cui è l'ultimo turno del Conflitto ha diritto a narrare la Posta in gioco della sua fazione **senza interruzioni**.

La quantità dei dadi dei punteggi dei Trattati rimane comunque completamente **invariata**, anche dopo gli eventuali riduzioni e ripristini subiti nel corso del Conflitto.

Per poter ripristinare completamente la quantità dei dadi dei punteggi dei propri Trattati è necessario aprire nuovi Conflitti.

PUNTI PERSONAGGIO

Quando il Conflitto termina, tutti i Personaggi della fazione vincitrice, se erano ancora nel Conflitto nell'ultimo turno, anche se non era il loro turno, ottengono un totale di Punti Personaggio pari ad un decimo della somma dei Punti Personaggio di tutti i Trattati dei Personaggi e delle Minacce delle fazioni perdenti da dividere equamente arrotondando per eccesso. Il Giocatore può spendere i Punti Personaggio così ottenuti per creare nuovi Trattati o migliorare quelli già esistenti.

Per **creare** un nuovo Tratto, il Giocatore deve spendere il normale costo in Punti Personaggio del punteggio del Tratto ed ampliare la descrizione del Personaggio includendovi il Tratto. Per aumentare di 1 la **quantità** di dadi del punteggio di un qualsiasi Tratto, il Giocatore deve spendere un numero di Punti Personaggio pari a dieci volte il numero di facce dei dadi del Tratto. Quindi, per passare da 1d6 a 2d6, si devono spendere 60 Punti Personaggio; per passare da 3d8 a 4d8, se ne devono spendere 80, e così via. Per aumentare di 2 il numero delle **facce** del dado, il Giocatore deve spendere un numero di Punti Personaggio pari a venti volte la quantità di dadi del punteggio del Tratto. Quindi, per passare da 3d6 a 3d8 deve spendere 60 Punti Personaggio; per passare da 2d10 a 2d12 ne deve spendere 40, e così via.

DEBOLEZZE

Se durante il Conflitto nel narrare una qualsiasi azione del suo Personaggio un Giocatore include il manifestarsi della Debolezza del Personaggio, allora tira per quell'azione sempre e solo un singolo dado a 6 facce, anche se ha incluso nella narrazione un Trattato ed ottiene altri tipi di dadi extra.

Ogni Personaggio, al termine del Conflitto, che abbia vinto o meno, che sia rimasto o meno fino all'ultimo turno, ottiene 10 Punti Personaggio per ogni volta che, nel Conflitto, il Giocatore ne ha incluso la Debolezza in nella narrazione.

MASTER E MINACCE

Poiché il Master non controlla Personaggi Giocanti, nel Conflitto può usufruire di vari tipi di Minacce per interrompere i Giocatori. Le Minacce stanno al Master come i Personaggi ai Giocatori all'interno di un Conflitto.

Quando Master vuole interrompere i Giocatori usufruendo di uno o più **Personaggi Non Giocanti**, il Master guida ognuno di questi nel Conflitto come se ci fossero altri Giocatori con un Personaggio, creando ed utilizzando i loro Tratti in maniera appropriata al loro Livello di potere, eccetto che i Personaggi Non Giocanti non hanno Debolezze.

Quando il Master vuole interrompere i Giocatori usufruendo non di un Personaggio preciso, ma di una massa di **Comparsa** indistinte, esse contano come un singolo Personaggio Non Giocante, e come tale, hanno dei propri Tratti appropriati al loro Livello di potere ma non la Debolezza. Generalmente, comunque, il Livello di potere incrementa sia con la qualità che la quantità dei singoli individui all'interno della massa: più Comparsa ci sono, più elevati saranno i punteggi dei loro Tratti.

Quando il Master vuole interrompere i Giocatori non usufruendo di alcun Personaggio, ma di **Condizioni ambientali**, ognuna di queste va considerata come un singolo Personaggio Non Giocante, eccetto che ha un solo Tratto—il Tratto può essere semplicemente il nome della Condizione in questione—ed i suoi Punti Personaggio sono dati dalla pericolosità schematizzata del luogo in cui si trovano i Personaggi in relazione allo stile di gioco. Ad esempio, in uno stile di gioco fantasy di esplorazione di

sotterranei, il punteggio del Tratto delle eventuali Condizioni ambientali potrebbe essere pari al piano del dungeon in cui si trovano i Personaggi. In caso non si possa stabilire in alcuna maniera un punteggio schematizzato, il punteggio del Tratto è pari alla metà arrotondata per difetto della somma dei punteggi di tutti i Trattati del Personaggio Giocante i cui Trattati hanno punteggi meno alti.

NOTE

INTERPRETARE I TRATTI

Ad una prima lettura, può sembrare che il sistema abbia meccaniche troppo squilibrate: un Giocatore potrebbe utilizzare come Tratti del suo Personaggio Onnipotente, Onnisciente ed Onnipresente ed ovviamente, in questi termini, non ci sarebbe molto divertimento, per lui e per gli altri. Ma il gioco stesso fornisce la soluzione a questo falso problema.

Innanzitutto, il punteggio di un Tratto determina a priori la sua capacità di cambiare il mondo. Il Tratto Onnipotente con punteggio 2 di fatto non permette di essere davvero onnipotenti, perché, in caso di un Conflitto, il Tratto agirà come qualsiasi altro Tratto e anzi, con punteggi bassi, c'è una buona probabilità di perdere il Conflitto utilizzando quel Tratto. La potenza sul piano dell'interpretazione del Personaggio è data dal gusto del Giocatore; l'effettivo potere che ha il Personaggio nelle situazioni di gioco, attraverso i Tratti, è sempre e comunque dato dai punteggi di questi. Può essere divertente interpretare un Personaggio dalla potenza trascendente, ma durante il gioco avrà comunque la stessa probabilità degli altri Personaggi di vincere o perdere i Conflitti.

In seconda analisi, è molto importante la versatilità di un Tratto. Il Tratto Onnipotente, quale sia il suo punteggio, sembra che possa essere utilizzato in qualsiasi azione in un Conflitto, rendendo inutile la presenza di altri Tratti e quindi affidandogli il punteggio più alto possibile. In realtà, nel creare i propri Tratti bisogna interpretare il loro utilizzo a seconda di ciò che significano per il Personaggio. Ad esempio, un Personaggio potrebbe avere come Tratto "Eletto della profezia". Cosa significa per lui questo Tratto? Che ha capacità atletiche e combattive sovrumane? Che

quando la situazione sembra perduta il fato interviene ad aiutarlo? Che le persone che lo riconoscono in quanto eletto saranno influenzate dal suo status? Questo viene tacitamente stabilito dal Giocatore nella generazione del Personaggio ed ovviamente il Giocatore utilizzerà questo Tratto solamente quando la situazione concerne ciò che il Tratto significa per il Personaggio.

PUNTEGGI SQUILIBRATI

Il fatto che, a parità di costo, i Trattati con dadi a più facce diano risultati medi più alti a causa dell'aumentare delle facce dei due dadi base di ogni azione è bilanciato dalla minore resistenza di questi Trattati—hanno comunque una quantità di dadi del punteggio più bassa e, se vengono Attaccati, perdono molto più che Trattati con dadi a meno facce. Un punteggio di 5d6 rispetto ad un punteggio di 3d10 ha lo stesso costo, ma darà risultati medi minori considerando anche i due dadi base di ogni azione (24,5 contro 27,5); però, oltre a dover essere Attaccato due volte in più rispetto al 3d10 affinché sia inutilizzabile, ogni volta che viene Attaccato si perde una media di 3,5 nel risultato, mentre ogni volta che viene Attaccato il punteggio da 3d10 si perde una media di 5,5 nel risultato. In sostanza, ad un pari costo, un punteggio con meno quantità di dadi ma con un numero maggiore di facce è più offensivo e meno difensivo rispetto ad un altro con più quantità di dadi ma meno numero di facce.

VARIANTE: TRATTI SPECIALI

Alcuni Trattati potrebbero riguardare situazioni molto particolari e fuori dalla norma, come la magia, i super-poteri e così via. Per rendere questo concetto, il punteggio di questi **Tratti Speciali** costa il doppio del normale per i Punti Personaggio. Inizialmente, il limite massimo dei numeri dei dadi del punteggio del Tratto è comunque lo stesso che per gli altri, a prescindere dal costo in punti. Quando un partecipante, in un Conflitto, include nella narrazione il

Tratto Speciale e decide di Potenziarlo, può ottenere una quantità massima di dadi extra totali pari al doppio della quantità di dadi del punteggio del Tratto; e per ogni avversario contro cui non si ha Successo in un'azione, la riduzione che dovrebbe subire la quantità di dadi del punteggio del Tratto è dimezzata arrotondando per eccesso. Ricordati di contrassegnare, se ne ha, quali sono i Trattati Speciali del tuo Personaggio.