

Penalità

Le Penalità vengono acquisite a causa delle Conseguenze riportate al termine di Incontri e Situazioni. Corrispondono ad aspetti che influenzano negativamente le abilità del tuo Personaggio, a causa delle ferite (fisiche o morali) riportate. Alcune Penalità possono essere temporanee, ossia si mantengono solo per una Situazione, dopodiché il Personaggio recupera dal danno.

Eventuali eventi traumatici potrebbero dare al Personaggio Penalità Speciali, che influiscono sul suo comportamento in generale anziché su precise Abilità Generiche, e allo stesso modo Fobie che agiscono in quelle situazioni in cui sia presente l'oggetto della propria paura. Penalità Speciali e Fobie non possono essere temporanee.

Penalità	Rif.
Afasia	Com, Elo
Apatia	Vol, Gen, Elo
Attacchi di Ansia	Gen, Elo, Ard
Attacchi di Panico	Ard, Emp, Sog
Attacchi di Tosse	Fur, Sog, Sta
Cicatrice vistosa	Sta, Fas, Elo
Congiuntivite	Cer, Ast, Fab
Deficit interaz. sociale	Elo, Emp, Sog
Emicrania	Cer, Com, Gen
Esaurimento	Ard, Gen, Fas
Falsa sicurezza	Ast, Vol
Ferita alla mandibola	Elo, Sog, Fas
Ferita, braccio destro	Att, Atl, Mir
Ferita, braccio sinistro	Par, Atl, Mir
Ferita, dorso	Atl, Mir, Sch
Ferita, gamba	Atl, Sch, Fur
Ferita, mano destra	Att, Mir
Ferita, mano sinistra	Par, Fab
Ferita, occhio	Mir, Sch, Cer
Ferita, occhio nero	Mir, Cer
Ferita, schiena	Atl, Fur, Sog
Ferita, testa	Mir, Cer, Ast
Ferita, torace	Att, Par, Atl
Ferita, ventre	Sch, Sta
Insicurezza	Par, Ard, Emp
Ipoacusia	Fas, Fur, Elo
Perdite di memoria	Fab, Com, Vol
Pustole e pus	Emp, Sta, Fas
Slogatura alla spalla	Sog, Att, Fab
Tossicodipendenza	Com, Vol, Gen
Trauma cranico	Ast, Fab, Com

Penalità Speciali
Accumulatore
Appiccicoso
Avido
Coscienza fastidiosa
Daltonico
Desiderio di morte
Disordinato
Ficcanaso
Fotofobico
Goloso
Grigio di capelli
Ipermetabolico
Lussurioso
Malinconico
Maniaco della Pulizia
Onesto Cronico
Ossessivo Compulsivo
Rozzo
Solitario
Superstizioso
Tic nervoso
Umorismo nero

Descrizione delle Penalità

Afasia (Com, Elo): il Personaggio ha difficoltà ad esprimersi tramite parole e scrittura, e tradurre in parole ciò che legge o sente.

Apatia (Vol, Gen, Elo): il Personaggio perde facilmente interesse nelle attività che richiedono un dispendio prolungato di energie mentali e attenzione.

Attacchi di Ansia (Gen, Elo, Ard): il Personaggio è particolarmente stressato ed ansioso in quelle situazioni che richiedono di affrontare l'ignoto, la paura od una persona sconosciuta.

Attacchi di Panico (Ard, Emp, Sog): il Personaggio cade facilmente vittima del panico, soprattutto contro mostri paurosi o avversari di grossa stazza.

Attacchi di Tosse (Fur, Sog, Sta): il Personaggio ha una brutta tosse, che lo rende non solo maggiormente suscettibile a veleni e infezioni, ma che lo ostacola anche nelle situazioni furtive o in cui cerchi di prevaricare un'altra persona.

Cicatrice vistosa (Sta, Fas, Elo): il Personaggio ha una brutta ferita che lo rende suscettibile a veleni e infezioni e che ne ostacola le abilità nelle interazioni sociali.

Congiuntivite (Cer, Ast, Fab): il Personaggio ha una intensa lacrimazione che lo ostacola nelle prove di cercare, di percepire illusioni e di fabbricare oggetti ed utensili.

Deficit interazione sociale (Elo, Emp, Sog): il Personaggio ha un ridotto interesse nel relazionarsi con le altre persone e nella reciprocità della conversazione o dei rapporti sociali.

Emicrania (Cer, Com, Gen): il Personaggio è soggetto ad attacchi di emicrania, soprattutto quando esercita intense attività mentali o riceve troppi input sensoriali.

Esaurimento (Ard, Gen, Fas): il Personaggio ha un vero e proprio esaurimento psichico, che lo porta ad essere incapace di esercitare il proprio coraggio, la propria creatività e il proprio fascino.

Falsa sicurezza (Ast, Vol): il Personaggio è fortemente sicuro di sé, portandolo a sottovalutare le minacce immateriali alla sua persona quali illusioni, inganni, controllo e alterazioni mentali.

Ferita alla mandibola (Elo, Sog, Fas): il Personaggio ha riportato una ferita alla mandibola ed è fortemente limitato nell'uso della voce e nel comunicare a parole.

Ferita, braccio destro (Att, Atl, Mir): il Personaggio è ferito al braccio destro ed oltre ad aver difficoltà nel maneggiare armi, è impedito nelle attività fisiche che richiedono le braccia.

Ferita, braccio sinistro (Par, Atl, Mir): il Personaggio è ferito al braccio destro ed oltre ad aver difficoltà nel maneggiare scudi e armi a distanza, è impedito nelle attività fisiche che richiedono le braccia.

Ferita, dorso (Atl, Mir, Sch): il Personaggio è ferito al dorso e ha notevoli difficoltà ad eseguire sforzi prolungati, a mantenere i muscoli tesi o a deviare attacchi muovendo la parte superiore del corpo.

Ferita, gamba (Atl, Sch, Fur): il Personaggio è ferito ad una gamba e ciò compromette di molto la sua mobilità e le attività fisiche che richiedono l'uso delle gambe.

Ferita, mano destra (Att, Mir): il Personaggio è ferito alla mano destra ed ha particolari difficoltà a tenere chiusa la mano, quindi ad impugnare ed utilizzare armi.

Ferita, mano sinistra (Par, Fab): il Personaggio è ferito alla mano sinistra ed ha particolari difficoltà a tenere chiusa la mano, quindi ad impugnare scudi od utilizzare utensili.

Ferita, occhio (Mir, Fab, Cer): il Personaggio è ferito ad un occhio e non riesce a mettere a fuoco i dettagli, con particolari difficoltà nell'uso di armi a distanza e di utensili di precisione.

Ferita, occhio nero (Mir, Sch): il Personaggio è ferito in prossimità di un occhio e questo ne ostacola la vista e la percezione di possibili minacce da un lato, pur mantenendo una chiara vista con l'altro.

Ferita, schiena (Atl, Fur, Sog): il Personaggio è ferito alla schiena e ha notevoli difficoltà ad eseguire sforzi e ad esercitare la propria mobilità, così come a mantenere una posizione eretta.

Ferita, testa (Mir, Cer, Ast): il Personaggio è ferito alla testa ed ha i sensi annebbiati, ed è incapace di distinguere chiaramente le forme ad una certa distanza.

Ferita, torace (Att, Par, Atl): il Personaggio è ferito

Ferita, ventre (Sch, Sta): il Personaggio è ferito

Insicurezza (Par, Ard, Emp): il Personaggio soffre di particolari insicurezze di fronte ad un nemico che lo minaccia o particolarmente pauroso, e questo lo ostacola anche nell'empatia verso persone o in situazioni comuni.

Ipoacusia (Fas, Fur, Elo): il Personaggio ha problemi a percepire rumori, cosa che gli conferisce numerosi problemi in una conversazione o situazioni furtive dove si ritrova ad urlare anziché parlare o sussurrare.

Perdite di memoria (Fab, Com, Vol): il Personaggio soffre di perdita di memoria che gli impedisce di ricordare alcuni avvenimenti o nozioni, e ne indebolisce le certezze e convinzioni.

Pustole e pus (Emp, Sta, Fas): il Personaggio è ricoperto di pustole e pus, ed oltre ad essere poco attraente e dall'odore pungente, è particolarmente suscettibile a veleni e ferite.

Slogatura alla spalla (Sog, Att, Fab): il Personaggio ha una spalla parzialmente slogata, che lo ostacola in alcuni movimenti tra cui maneggiare armi od utensili.

Tossicodipendenza (Com, Vol, Gen): il Personaggio è assuefatto da una particolare sostanza o medicamento, e questo ne compromette la forza di volontà e le capacità mentali.

Trauma cranico (Ast, Cer, Com): il Personaggio ha riportato un trauma cranico che ne offusca la percezione e la memoria.

Descrizione delle Penalità Speciali

Accumulatore (Speciale): il Personaggio tende ad accumulare oggetti che possono rivelarsi utili (o meno) in futuro. Tenderà quindi a riempire lo zaino almeno fino al Peso Trasportabile consentito, ma non lascerà indietro alcun oggetto prezioso o di possibile utilità nonostante eventuali penalità che questo possa comportare.

Appiccicoso (Speciale): il Personaggio ha un modo di fare appiccicoso, legando subito con i compagni di viaggio o di Avventura e prendendo subito confidenza. Avrà la preferenza a restare in compagnia di una o due persone in particolare e in caso di divisione del gruppo pretenderà di restare con queste.

Avido (Speciale): il Personaggio non riesce a celare la propria avidità, soprattutto nelle situazioni sociali in cui ci sia possibilità di ricevere un compenso od ottenere denaro e ricchezze, e cercherà in ogni modo di ottenere ricompense, anche di nascosto, a costo di inimicarsi il gruppo.

Coscienza fastidiosa (Speciale): il Personaggio possiede una Coscienza che si manifesta in un lato "buono" ed un lato "cattivo": il primo rappresenta l'etica e la morale frutto della sua educazione o cultura; il secondo l'ottenimento di guadagno od obiettivi personali. Qualsiasi decisione dovrà essere vagliata in entrambi i modi e, in generale, vi sarà il 50% di probabilità che "vinca" una o l'altra fazione.

Daltonico (Speciale): il Personaggio non riesce a distinguere i colori secondari, quali ad esempio le tonalità di verde, viola e rosa. Ha dunque difficoltà a distinguere elementi diversi ma di tono simile.

Desiderio di morte (Speciale): il Personaggio non è interessato alla propria incolumità in modo particolare, per cui difficilmente sceglierà di agire nel modo meno rischioso possibile preferendo invece l'opzione con maggior successo o semplicità di esecuzione.

Disordinato (Speciale): il Personaggio non è in grado di mantenere l'ordine nelle sue cose. Può utilizzare al massimo un oggetto veloce, e richiede due round per recuperare gli oggetti dallo zaino.

Ficcanaso (Speciale): il Personaggio è terribilmente curioso, incapace di trattenere i propri movimenti se ha occasione di sbirciare oltre una porta o tenda, dentro un contenitore, in una conversazione bisbigliata e così via. Vorrà sempre essere al centro degli eventi per non perdersi nulla.

Fotofobico (Speciale): il Personaggio è particolarmente sensibile alla luce intensa come quella solare diretta o riflessa da specchi e superfici metalliche. In tali situazioni prova un forte dolore o sensibile fastidio che ne riduce tutte le sue capacità, parimenti ai modificatori di ridotta visibilità.

Goloso (Speciale): il personaggio è dotato di una grande golosità che gli impedisce di ragionare o pensare ad altro in presenza di cibo (specie se affamato) o di squisitezze alimentari, come dolci, piatti elaborati o tipici del luogo, subendo le medesime penalità previste per una Fobia.

Grigio di capelli (Speciale): il Personaggio ha capelli invecchiati prematuramente, di colore grigio e bianco. Viene quindi spesso sottovalutato e creduto di una certa età, ed alcune persone potrebbero non ritenerlo adatto a certi compiti o missioni.

Ipermetabolico (Speciale): il Personaggio necessita di una quantità di cibo e acqua superiore al normale, per quanto di contro sia per esso impossibile ingrassare. In caso di mancanza di cibo riceve il doppio delle Privazioni previste.

Lussurioso (Speciale): il Personaggio ha in mente una cosa sola, e quella è il sesso. Non perderà occasione di dedicarsi a tale attività in ogni Locanda, insediamento, accampamento, situazione dove possa appartarsi con un'esponente del sesso opposto.

Malinconico (Speciale): il Personaggio è rassegnato a condurre un'esistenza grigia e triste. Il suo morale non viene influenzato da modificatori esterni come possono essere la prigionia o una privazione morale, ma altresì non può venire migliorato da feste, ricompense e lauti banchetti, ai quali parteciperà contro voglia.

Maniaco della Pulizia (Speciale): il Personaggio ha una fissa per l'igiene e la pulizia, e deve assicurarsi che tutto sia pulito prima di poter mangiare, riposare o sostare in un luogo. Eviterà il più possibile anfratti e luoghi sporchi o potenzialmente tali, non ingerirà cibi se non accuratamente lavati e conservati, riposerà su giacigli o lenzuola soltanto dopo un'accurata ispezione.

Onesto cronico (Speciale): il Personaggio non riesce a mentire, per un proprio credo, un limite culturale o un trauma subito. Anche in situazioni critiche o potenzialmente mortali continuerà a pronunciare la verità, qualsiasi cosa accada.

Ossessivo Compulsivo (Speciale): il Personaggio ha un disturbo ossessivo compulsivo che ripete e da cui non riesce a staccarsi. Ad esempio, potrebbe bussare sul legno ogni volta che ne ha occasione, fare un segno scaramantico prima di una lotta e così via. Subisce una penalità di -1 all'Iniziativa, ed in generale questo disturbo può ostacolare particolari situazioni sociali o le percezioni (poiché occupato a far altro) a seconda del tic particolare.

Rozzo (Speciale): il Personaggio non è dotato di buone maniere, ed anzi non perde occasione di ribadire quanto siano inutili il galateo od i formalismi. Ciò lo penalizza nelle situazioni sociali formali in cui subisce -1 al Limite e 3[-] a qualsiasi prova di Eloquio o Fascino.

Solitario (Speciale): il Personaggio non ama la presenza di altre persone e sarà restio a venire coinvolto in situazioni affollate o a dormire in compagnia e condividere spazi ristretti, e sarà in generale poco propenso a condividere ciò che possiede, soprattutto con estranei.

Superstizioso (speciale): il Personaggio è fortemente superstizioso, specie nei confronti di ciò che è sacro. Eviterà tutta una serie di comportamenti come passare sotto una scala, avrà timore di gatti neri, di entrare in luoghi sacri e proibiti e così via.

Tic nervoso (Speciale): il Personaggio ha un tic nervoso che emerge nelle situazioni di forte stress. Ogni qualvolta sia in seria difficoltà il tic non tarderà ad emergere, limitando le sue percezioni e rallentando i movimenti (subisce Movimento -1 e 3[-] in Cercare)

Umore nero (Speciale): il Personaggio è dotato del cosiddetto Humor nero, rendendosi odioso in situazioni sociali comuni dove vi sia fonte per una barzelletta. Subisce Limite -1 ogni qualvolta si trova in un Incontro Sociale con una persona o gruppo di particolare razza o religione differente dalla propria, o sensibili a particolari barzellette (es. una famiglia reduce da un lutto).

Fobie

Le Fobie corrispondono a particolari Penalità che incorrono in seguito a veri e propri traumi del Personaggio. Ad esempio, questi potrebbe aver subito una grande quantità di Danni Morali, oppure una seria ferita e quindi conseguenza pur senza aver subito particolari danni ai propri Punti Ferita.

In queste situazioni la Fobia rappresenta una conseguenza perfetta, e va scelta a seconda degli eventi dell'Incontro o Situazione che hanno comportato tale conseguenza, in particolar modo eventi traumatici o in cui il Personaggio era in pericolo di vita.

Una Fobia causa una Penalità [-][-] in tutte le situazioni in cui si debba affrontare, o sia presente sostanzialmente, l'oggetto della propria Fobia.

Ad esempio, la Fobia all'Acqua interviene in quelle situazioni in cui si debba guardare un fiume o affrontare una stanza che si sta riempiendo d'acqua, oppure quando si naviga su uno specchio d'acqua, ma non interviene quando si attraversa un ponte o una pozzanghera profonda (per quanto in questi casi si possa provare particolare disagio).

Non è tuttavia necessario che tale oggetto sia presente, ne basta la percezione: ad esempio il rombo di un fiume sotterraneo mentre si attraversa un crepaccio, la presenza di grosse ragnatele in una grotta, voci di mostri che succhiano il cervello nel sotterraneo che si sta attraversando, e così via.

Di seguito alcuni esempi di Fobie:

- Fobia dell'Acqua
- Fobia dell'Altezza
- Fobia delle Armi
- Fobia delle Bambole
- Fobia del Buio
- Fobia del Colore (un colore preciso)
- Fobia del Controllo Mentale
- Fobia dei Fantasmi
- Fobia della Folla
- Fobia del Fuoco e Calore
- Fobia del Gelo
- Fobia degli Insetti
- Fobia della Magia
- Fobia dei Mostri (una tipologia)
- Fobia dei Ragni
- Fobia dei Serpenti
- Fobia della Solitudine
- Fobia degli Spazi Chiusi
- Fobia degli Specchi
- Fobia dello Sporco
- Fobia dei Suoni Forti
- Fobia dei Temporali
- Fobia dei Topi