

UN GIOCO DI RUOLO DA TAVOLO

MAGICALLY GIFTED

Un GdR rules-lite dove niente è impossibile

0

0

0

0

1



L'impossibile è una porta

I personaggi giocanti sono toccati dalla magia: non necessariamente maghi, non necessariamente addestrati e forse neppure consapevoli di ciò che portano dentro. Quando oltrepassano i limiti di una persona normale, a volte la realtà si piega intorno a loro.

Questo gioco parla di persone capaci di spremere da se stesse qualcosa in più di quanto sarebbe prudente e, qualche volta, di fare ciò che non dovrebbe essere possibile. Gli stessi dadi gestiscono entrambe le cose. Più ti sforzi, più occasioni hai di riuscire; ma ogni dado in più è anche un'altra occasione di pagare un prezzo.

Spingiti oltre. Rischia di più. E quando la capacità non basta, scopri se il mondo decide di aiutarti.

Cosa serve

- Da due a quattro dadi per giocatore sono comodi, ma basta anche un solo dado ritirato più volte.
- Carta, matite e qualche spazio per annotare le conseguenze.
- Un Game Master (GM) e uno o più giocatori.

In questo manuale

- 01 La premessa
- 02 Creare un personaggio
- 03 Azioni incerte
- 04 Sforzo e difficoltà
- 05 Zeri e conseguenze
- 06 Azioni impossibili
- 07 Combattimento monotiro
- 08 Crescere attraverso le conseguenze
- 09 Condurre il gioco
- 10 Esempi e riferimento rapido



Il gioco in una pagina

- 1 Scegli lo sforzo. Tira da 1 a 4d10. Più dadi significano più sforzo.
- 2 Per un'azione incerta, calcola Tratto - Difficoltà. Se almeno un dado è uguale o inferiore a quel numero, riesci. Lo 0 conta come 10.
- 3 Per un'azione impossibile, la capacità non conta più. Se almeno un dado mostra 1, la magia rende possibile l'impossibile.
- 4 Conta ogni 0. Nelle azioni ordinarie gli zeri producono conseguenze dello sforzo. Nelle azioni impossibili producono conseguenze magiche per il PG e per il mondo.
- 5 Il combattimento è monotiro. Il successo significa che prevali. Il fallimento significa che sei fuori dallo scontro. Gli zeri raccontano quanto ti è costato.

1 è il miracolo. 0 è il prezzo.

Queste due facce del d10 sono il cuore visivo del gioco.



Creare un personaggio

Un personaggio è descritto da un concetto, otto Tratti ampi, pochi dettagli concreti e le conseguenze accumulate durante il gioco.

1. Scrivi un concetto. Basta una frase: duellante esiliato, guaritrice di villaggio, studioso caduto in disgrazia, contrabbandiere con una coscienza.
2. Assegna questi valori: 5, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 2, 1, uno a ciascun Tratto. Nessun Tratto iniziale supera 5.
3. Scrivi un legame. Una persona, un luogo, un gruppo, un giuramento o una causa importante per il PG.
4. Scegli tre oggetti notevoli. L'equipaggiamento non ha un listino nel regolamento base. Se conta, conta nella fiction.
5. Completa la frase: "Se potessi fare una sola cosa impossibile, vorrei..." Non ha effetti meccanici: dice al tavolo quale miracolo potrebbe davvero importarti.

Cosa significano i valori

1	Inesperto
2-3	Comune
4-5	Capace
6	Esperto
7	Eccezionale
8	Maestro
9	Leggendario



I Tratti

I Tratti sono volutamente ampi. Scegli quello che descrive meglio il modo in cui il personaggio sta risolvendo il problema.

VIGORE

Forza, resistenza, arrampicarsi, forzare, trasportare, sopportare sforzi fisici.

AGILITÀ

Equilibrio, velocità, furtività, acrobazia, riflessi, movimenti delicati.

COMBATTIMENTO

Armi, pugni, archi, armi improvvisate e istinto sul campo di battaglia.

MANUALITÀ

Serrature, attrezzi, riparazioni, trappole, lavori precisi, dispositivi.

PERCEZIONE

Notare dettagli, cercare, ascoltare, intuire pericoli, seguire movimenti.

SOPRAVVIVENZA

Viaggi, clima, natura, tracce, caccia, rifugi e approvvigionamento.

SAPERE

Studio, medicina, indagine, lingue, storia, occulto, analisi.

PRESENZA

Persuadere, mentire, intimidire, esibirsi, comandare, negoziare, leggere una stanza.



Azioni incerte

Tira soltanto quando l'esito è incerto, il fallimento conta e il risultato cambierà ciò che succede dopo.

NUMERO BERSAGLIO = TRATTO - DIFFICOLTÀ

Scegli lo sforzo, tira, cerca almeno un dado uguale o inferiore al bersaglio, poi conta gli zeri.

- Scegli quanto sforzo impiegare: 1, 2, 3 o 4d10.
- Tira l'intero pool.
- Un risultato di 0 conta come 10 quando verifichi il successo.
- Se almeno un dado è uguale o inferiore al numero bersaglio, l'azione riesce.
- Dopo aver stabilito successo o fallimento, conta gli zeri e applica le conseguenze.

Esempio: Nera ha Agilità 4. Attraversare un tetto scivoloso sotto la pioggia è Difficoltà 1, quindi il suo numero bersaglio è 3. Si impegna per 2d10 e ottiene 8 e 2. Il 2 basta: attraversa il tetto.

Importante: lo zero sul dado conta come 10 solo per verificare il successo. Resta comunque sempre uno zero quando si contano le conseguenze.

Lo sforzo è una scelta

La Difficoltà appartiene alla situazione. Lo sforzo appartiene al giocatore. Il GM non decide quanti dadi devi tirare: scegli tu quanto ti serve che quella cosa riesca.

Dadi	Sforzo	Significato
1d10	Misurato	Ti affidi alla capacità e accetti una possibilità concreta di fallire.
2d10	Impegnato	Ci metti davvero te stesso.
3d10	Al limite	Ti stai spremendo.
4d10	Disperato	Deve riuscire, qualunque sia il prezzo.



Cosa fanno davvero i dadi in più

Probabilità che almeno un dado riesca. La prima riga coincide anche con la probabilità di successo di un'azione impossibile, perché le azioni impossibili cercano un 1.

Target	1d10	2d10	3d10	4d10
1	10%	19%	27%	34%
3	30%	51%	66%	76%
5	50%	75%	88%	94%
7	70%	91%	97%	99%
9	90%	99%	100%	100%

Probabilità di almeno uno zero

1d10	10%
2d10	19%
3d10	27%
4d10	34%

I dadi extra aumentano rapidamente l'affidabilità, ma nello stesso tempo cresce il rischio di pagare un prezzo. Questa è la principale decisione tattica del gioco.



Difficoltà

La Difficoltà rappresenta ostacolo, opposizione, condizioni e posta in gioco con un solo numero. Non sommare lunghe liste di modificatori: guarda l'intera situazione e scegli un valore.

D	Livello	Uso
0	Incerta	Serve davvero un tiro, ma le condizioni sono complessivamente favorevoli.
1	Impegnativa	Una persona addestrata deve rispettare il compito.
2	Difficile	Cattive condizioni, forte opposizione o lavoro specialistico.
3	Severa	Una prova seria anche per chi è capace.
4	Estrema	Solo persone eccezionali hanno una possibilità ordinaria.
5+	Fuori portata	L'azione può superare le capacità mondane attuali del personaggio.

Quando il bersaglio arriva a 0

Se Tratto - Difficoltà è 0 o meno, nelle circostanze attuali non puoi riuscire grazie alla sola capacità ordinaria. Cambia le condizioni, prova un altro approccio oppure - se la fiction lo consente - tenta l'azione come impossibile.



Gli zeri: il prezzo dello sforzo

Uno zero non cancella mai un successo. Prima stabilisci se sei riuscito, poi lascia che gli zeri dicano quanto ti è costato il tentativo.

Risultato	Gravità	Esempi
1 zero	Costo	Conseguenza significativa ma limitata: fatica, tempo perso, rumore, oggetto lasciato cadere, ferita lieve, scorte consumate.
2 zeri	Seria	Un vero contrattempo: ferita importante, equipaggiamento rotto, separazione, esposizione, grande perdita di tempo o posizione.
3 zeri	Duratura	Qualcosa che influenzerà le scene successive: ferita grave, oggetto insostituibile distrutto, rapporto danneggiato, nuova vulnerabilità.
4 zeri	Brutale	Un prezzo raro capace di segnare la campagna. Usa solo conseguenze che tutti al tavolo sono disposti a portare nella storia.

- La conseguenza deve nascere dall'azione. Una corsa può strappare un muscolo; scassinare può spezzare un attrezzo; una discussione disperata può costare fiducia.
- Le conseguenze possono essere fisiche, mentali, sociali, posizionali o materiali. Non devono essere sempre danni.
- Non ridurre ogni zero a un numero. Scrivi stati concreti: "caviglia slogata", "scudo spaccato", "mani tremanti", "le guardie ci hanno sentito".
- Una conseguenza dura finché la fiction non la rimuove chiaramente: riposo, cure, riparazione, scuse, sostituzione o altro che abbia senso.

Successo + zero = successo con un costo

Non trasformare mai un tiro riuscito in un fallimento soltanto perché è apparso uno zero.



Azioni impossibili

Camminare sull'acqua. Sopravvivere a una caduta da un precipizio. Sostenere da solo un cancello che crolla. Passare attraverso un muro chiuso. Se la capacità ordinaria non può spiegare il successo, chi è toccato dalla magia può comunque provare.

- Scegli lo sforzo e tira da 1 a 4d10.
- Ignora Tratti e Difficoltà.
- Se almeno un dado mostra 1, riesci.
- Il successo deve essere spiegato da un effetto magico. Il personaggio può non controllarlo e neppure comprenderlo.
- Ogni o crea una conseguenza magica. Può colpire il PG, le persone vicine, l'ambiente o perfino il mondo più ampio.

Successo con un 1

La magia deve rendere reale l'esito impossibile dichiarato. Può fare più di quanto il PG si aspettasse, ma non dovrebbe annullare di nascosto il successo. Un miracolo con un prezzo resta un miracolo.

Successo nelle azioni impossibili in base allo sforzo:

1d10	10%
2d10	19%
3d10	27%
4d10	34%



Che aspetto ha la magia?

Non esiste una lista di incantesimi. La magia è la spiegazione dell'impossibile, plasmata dal momento, dal personaggio e dal tono della campagna.

- Una raffica appare dal nulla e spinge lateralmente un personaggio in caduta dentro un campanile.
- La pioggia si solidifica sotto i piedi del PG per tre passi, poi torna acqua.
- Una spada attraversa la scaglia di un drago perché il metallo diventa per un istante trasparente e impossibilmente sottile.
- Una porta chiusa ricorda di essere stata aperta. Per un battito di cuore, lo è.
- Un personaggio intrappolato sott'acqua espira falene d'argento invece di aria e raggiunge vivo la superficie.

Conseguenze magiche

- Il PG cambia: una ciocca bianca, un'ombra che si muove in ritardo, una voce che echeggia dove non dovrebbe.
- L'ambiente cambia: gelo in piena estate, gravità inclinata, pietra morbida, tutte le candele del quartiere che si spengono.
- Qualcosa si accorge di te: gli animali si radunano, un'entità lontana sogna il PG, le streghe della zona sentono il disturbo.
- Il miracolo trabocca: il PG si salva, ma il ponte dietro di lui mette radici e si lacera.
- La realtà conserva una cicatrice: un luogo diventa permanentemente strano, una voce diventa vera, una strada non porta più dove indicano le mappe.

Più risultati di 1 non richiedono regole aggiuntive. Se il tavolo vuole, possono rendere il miracolo più pulito, strano o generoso; ma un solo 1 è già sufficiente.



Combattimento monotiro

Uno scontro non è una sequenza di tiri per colpire. È un'azione incerta e pericolosa risolta alla scala che conta: chi prevale e quanto gli costa?

- Prima del tiro, stabilite la posta. Cosa significa vincere? Cosa significa essere messi fuori gioco in questo scontro?
- Il GM assegna una Difficoltà all'insieme dei nemici e delle circostanze. Usa Combattimento come Tratto.
- Il giocatore sceglie da 1 a 4 dio di sforzo e tira una sola volta.
- Successo: il personaggio prevale e ottiene l'obiettivo dichiarato dello scontro.
- Fallimento: il personaggio è fuori gioco. Può significare fuga, resa, cattura, incoscienza, disarmo, immobilizzazione oppure morte se la morte faceva chiaramente parte della posta.
- Zeri: ferite, equipaggiamento rotto o perduto, munizioni consumate, cattiva posizione, danni collaterali o altri costi concreti del combattimento.

Difficoltà dei nemici

0	Opposizione debole o forte vantaggio
1	Un avversario ordinario ma pericoloso
2	Veterani, più nemici o grave svantaggio
3	Opposizione d'élite o campo di battaglia brutale
4	Campione terribile, mostro o forza schiacciante
5+	La vittoria ordinaria può non essere più possibile



Scontri di gruppo

Per un singolo tiro di gruppo scegliete un combattente principale. Ogni alleato che può contribuire davvero riduce la Difficoltà di 1, fino a una riduzione massima di 2. Chi aiuta condivide il rischio: gli zeri possono ferirlo, danneggiare il suo equipaggiamento o metterlo in pericolo. Se vi interessano esiti separati, fate invece un tiro di combattimento per ciascun personaggio.

Armi, armature e posizione

L'equipaggiamento non ha valori di danno obbligatori. Una lancia può rendere affrontabile una bestia in carica; un'armatura può trasformare una conseguenza letale in una cinghia spezzata; scudo, sorpresa, terreno elevato o portata superiore possono ridurre la Difficoltà di 1. Essere disarmati contro una lama, circondati, accecati o intrappolati può aumentarla. Prima la fiction, poi i numeri.

Un drago può essere impossibile.

Se Combattimento - Difficoltà è 0 o meno, una vittoria ordinaria non è disponibile. Il PG può ritirarsi, cambiare la situazione oppure rischiare un'azione impossibile e sperare in un 1.



Crescere attraverso le cicatrici

I personaggi migliorano quando si spingono abbastanza da pagare davvero un prezzo. Non ci sono punti esperienza e non ci sono livelli.

- Quando un'azione incerta produce almeno uno o e la sua conseguenza conta davvero nella fiction, marca il Tratto usato.
- Un Tratto può essere marcato soltanto una volta per sessione, indipendentemente dal numero di zeri ottenuti.
- Alla fine della sessione tira 1d10 per ogni Tratto marcato. Lo **0** conta come **10**.
- Se il risultato è maggiore del valore attuale del Tratto, aumenta quel Tratto di 1.
- Nessun Tratto può superare 9.
- Gli zeri delle azioni impossibili non allenano un Tratto. La magia non è pratica: le sue conseguenze durature restano invece nella fiction.

La cicatrice insegna.

In questo modo la crescita iniziale è rapida e la maestria è lenta. Passare da 2 a 3 è comune; passare da 8 a 9 richiede un 9 o un 10. I valori alti diventano rari senza costi in PX o tabelle di livello.

Probabilità di miglioramento a fine sessione

Tratto attuale	Probabilità di +1
1	90%
2	80%
3	70%
4	60%
5	50%
6	40%
7	30%
8	20%
9	10%



Condurre Magically Gifted

Il compito del GM non è proteggere una trama. Presenta un mondo sotto pressione, chiedi cosa fanno i personaggi, assegna difficoltà oneste e lascia che sforzo, zeri e miracoli impossibili spingano la storia dove nessuno l'aveva pianificata fino in fondo.

Tira meno. Se il successo è ovvio o il fallimento non avrebbe conseguenze, descrivi semplicemente cosa succede.

Dichiara prima la posta. I giocatori scelgono meglio lo sforzo se capiscono cosa possono significare fallimento e zeri.

Usa una sola Difficoltà. Riassumi la situazione invece di sommare piccoli modificatori.

Rispetta il successo. Un tiro riuscito ottiene l'obiettivo dichiarato. Le conseguenze lo complicano; non lo cancellano.

Rendi specifici gli zeri. "Perdi 2 PF" dice meno di "il braccio della spada è intorpidito e la lama è incastrata nella porta".

Lascia che la magia sorprenda tutti. Un successo impossibile dovrebbe sembrare inevitabile soltanto dopo che è accaduto.

Ricorda il mondo. Le conseguenze magiche sono il permesso di lasciare cicatrici, voci, anomalie e problemi futuri.

Una ricetta rapida per un miracolo

- 1 Ripeti esattamente quale esito impossibile deve accadere.
- 2 Scegli qualcosa nella scena che possa essere piegato, risvegliato, invertito, esagerato o reso simbolico.
- 3 Rendi l'effetto vivido ma abbastanza breve da lasciare al gesto del PG il centro della scena.
- 4 Per ogni zero lascia traboccare la magia verso qualcosa: corpo, luogo, testimone, entità, storia o futuro.

Tono e limiti

Questo gioco può produrre ferite, trasformazioni del corpo, perdita di controllo e conseguenze inquietanti. Prima di giocare accordatevi sul tono e sugli argomenti che il gruppo non vuole nella fiction. "Conseguenza magica" non è un permesso per ignorare i limiti di un giocatore.



Esempio di gioco

Sui tetti. Ilya ha Agilità 4. I tetti sono bagnati e le guardie si avvicinano, quindi il GM assegna Difficoltà 2. Il numero bersaglio è 2. Ilya sceglie 3d10: 6, 2, 0. Riesce grazie al 2, ma lo zero esige un prezzo. Raggiunge il tetto successivo atterrando male; il tavolo annota “ginocchio distorto” come conseguenza.

La caduta. Più tardi quel ginocchio cede su un campanile. Non esiste un’azione mondana plausibile che permetta a Ilya di sopravvivere alla caduta. Sceglie 4d10 per un’azione impossibile: 7, 1, 0, 5. L’1 significa che la magia interviene. A metà caduta tutte le campane della città suonano insieme e il suono diventa solido sotto di lui. Ilya colpisce un’onda di tuono bronzeo invece della strada e vive. Lo zero è magico: da quella notte le campane della città suonano debolmente ogni volta che Ilya mente.

Il duello. Un veterano mascherato blocca la via di fuga. Il GM lo considera Difficoltà 2. Ilya ha Combattimento 4, quindi il bersaglio è 2. Si impegna con 4d10 e ottiene 9, 6, 2, 0. Vince il duello, ma lo zero rimane. La lama del veterano apre il cappotto e taglia la cinghia della borsa rubata. Ilya fugge con la borsa stretta fra le mani, il cappotto rovinato e nessuna mano libera per la scalata che lo aspetta.

Osserva il ritmo

Ogni tiro risponde a due domande: hai ottenuto ciò che volevi, e quanto ti è costato? Le azioni impossibili ne aggiungono una terza: cosa ha fatto la magia per renderlo possibile?



Riferimento rapido

AZIONE INCERTA	Tira 1-4d10. Riesci se almeno un dado $\leq$ Tratto - Difficoltà. 0 conta come 10. Poi conta gli zeri.
AZIONE IMPOSSIBILE	Tira 1-4d10. Riesci se almeno un dado è 1. Ogni zero crea una conseguenza magica.
SFORZO	1 dado misurato / 2 impegnato / 3 al limite / 4 disperato.
ZERI	1 costo / 2 serio / 3 duraturo / 4 brutale. Le conseguenze non cancellano mai un successo.
COMBATTIMENTO	Un tiro. Successo: prevali. Fallimento: fuori gioco. Zeri: ferite, equipaggiamento, posizione, danni collaterali.
AVANZAMENTO	Zero significativo in azione incerta: marca il Tratto, massimo una volta per sessione. Fine sessione: $d10 > \text{Tratto} = \text{Tratto} + 1$. Massimo 9.

Non sei un mago perché conosci incantesimi. Sei toccato dalla magia perché, qualche volta, il mondo si rifiuta di lasciare che i tuoi limiti siano definitivi.



Scheda stampabile

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME _____ CONCETTO _____

LEGAME _____

SE POTESSE FARE UNA SOLA COSA IMPOSSIBILE, VORREI... _____

TRATTI

VALORE / MARCA

Vigore	☐	Percezione	☐
Agilità	☐	Sopravvivenza	☐
Combattimento	☐	Sapere	☐
Manualità	☐	Presenza	☐

CONSEGUENZE

EQUIPAGGIAMENTO NOTEVOLE

Regole base: Tratto - Difficoltà; 1-4d10; 0 è il prezzo; 1 rende possibile l'impossibile.