



## domande & risposte ed errata ufficiali VER.1.0/MARZO 2011

### TIRO CONTRASTATO - PAG. 82 DEL MANUALE BASE

Si parla di tiro contrastato quando un personaggio A tenta di compiere un'azione ed un personaggio B cerca attivamente di impedirlo. Il tiro può riguardare interazioni di qualsiasi tipo, da quelle di carattere sociale a quelle di tipo fisico.

A effettua un test sommando alla Capacità utilizzata tutti i bonus derivanti da Specializzazioni e Virtù. Se il tiro ha successo, B può provare a resistere effettuando un test a cui va applicata, oltre ai soliti modificatori, una penalità pari al livello di maestria di A.

*Il personaggio di Luca (Oratoria +10) vuole convincere una guardia a lasciarlo entrare ad una festa riservata, spacciandosi per uno degli invitati; se il test Persuadere riesce, la guardia dovrà effettuare un test Riflettere -10 per non cadere nel tranello.*

Il successo o il fallimento di un'azione contrastata, quindi, derivano dalle abilità di chi agisce e personag-

gi con alti livelli di maestria potrebbero annullare il tiro per resistere. I PG saranno avvantaggiati rispetto a personaggi comprimari, mentre dovranno valutare le proprie azioni quando fronteggiano avversari di primo piano.

Il tiro contrastato è necessario solo se chi resiste si oppone attivamente all'azione, altrimenti è sufficiente che chi agisce ottenga un successo. Nelle circostanze in cui risulta importante stabilire chi agisca prima, le azioni si effettuano in ordine di Volontà attuale decrescente, a partire da chi ha il valore più alto. I personaggi con Volontà attuale più alta hanno la facoltà, se lo desiderano, di ritardare la propria azione, per vedere cosa hanno intenzione di fare personaggi più lenti e reagire di conseguenza.

**Nota:** questo errata è stato integrato nel manuale a partire dalla terza ristampa di Febbraio 2011.

### TIRO CONTRASTATO - SCHERMO DEL MEGISTO

#### Tiri

- > **Successo eccezionale:** il risultato del tiro è minore o uguale ad una delle due sefiroth coinvolte.
- > **Fallimento critico:** il risultato del tiro è 00.
- > **Tiro contrastato:** il tiro per resistere, oltre ai soliti modificatori, riceve una penalità pari al livello di maestria di chi agisce. Si agisce in ordine decrescente di Volontà attuale.

Se vuoi, puoi stampare, ritagliare ed incollare questo box con il testo riveduto sul tuo schermo del megisto



## Domande dal forum...

**D:** Quali sono i limiti di BG per poter avere accesso ad una determinata branca di Poteri Mistici? Per l'Elementalismo, si legge abbastanza chiaramente che è una derivazione Duirica. Per gli altri?

R: Anche se l'elementalismo è una disciplina tipicamente duirica, nulla vieta che altre culture abbiano imparato autonomamente a controllare le nanomacchine che sovrintendono a determinate funzioni. Ad esempio, un Maas potrebbe avere poteri elementalistici in quanto crede di poter entrare in sintonia con gli spiriti del fuoco o dell'aria ad esempio.

Stesso discorso vale anche per gli altri poteri, sono descritti dal punto di vista della cultura dominante nel Sacro Impero, ma, conoscendone le motivazioni fantascientifiche, è possibile adattarli a contesti differenti; in ogni caso invitiamo sempre il Megisto a costruire con il giocatore le ragioni per cui un PG possiede determinati poteri, piuttosto che concederli e basta.

**D:** Alcuni poteri richiedono l'acquisto in "coppia" per poter essere utilizzati, ad esempio Piromanzia richiede di avere le virtù Elementalismo e successivamente Piromanzia, la stessa cosa avviene per i poteri sotto Negromanzia, Taumaturgia e Telepatia. Possedere unicamente una virtù "madre" ad esempio Elementalismo senza nessuna delle sotto virtù (Piromanzia, Geomanzia ecc ecc) è di alcuna utilità?

R: La virtù base da sola non serve a nulla, è un sistema introdotto per disincentivare accoppiate anomale di poteri (se voglio essere piromante e leggere la mente mi costa 4 virtù anziché 2).

**D:** Sul manuale si legge che nella creazione del personaggio le sephiroth hanno un valore compreso tra 3 e 6. Nel caso il PG abbia Mal 1 o superiore, però, il limite massimo sarebbe di 7. Tale valore è raggiungibile fin dalla creazione del PG (se ha già raggiunto la prima rivelazione) o dev'essere conquistato con i punti esperienza?

R: Il limite massimo di 6 punti per ciascuna Sefira vale, al momento della creazione del personaggio, anche per chi ha Mal 1 o superiore. Un PG con Mal 1 o superiore può quindi acquisire il punteggio di 7 ad una Sefira soltanto spendendo punti esperienza.

**D:** In Terza Rivelazione dato che si ha a che fare con realtà tecnologiche di complessità e modernità non

indifferente, i PG, che prima erano immersi nel medioevo, restano tali e si ruota in un Eden medievale anche la Terza o vengono adattati alla nuova realtà?

R: Un sistema che consente al Megisto di gestire e formalizzare questa transizione progressiva (lo accenniamo a pagina 160 del manuale) è legato all'aumento di punteggio delle Sefiroth e all'alterazione dell'equilibrio tra le Caratteristiche; in questo caso, può cambiare anche l'Archetipo del personaggio e, di conseguenza, i suoi Obiettivi e Passioni, consentendo di avere un pò per volta la conversione di cui stiamo parlando.

**D:** Come si abbinano diverse Virtù tra loro? Ad esempio Lanciatore di Coltelli e Ambidestria potrei lanciare due coltelli con una mano e nel contempo avere nell'altra un oggetto? Altra cosa, il tiro per colpire con il mio attacco deve essere effettuato per ognuno dei due coltelli oppure è unico?

Le Virtù sono state immaginate come elementi che permettono di caratterizzare il personaggio, conferendogli "colore", quindi vanno intese in maniera estensiva. Ambidestro vuol dire che usi bene entrambe le mani, quindi, sarai capace di scrivere con la sinistra (se sai scrivere) e magari di far volteggiare in aria dei birilli. Le possibili applicazioni sono numerose purché coerenti col Personaggio e forzature al sistema. Ne consegue, ad esempio, che non si possono lanciare quattro coltelli combinando Ambidestro con Lanciatore di Coltelli, ma si può tranquillamente lanciare due coltelli contemporaneamente con una sola mano, a patto di lanciali allo stesso bersaglio. Per quanto riguarda il numero degli attacchi è più credibile eseguirne due, uno per ogni arma lanciata.