

Usa i tuoi Punti Azione per...

Acquistare d20 (1-6 PA): Acquista d20 bonus per una prova, prima del lancio, ma dopo che il GM ha stabilito la difficoltà. Max 5d20.

Punti Azione	Dadi
1 PA	1 Dado
3 PA (1+2)	2 Dadi
6 PA (1+2+3)	3 Dadi

Ottenere Informazioni (1 PA): Chiedi al GM una singola domanda sulla situazione attuale, basata sul tuo test. La risposta deve essere veritiera ma non necessariamente completa.

Ridurre il Tempo (1 PA): PA ottenuti da un test riuscito possono permettere che il test richieda meno tempo per essere completato, quando il tempo è importante. Spendere 1 PA dimezza il tempo necessario per tentare un test.

Dettaglio Narrativo (1 PA): Introduci un nuovo fatto sulla scena, basato sul successo del tuo test. Spendere 1 PA stabilisce un dettaglio minore sulla scena o cambia un dettaglio sulla scena in base alle azioni del tuo personaggio.

Effettuare un'Ulteriore Azione Minore (1 PA): Effettua 1 azione minore aggiuntiva nel tuo turno. Max 2 per round.

Effettuare un'Ulteriore Azione Maggiore (2 PA): Effettua un'azione maggiore aggiuntiva nel tuo turno. Max 2 per round.

Aggiungere Danni Extra (PA fino alla Cadenza di Fuoco): In un attacco riuscito puoi spendere PA fino alla cadenza di fuoco della tua arma (se ne ha una) per aggiungere 1 dado da combattimento per PA speso. Ogni extra consuma anche 1 round o unità di munizioni aggiuntiva.

Complicazioni

Distanza	Complicazioni
1	20
2	19-20
3	18-20
4	17-20
5	16-20

Esposizione Clima

Condizione	Temperatura	Frequenza
Estremamente Freddo	Sotto i -18°	Minuti = 10 x livello Sopravvivenza
Freddo	Sotto i 5°	Ore = livello Sopravvivenza

Esposizione Clima (cont)

Caldo	Sopra i 32°	Ore = livello Sopravvivenza
Estremamente Caldo	Sopra i 43°	Minuti = 10 x livello Sopravvivenza

Stanchezza

Quando si guadagnano Punti Azione, si riduce di 1 la quantità per ogni Punto Stanchezza che si ha, fino a un minimo di 0

Quando si inizia una scena con della Stanchezza, si perde 1 P.S. ogni 2 Punti Stanchezza che si hanno e non sono ridotti da alcun tipo di Resistenza ai Danni.

Fame: 1 per cibo crudo, 2 per cotto

Livello	Effetto
Satollo: non puoi mangiare altro	Dopo 1h, diventi sazio
Sazio: hai ancora spazio per qualcosa	Dopo 4h, diventi leggermente affamato
Leggermente Affamato: pronto per il prossimo pasto	Dopo 8h, diventi affamato
Affamato: lo stomaco gorgolia e ti senti un po' debole	Dopo 16h, prendi 1 livello stanchezza e diventi famelico
Famelico: tutto ti ricorda il cibo	Per ogni giorno in cui sei famelico, prendi 1 stanchezza

Sete: retrocede anche in combattimento, 1 per bere, 2 per acqua depurata

Livello	Effetto
Dissetato: hai bevuto quanto potevi	Dopo 1h, diventi idratato
Idratato: hai bevuto da poco, ma potresti ancora bere	Dopo 2h, diventi assetato
Assetato: non bevi da un po'	Dopo 4h, ottieni 1 livello stanchezza e sei disidratato
Disidratato: stordito e con mal di testa	Per ogni 8h in cui sei disidratato, ottieni 1 livello stanchezza

Sonno

Livello	Effetto
---------	---------



Stanchezza (cont)

Riposato: hai dormito abbastanza, se Dopo 8h, diventi **stanco**
hai fatto una bella dormita, sei ben riposato

Stanco: non è più completamente vigile Dopo 8h, ottieni 1 livello stanchezza e diventi **affaticato**

Affaticato: devi riposare, ma puoi ancora andare avanti Dopo 8h, ottieni 1 livello stanchezza e diventi **esausto**

Esausto: stai per collassare Ogni 4h, prendi 1 livello stanchezza

Dormire

Livello	Effetto
1h	1 livello (max stanco)
6h+	Riposati
8h+ in un posto sicuro	Ben Riposati (+2 PS Max)

Se si è affaticati o esausti, la mancanza di sonno è una fonte di Stanchezza. Se si dorme per sei o più ore si elimina tutta la Stanchezza a patto che, prima di addormentarsi, non ci fossero altre fonti di Stanchezza. 1

Oggetti Pericolosi

Oggetto	Attivato da	Prova	Danno
Mina a Frammentazione	Prossimità (entrare a Portata)	AGI + Atletica Difficoltà 2	6DC Danno Fisico in tutta la zona
Gas Infiammabile	Una scintilla o un raggio d'arma ad energia (complicazione)	AGI + Atletica Difficoltà 2	4DC Danno Energia Persistente
Trappola di Granate	Filo di innesco (azione, entrare in una zona)	PER + Sopravvivenza Difficoltà 2	6DC Danno Fisico in tutta la zona
Trappola con fucile a pompa	Pedana a pressione (azione, entrare in una zona)	AGI + Atletica Difficoltà 2	6DC Danno Fisico Violento
Torretta Sentinella	Sensori Torretta (azione, entrare in una zona)	PER + Sopravvivenza Difficoltà 3	Attacca il bersaglio più vicino

Terreni e Ostacoli

Terreni o Ostacoli	PA
Fanghiglia densa, sabbia sciolta, scale in salita	1
Palude, macerie instabili	2
Pendenza ripida, acqua che scorre velocemente	3
Fino ad altezza vita/salto breve	1
Fino ad altezza petto/salto breve con rincorsa	2
Maggiore dell'altezza del personaggio/salto lungo	3

Condizioni Ambientali

Condizione	Effetto
Scarsa illuminazione/oscurità	Le prove di PER che si basano sulla vista e tutti gli attacchi a distanza aumentano la difficoltà di +1, +2 o +3, a seconda del livello di luce.
Foschia e nebbia	Le prove di PER che si basano sulla visione e tutti gli attacchi a distanza aumentano la difficoltà di +1 quando il bersaglio è a distanza Media o superiore.
Pioggia	Gli attacchi a distanza con armi a energia e le prove di sopravvivenza aumentano la difficoltà di +1 o +2, a seconda di quanto è forte la pioggia.
Tempesta radioattiva	Qualsiasi creatura non al riparo subisce 2 D C danni da radiazioni all'inizio di ogni turno.

Recupero a Lungo Termine

Dormire per 6 ore	Recupero di tutti i PS persi
Dormire 8 ore in luogo sicuro e confortevole	Recupero di tutti i PS persi, + PS Max, Status Ben riposato



Recupero a Lungo Termine (cont)

Durante il sonno con ferite Effettuare prova di COS + Sopravvivenza con difficoltà 1. Aumento dell'intervallo delle complicazioni di +1 per ogni ferita.

Guarigione da 1 ferita + Possibilità di guarire ferite aggiuntive spendendo 2 PA ciascuna

La difficoltà di questa prova varia in base a quanto il personaggio è stato attivo durante il giorno precedente:

Attività	Difficoltà
----------	------------

Riposo (no attività faticose per tutto il giorno)	1
---	---

Leggera (soltanto un breve viaggio o simile)	2
--	---

Moderata (viaggiare senza combattere)	3
---------------------------------------	---

Pesante (viaggiare e combattere)	4
----------------------------------	---

Il cibo e le bevande nel gioco ripristinano i PS in base alla loro descrizione, ma non possono essere consumati durante il combattimento. Alcuni possono essere irradiati, specialmente se crudi; consumarli richiede un tiro di dado, e un "Effetto" sul dado comporta 1 danno da radiazioni, non riducibile da equipaggiamento o armatura.

Curare qualcuno

Assistenza Medica	Un personaggio può curare un numero di pazienti pari al suo livello di abilità in Medicina.
-------------------	---

Cura delle Ferite	Contributo alla prova di COS + Sopravvivenza giornaliera del paziente; bersaglio = INT + Medicina del curante
-------------------	---

Veleni e Malattie	Riduzione di 1 della difficoltà della prova se il paziente riposa tutto il giorno
-------------------	---

Le macchine non possono guarire mangiando, bevendo, riposando o ricevendo cure mediche. Fuori dal combattimento, un'ora di lavoro su un macchinario danneggiato restituisce PS pari al doppio del valore dell'abilità di Riparazione del riparatore.

Punto di Morte

Condizione	Effetto
------------	---------

Ridotto a 0 PS	Subisce una ferita nel punto colpito, cade prono, entra in punto di morte
----------------	---

Colpo critico a 0 PS	Riceve due ferite: una per il colpo critico e una per essere ridotto a 0 PS
----------------------	---

In punto di morte	Privo di sensi, impossibilitato a recuperare PS con primo soccorso, incapace di agire
-------------------	---

Prova in punto di morte	All'inizio del turno, effettua prova di COS + Sopravvivenza; difficoltà = numero di ferite, complicazione 19-20
-------------------------	---

Successo della prova	Rimane in punto di morte, ma vivo
----------------------	-----------------------------------

Fallimento della prova	Muore
------------------------	-------

Danni in punto di morte	Riceve immediatamente una ferita aggiuntiva, più eventuali ferite per colpi critici
-------------------------	---

Effetti Danno

Raffica: L'attacco colpisce un bersaglio aggiuntivo che si trova a distanza Ravvicinata dal primo bersaglio per ogni Effetto ottenuto. Tutti i bersagli aggiuntivi richiedono l'utilizzo di un'unità di munizioni aggiuntiva dell'arma

Dirompente: Per ogni Effetto ottenuto, riduce permanentemente di 1 il numero di DC forniti al bersaglio da una copertura. Se il bersaglio non ha copertura, allora riduce di 1 la RD del punto colpito in base al tipo di danno dell'arma; ad esempio il danno fisico riduce soltanto la RD fisica.

Persistente: Se si ottengono uno o più Effetti, il bersaglio subisce nuovamente il danno dell'arma alla fine dei turni successivi, per un numero di round pari al numero di Effetti ottenuti. Il bersaglio può utilizzare un'azione maggiore per effettuare una prova in modo da interrompere anticipatamente il danno persistente, la difficoltà è pari al numero di Effetti ottenuti e l'attributo + abilità vengono scelti dal GM. Alcune armi Persistenti possono infliggere un tipo differente di danno all'arma, in questi casi viene indicato fra parentesi, ad esempio: Persistente (Veleno)

Effetti Danno (cont)

Penetrante X: Ignora X punti della RD del bersaglio per ogni Effetto ottenuto, dove X corrisponde al valore dell'effetto del danno.

Radioattivo: Per ogni Effetto ottenuto, il bersaglio subisce anche 1 punto di danno da radiazione. Il danno da radiazione viene sommato e applicato separatamente, dopo che il personaggio ha subito il danno normale dell'attacco

Propagato: Per ogni Effetto ottenuto, l'attacco infligge uno o più colpi aggiuntivi al bersaglio. Ogni colpo aggiuntivo infligge la metà del danno tirato (arrotondato per difetto) e colpisce un punto casuale, anche se era stato bersagliato un punto specifico per l'attacco iniziale.

Stordente: Se si ottengono uno o più Effetti, il bersaglio non può effettuare azioni normali nel suo prossimo turno. Un individuo o creatura storditi possono comunque spendere PA per ottenere azioni aggiuntive.

Violento: Per ogni Effetto ottenuto, l'attacco infligge +1 danno.

Difficoltà Attacco a Distanza

Distanza	Ravvicinata	Media	Lunga	Estrema
Ravvicinata (stessa zona)	0	+1	+2	+3
Media (zona adiacente)	+1	0	+1	+2
lunga (2 zone)	+2	+1	0	+1
estrema (3 o più zone)	+3	+2	+1	0

Opzioni Fortuna

Colpo di Fortuna	Aggiunge un dettaglio a una scena
Mescolare le Carte	Utilizza l'attributo FRT del personaggio per una prova di abilità
Tempismo Impeccabile	Interrompe il normale ordine di turno consentendo di agire immediatamente
La Dea Bendata	Ritira nuovamente 1d20 o 3DC per ogni punto Fortuna speso

Prono

Condizione	Effetto
Movimento	Muoversi a carponi diventa un'azione maggiore; non è possibile effettuare azioni di Scatto
Attacchi a distanza Media o oltre	I nemici aggiungono +1 alla difficoltà di tutti gli attacchi contro il personaggio prono

Prono (cont)

Attacchi a distanza Ravvicinata

I nemici riducono di 1 la difficoltà degli attacchi (compresi in mischia), minimo 0

Copertura

Possibilità di ritirare nuovamente qualsiasi dado di copertura ottenuto

Ferite

Braccio: Il personaggio lascia cadere qualunque oggetto impugnato nella mano colpita e il braccio è rotto o comunque inutilizzabile. Non è possibile effettuare nessuna azione utilizzando quel braccio, neanche se usato assieme all'altro braccio.

Gamba: La gamba del personaggio non riesce a supportare il suo peso, facendolo immediatamente cadere prono. Non è possibile effettuare azioni di Scatto e le azioni di Movimento diventano azioni maggiori.

Torso: Il personaggio inizia a sanguinare copiosamente. Alla fine di ogni turno successivo, il personaggio subisce 2 DC danni fisici che ignorano tutte le Resistenze ai Danni.

Testa: Il personaggio è momentaneamente disorientato e perde tutte le azioni normali per il prossimo turno (ma può comunque spendere PA per ottenere azioni extra). Inoltre, non riesce a vedere distintamente e aumenta di 2 la difficoltà di tutte le prove basate sulla vista.

Azioni di Cura

Assumere Sostanze: (Azione Minore) Un certo numero di sostanze, più comunemente Stimpak, possono essere utilizzate nel mezzo del combattimento per ripristinare i punti salute. Eseguire questa azione minore permette di somministrare la sostanza su sé stessi o su una creatura consenziente che si trovi a portata.

Primo soccorso: (Azione Maggiore) Il personaggio tenta di rattoppare rapidamente le proprie ferite o quelle di un alleato. Si effettua una prova di **INT + Medicina** con una difficoltà pari al numero di ferite subite dal paziente, la difficoltà aumenta di +1 se il tentativo di primo soccorso è effettuato su sé stessi. Se ha successo è possibile scegliere uno dei seguenti effetti:

- Stabilizzare un paziente in punto di morte (ad 1PS, rimane privo di sensi, 1PA per ogni PS aggiuntivo, 1PA per risvegliarlo)
- Guarire di un numero di punti salute pari al grado in Medicina del personaggio (+1 PS per ogni PA speso)
- Curare una ferita subita dal paziente (toglie le penalità, se subisce danni in quel punto, tira 1DC, se esce Effetto, si riapre)



By **Leon1990**

cheatography.com/leon1990/

Not published yet.

Last updated 8th April, 2024.

Page 4 of 6.

Sponsored by **ApolloPad.com**

Everyone has a novel in them. Finish

Yours!

<https://apollopad.com>

Azioni di Cura (cont)

Effettuare un'azione di Primo soccorso su un robot, un'Armatura Atomica o un altro grande macchinario (come un veicolo) richiede una prova di **INT + Riparazione** con difficoltà 2. La difficoltà aumenta di +1 per ogni ferita subita dal macchinario. Superare la prova ripristina punti salute pari al punteggio di Riparazione del personaggio, cura una ferita o stabilizza un macchinario in punto di morte. I macchinari non possono assumere sostanze, ma un kit di riparazione funziona per le macchine come gli Stimpak per i personaggi viventi.

Distanze

A portata, ovvero quando un oggetto o un personaggio è a portata di mano del personaggio. È possibile interagire con gli oggetti ed effettuare attacchi all'interno della portata. Trovarsi a portata di un nemico è deleterio per gli attacchi a distanza e le prove in generale: la difficoltà di tutte le prove che non siano un attacco in mischia viene aumentata di +2.

Ravvicinata, rappresenta qualsiasi distanza all'interno della zona in cui si trova il personaggio, una lunghezza di 0 zone.

Media, è la distanza tra la zona attuale del personaggio e qualcosa che si trova in una zona adiacente. La distanza Media corrisponde a 1 zona di lunghezza.

Lunga, rappresenta gli oggetti a due zone di lunghezza dal luogo in cui si trova il personaggio. La portata Lunga corrisponde a 2 zone di lunghezza.

Estrema, tutti gli oggetti che si trovano oltre distanza Lunga. La distanza Estrema corrisponde a 3 o più zone di lunghezza.

Azioni Minori

Mirare: Il PG ritira 1d20 sul primo tiro d'attacco effettuato in questo turno.

Estrarre oggetto: Il PG estrae un oggetto che porta addosso o raccoglie un oggetto a portata di mano. L'oggetto può essere riposto come parte di questa azione.

Interagire: Permette di interagire con l'equipaggiamento o con l'ambiente in maniera semplice, come aprire una porta o premere un bottone.

Movimento: Azione di movimento. Permette al personaggio di muoversi di una zona, in qualunque posizione entro una distanza Media. Oppure, rialzarsi da una posizione prona.

Assumere Sostanze: Somministra una dose di sostanze trasportate, su sé stesso o su un personaggio consenziente, che si trovino a portata. Se non si hanno sostanze in mano, è prima necessario estrarle.

Azioni Maggiori

Assistere: Permette di aiutare un altro personaggio nella sua prossima prova. L'assistenza (pag. 16) viene fornita nel turno in cui il personaggio assistito tenta l'azione. Se il personaggio non ha ancora agito in questo round, è possibile per lui rinunciare al proprio turno per assistere un alleato quando effettua una prova di abilità.

Attaccare: Permette di effettuare un attacco in mischia o a distanza, come descritto in Effettuare un Attacco, pag. 27.

Dare Ordini a un PNG: Se il personaggio ha un PNG alleato sotto il suo comando, può scegliere una singola azione maggiore da fargli effettuare. Se l'azione richiede una prova, il giocatore assiste automaticamente utilizzando CAR + Oratoria (se il PNG è una persona), CAR + Sopravvivenza (se il PNG è un animale) o INT + Scienza (se il PNG è un robot).

Difendere: Il personaggio si concentra nel proteggere sé stesso. Il giocatore effettua una prova di AGI + Atletica contro una difficoltà pari alla Difesa attuale. Se ha successo, aggiunge un +1 alla Difesa. Spendendo 2 PA, ottiene un ulteriore +1 alla Difesa.

Primo soccorso: Il personaggio tenta di rattoppare rapidamente le ferite proprie o di un alleato. Il giocatore effettua una prova di INT + Medicina con una difficoltà pari al numero di ferite subite dal paziente. Se il tentativo di primo soccorso è effettuato su sé stesso, la difficoltà aumenta di 1. Se ha successo, è possibile: Guarire un numero di PS pari al grado del personaggio in Medicina (pag. 34), Medicare una ferita sofferta dal paziente (pag. 34), Stabilizzare un paziente in punto di morte (pag. 34).

Passare il Turno: Non si effettua alcuna azione.

Prendere Fiato: Il personaggio stringe i denti, fa un respiro profondo e si prepara. Effettua una prova di COS + Sopravvivenza contro difficoltà 0 e conserva tutti i Punti Azione generati. Il GM può consentire di usare un attributo + abilità differenti a seconda di come viene descritta l'azione, ad esempio CAR + Oratoria per ispirare gli alleati.

Preparare l'azione: Il giocatore descrive una situazione che ritiene possa verificarsi e sceglie un'azione maggiore che il personaggio effettuerà quando la situazione si verifica. Se l'azione accade prima dell'inizio del turno del personaggio, è possibile effettuare l'azione maggiore immediatamente, interrompendo le azioni degli altri personaggi se necessario. Se più di un personaggio ha preparato un'azione per la stessa situazione, le loro azioni preparate avvengono secondo l'ordine di iniziativa.



Azioni Maggiori (cont)

Scattare: Azione di movimento. Il personaggio si può muovere fino a due zone ovunque entro una distanza Lunga.

Prova: Il giocatore effettua una prova di abilità per un'azione non rappresentata fra le azioni predefinite, con il permesso del gamemaster

Copertura

Tipo di Copertura	Dadi Combattimento
Fogliame, legno	1DC
Macerie, muri di mattoni in rovina, recinzioni di metallo	2DC
Muro di cemento, barriere d'acciaio	3DC

Pericoli

Pericolo	Danno
Caduta di detriti	3DC Danno Fisico
Caduta	3DC Danno Fisico Stordente per zona attraversata durante la caduta
Fiamma Aperta	2DC Danno Energia
Incendio Furioso	3DC Danno Energia Persistente
Scarica Elettrica	3DC Danno Energia Stordente
Materiale Tossico (Fuoriuscita)	2DC Danno Veleno
Materiale Tossico (Immersione)	3DC Danno Veleno Persistente
Acqua Irradiata	2DC Danno Radiazioni Persistente
Aria Irradiata	3DC Danno Radiazioni Persistente
Vicinanza a rifiuti o materiali radioattivi	5DC Danno Radiazioni

Sequenza di Combattimento

Inizia il Combattimento: Il personaggio che inizia il combattimento effettua un turno prima che l'iniziativa venga calcolata.

Iniziativa: Classifica tutti i personaggi usando la loro statistica di iniziativa dal più alto al più basso.

Effettua Turni: Ogni personaggio, in ordine dal più alto al più basso, effettua il proprio turno.

Sequenza di Combattimento (cont)

Inizia Nuovo Round: Una volta che ogni personaggio ha effettuato il proprio turno, inizia un nuovo round e ripeti i turni fino a che il round termina, iniziando un nuovo round se il conflitto non è stato risolto.

Abilità

Abilità	Attributo	Dettaglio
Armi a Energia	PER	Utilizzare armi ad energia come armi laser, armi al plasma e armi gauss
Armi Leggere	AGI	Sparare alla gente con pistole, fucili di precisione e fucili a pompa
Armi da Mischia	FOR	Combattere con mazze, bastoni, coltelli, tavole, chiavi inglesi e martelli
Armi Pesanti	COS	Utilizzare armi pesanti come mitragliatori, Fat man, laser gatling e armi gauss
Atletica	FOR	Solleverare, spingere, tirare, saltare, correre e nuotare
Commercio	CAR	Comprare e vendere
Esplosivi	PER	Far saltare in aria cose, o impedire che esplodano
Furtività	AGI	Muoversi silenziosamente e rimanere nascosti
Lanciare	AGI	Lanciare armi con le mani, come lance o coltelli
Medicina	INT	Guarire le persone e stabilizzarle quando in punto di morte
Oratoria	CAR	Fare amicizia, influenzare le persone e mentire loro se necessario
Pilotare	PER	Volare e guidare
Riparare	INT	Riparare cose, creare oggetti e costruire macchine
Scassinare	PER	Aprire le serrature senza la chiave
Scienza	INT	Hacking, programmazione e produzione di sostanze
Senza Armi	FOR	Combattere senza armi effettuando attacchi a mani nude
Sopravvivenza	COS	Cercare cibo, cacciare, cucinare e sopportare gli stenti

