

CRITICAL

SANCTUARY



INTRODUZIONE



Critical è un gioco di ruolo coinvolgente ed esaltante. Se non sapete ancora cosa sia un gioco di ruolo o volete saperne di più, leggete per primo il libretto Cos'è un Gioco di Ruolo?

Come presto scoprirete, è tutto più semplice di quel che sembra.

◆ TERMINI D'USO COMUNE NEL GIOCO DI RUOLO

Personaggio Giocante: Questo termine indica i personaggi protagonisti interpretati dai giocatori, spesso abbreviato in **PG**, viene utilizzato sia nel regolamento che negli episodi per indicare tutto ciò che riguarda i giocatori che interpretano questi personaggi.

Personaggio Non Giocante: Personaggi secondari e comparse interne alla narrazione. Sono interpretati dal Game Master, e possono essere alleati e nemici, alle volte entrambe le cose. Abbreviato in **PNG**.

Game Master: È la guida dei giocatori che interpretano i PG nel corso del gioco e durante la narrazione; interpreta i vari PNG che i PG incontreranno. Abbreviato in **GM**.

D6, D8, D12: I dadi da sei, otto e dodici facce che userete nel gioco per effettuare i tiri di dado.

Cosa fate?: La tipica domanda che viene posta nel gioco di ruolo. Serve a lasciare le redini ai giocatori che interpretano i PG dopo che il GM ha finito di descrivere una scena.

Salire di Livello: Acquisendo esperienza, i vostri personaggi, nel corso dell'avventura, si evolveranno, quasi come per magia.

COMPONENTI

PER IL GAME MASTER



1 Schermo del GM
(Game Master)



1 libretto *Cos'è un
Gioco di Ruolo?*



1 libretto *Sinossi della
Prima Stagione*



9 *Episodi*
da circa 30 minuti l'uno



2 segnalini Indizio



12 carte Condizione



12 carte Ferita



4 segnalini Maledizione



10 carte Personaggio
Non Giocante (PNG)



32 carte Episodio



1 Mappa



36 segnalini Narrazione



2 dadi a 6 facce (D6)

PER I PERSONAGGI GIOCANTI



4 carte
Personaggio Giocante (PG)



4 targhette per il nome



4 dadi a 12
facce (D12)



1 dado a 8
facce (D8)



4 Buste



12 carte Capacità



8 carte Background



4 carte
Equipaggiamento
Iniziale



8 carte
Equipaggiamento
Comune



12 carte
Equipaggiamento
Leggendario



1 pennarello cancellabile



4 segnalini Eroe



4 segnalini Elemento
(Solo per Stregone:
Magia Elementale)



4 segnalini Attributo
(Solo per Ladro:
Factotum)



Questa sezione del regolamento è dedicata alle regole per i Personaggi Giocanti. Si focalizza sui PG, ma dovrebbe essere letta anche dal GM.



Quando giocate la vostra prima partita di *Critical - Sanctuary*, prestate particolare attenzione ai passaggi con questa icona.

CREARE IL TUO PERSONAGGIO

Quando si gioca di ruolo, solitamente si comincia con la creazione dei personaggi giocanti. Interpretate questi personaggi all'interno del gioco; prenderanno vita mentre il Game Master narrerà la storia.

Per creare un personaggio segui questi 4 passaggi:

- ◆ Scegli una carta Personaggio Giocante
- ◆ Scegli un Nome
- ◆ Scegli una carta Background
- ◆ Prendi il tuo Equipaggiamento Iniziale

Importante

Se state giocando la Prima Stagione, i vostri personaggi verranno creati durante il gioco stesso. Seguite la procedura dall'Episodio 0.

Scegli una carta Personaggio Giocante

1 Comincia selezionando il personaggio che desideri interpretare, e prendendo la Carta Personaggio Giocante corrispondente.

La scatola contiene 4 Carte Personaggio Giocante, con un personaggio diverso su ognuna delle due facce, così da avere più opzioni.

Ognuno di questi personaggi ha una Professione, che determina il suo Attributo Principale, il suo Background e il suo Equipaggiamento Iniziale.

Attributi



Fisico



Mente



Destrezza



Socialità



Questi 4 Attributi riassumono le competenze fisiche e intellettuali del tuo personaggio.

Gli Attributi Fisico e Destrezza rappresentano le competenze corporee del personaggio, mentre Mente e Socialità quelle intellettuali.

Su ogni Carta Personaggio Giocante, uno degli Attributi è evidenziato in rosso: è il suo Attributo Principale. Indica l'area di competenza specialistica del personaggio, e permette di aggiungere un Bonus +1 al tiro di dado per le prove associate a questo Attributo (vedi pag. 5).

Informazioni Aggiuntive

Il resto delle informazioni sulla carta offrono spunti, suggerimenti e idee che ti aiuteranno a dare vita al personaggio.

Puoi usarle come fonti d'ispirazione o, se preferisci, può sviluppare una personalità in completa autonomia.

Salute (3 hearts)

Spazio per le Armi (Weapon icon)

Spazio per l'Equipaggiamento (Equipment icon)

Professione (Ranger icon)

Pregio / Difetto (Curiosa / Solitaria)

Descrizione (Orgogliosa e pungente, non ti fidi facilmente. Sei agile, rapida e furtiva.)

Illustrazione

Attributi (Destrezza, Fisico, Mente, Socialità)

Testo di colore ("Se passiamo dai tetti, potrebbero non notarci...")

Background del Personaggio (BACKGROUND)

Capacità del Personaggio (CAPACITÀ)

Scegli un Nome

È ora di scegliere un nome per il tuo personaggio. Scegli saggiamente, perché gli altri PG e il GM si rivolgeranno a te usando questo nome durante il gioco.

Prendi una delle targhette Nome e scrivi il nome del tuo personaggio su di essa.

Puoi prendere ispirazione da un libro o da un film che ti piace, scegliere un soprannome, o inventarne uno da zero.



Scegli un Background

Ogni Background è interconnesso a una Professione e racconta del passato del personaggio.

Scegli una delle carte Background associata alla tua Professione e piazzala nello spazio designato sotto la tua carta Personaggio.

La carta Background associata alla tua Professione mostra l'icona corrispondente.



Il Background del tuo personaggio ti fornisce una comprensione maggiore della Professione associata assieme a 3 Abilità.

Userai queste Abilità durante le prove, come spiegato a pagina 5.



Ottimo lavoro!

Hai creato il tuo Personaggio, che ora è pronto per l'avventura!

Abilità

Le Abilità riflettono ciò che il tuo personaggio conosce, cosa sa fare o competenze che applica quotidianamente. Ci sono 12 Abilità nel gioco, e ognuna è connessa a uno dei 4 Attributi.

Alcune situazioni particolari ignorano questa categorizzazione.



Fisico

- Atletica
- Combattere
- Furtività



Mente

- Conoscenza
- Investigare
- Percezione



Destrezza

- Guidare
- Manualità
- Sopravvivenza



Socialità

- Empatia
- Manipolare
- Negoziare

Prendi il tuo Equipaggiamento Iniziale

Infine, prendi l'Equipaggiamento Iniziale della tua Professione. Troverai l'icona della tua Professione sulle Carte Equipaggiamento corrispondenti.

Ricorda: Se stai giocando la Prima Stagione, riceverai il tuo equipaggiamento durante l'Episodio 0.



EFFETTUARE UNA PROVA

Durante il gioco, il Game Master potrebbe chiederti di effettuare una prova per scoprire se un'azione che desideri compiere avrà successo o fallirà.

Anche se nella vita reale sei una scalatrice professionista, il tuo personaggio potrebbe non esserlo affatto, quindi il GM ti chiederà di effettuare una prova per vedere se il tuo personaggio riuscirà a scalare una montagna.

Il GM è l'unico che può decidere se il tuo personaggio deve effettuare una prova o meno.

Ogni prova ha una Classe Difficoltà, che rappresenta il risultato che devi ottenere per avere Successo con la tua azione. La difficoltà di un'azione è scritta nell'episodio o decisa dal GM, mai dai giocatori che interpretano i PG.

Le prove sono formate dai seguenti elementi:

Tipo / Abilità / Attributo / Classe Difficoltà

Esempio: Chiedi di effettuare una prova individuale di **Atletica (Fisico)** 2.

Per effettuare una prova, tira un D12 e aggiungi al risultato tutti i bonus che potresti avere (vedi colonna a destra).

Poi, confronta il tuo risultato con la difficoltà decisa dal GM. Se il risultato del tuo tiro è **pari o superiore** alla difficoltà, hai successo.

Se il risultato del tuo tiro è **inferiore** alla difficoltà, hai fallito.

Classe Difficoltà

Ogni prova ha una Classe Difficoltà che determina il risultato che devi ottenere perché la tua azione abbia successo.

Questa è la tabella che il GM userà per determinare la Classe Difficoltà di tutte le prove:

1	Facile
2	Media
3	Difficile
4	Molto Difficile
5	Eroica
6+	Leggendaria

Tipi di Prove

Ci sono due tipi di Prove: **Prove Individuali** e **Prove di Gruppo**.

Prove Individuali

Con una Prova Individuale, ogni PG effettua la prova, poi ogni risultato individuale ottenuto viene applicato al rispettivo personaggio.

Esempio: Lexi e Briar stanno provando a intrufolarsi in un accampamento fortificato, mentre Azalea continua a sorvegliare l'area.

Il GM chiede a Lexi e Briar di effettuare una prova individuale di **Furtività (Fisico)** 3, e ad Azalea una prova individuale di **Percezione (Mente)** 2.

Ogni PG deve effettuare la prova per vedere se ha successo o no.

Prove di Gruppo

Una prova di gruppo deve essere effettuata da tutti i PG. Se almeno uno ha successo, tutto il gruppo avrà successo.

Esempio: Il gruppo è riuscito a entrare nell'accampamento. Lexi, Briar e Azalea stanno cercando i piani di invasione nella tenda del generale. Il GM chiede a tutti loro di effettuare una prova di gruppo di **Investigare (Mente)** 2. Se un giocatore ha successo, il gruppo trova i piani.

Aggiungere i Bonus

Dopo aver tirato il D12, puoi aggiungere i bonus per avere più facilmente successo.

Tutti i bonus sono cumulativi.

Attributo Principale

Se la prova è correlata all'Attributo Primario del tuo personaggio, aggiungi un Bonus +1 (+1 al risultato).

Esempio: Siccome Briar ha la professione **Guerriero**, aggiunge un bonus +1 a tutti i suoi tiri basati sull'Attributo **Fisico**.

Abilità

Se il tuo **Background** ti conferisce l'Abilità richiesta nella prova, aggiungi un ulteriore Bonus +1.

Esempio: Siccome Briar ha scelto il **background Gladiatore**, aggiunge un Bonus +1 in tutte le prove in cui sono richieste **Atletica**, **Combattere** e **Sopravvivenza**, come indicato sulla carta. Le **Abilità Atletica** e **Combattere** sono associate all'Attributo **Fisico**, quindi Briar aggiunge un Bonus +2 quando queste Abilità sono richieste in una prova.

Equipaggiamento

Inoltre, anche il tuo equipaggiamento aggiunge bonus ulteriori al risultato.



Esempio: Il Mantello da Avventuriero aggiunge un Bonus +1 alle prove di **Furtività (Fisico)** e **Sopravvivenza (Destrezza)**.

Capacità

Anche le tue Capacità ti forniscono dei bonus che possono essere aggiunti al risultato del tiro di dado. Le Capacità sono spiegate nel dettaglio a pagina 7.

Prove semplificate per l'Episodio 0

Se state giocando la Prima Stagione, noterete che nel corso dell'Episodio 0, i PG saranno chiamati a effettuare prove basate unicamente su un Attributo, senza un'Abilità, poiché quest'ultime verranno acquisite nell'Episodio 1.

Successo Critico e Fallimento Critico

Ci sono due risultati particolari che possono essere ottenuti durante una prova. Puoi ottenere un **Successo Critico** o, se il fato ti è avverso, un **Fallimento Critico**.

Successo Critico

Se ottieni un risultato pari al doppio o più della Classe Difficoltà, ottieni un **Successo Critico**.

La tua azione è spettacolare, un successo assoluto dove raddoppi tutti i vantaggi dell'azione.

Fallimento Critico

Se ottieni un **X** tirando un D12, ottieni un **Fallimento Critico** e non puoi aggiungere i tuoi bonus. L'azione è stata un fallimento catastrofico.

Se il fallimento porta a una qualche perdita, quella perdita è raddoppiata.

In compenso, ottieni 1 segnalino Eroe.

Fallimento Critico nelle prove di gruppo

Se almeno un giocatore ha ottenuto un **X** sul D12 e tutti gli altri PG hanno fallito una prova di gruppo, il fallimento diventerà un **Fallimento Critico**, e il gruppo riceverà un segnalino Eroe. Altrimenti, il risultato **X** deve essere ignorato e il gruppo non riceve un segnalino Eroe.

Segnalini Eroe

I segnalini Eroe sono **condivisi da tutti i PG**.

Quando uno di voi riceve un segnalino Eroe (solitamente a causa di un **Fallimento Critico**), tutto il gruppo ne entra in possesso.

Il gruppo può avere un **massimo di 4 segnalini Eroe condivisi**.

Se il GM ti chiede di effettuare una prova, puoi scartare un segnalino Eroe e aggiungere il **D8** al tuo tiro.

Tira sia il normale **D12** che il **D8**, e **somma i due risultati**.

Esempio: Joaquina, una Spia, vuole manipolare un potente barone per fargli cambiare idea sulla condanna di Briar e Lexi, catturate mentre tentavano di rubare i piani d'invasione.

Il GM chiede a Joaquina di effettuare una **prova individuale di Manipolare (Socialità) 5**.

La PG decide di usare un segnalino Eroe.

Joaquina tira sia il **D12** che il **D8** e ottiene un **risultato totale di 4 (1+3)**. Aggiunge un **Bonus +2 siccome Socialità è il suo Attributo Primario**, e le sue **Abilità di Background includono Manipolare**.

Joaquina ottiene quindi un **risultato finale di 6!**

Riesce a influenzare il barone e salvare gli altri PG da una terribile sentenza.

LA SALUTE DEL TUO PERSONAGGIO

Il tuo personaggio ha un punteggio di Salute di 3. Niente di più, niente di meno.

Questo significa che può subire un massimo di **3 carte Ferita e/o carte Condizione** prima di essere Esausto.

Carte Ferita

Le carte Ferita rappresentano i danni fisici subiti dal tuo personaggio.

Quando subisci danno, piazza un pari numero di carte Ferita sopra la tua carta Personaggio Giocante.

Nota bene

Il testo di colore delle carte Ferita non influenza le regole del gioco né il tuo personaggio: serve unicamente come dettaglio narrativo.

Carte Condizione

Le carte Condizione rappresentano diversi effetti in grado di mettere in difficoltà il tuo personaggio. Anche queste carte influenzano la tua Salute, per questo devono essere piazzate nello stesso spazio delle carte Ferita, sopra la carta Personaggio.

Le carte Condizione non solo contano come una Ferita, ma hanno anche effetti aggiuntivi, descritti sulla carta stessa. Le conseguenze di questi effetti diventeranno evidenti mentre giocate gli episodi della Prima Stagione.

Importante

Le Condizioni non vengono curate allo stesso modo delle Ferite. Il testo sulla carta Condizione specifica in che modo possono venire rimosse dal tuo personaggio.

Personaggio Esausto

Se il tuo personaggio subisce una quarta carta Ferita e/o Condizione, è **Esausto**.

Significa che è fuori gioco fino al termine della scena. Scarta tutte le carte Ferita e/o Condizione e sostituiscile con una **carta Condizione Esausto**.

Potrai ritornare a giocare nella prossima scena, ma fino alla fine del prossimo episodio subirai una penalità.

Esempio: Dopo essere stato attaccato da uno scheletro guerriero, Briar viene ferita e subisce 1 danno. Il GM le consegna una carta Ferita che porta il suo ammontare totale di ferite a 4.

Briar è Esausta. Scarta tutte le sue carte Ferita e le sostituisce con la **Condizione Esausto** che il GM le ha dato.

Per il resto della scena non potrà agire ma ritornerà nella prossima.

Briar continua a essere Esausta per il resto dell'episodio. L'effetto di questa Condizione viene spiegato sulla carta Esausto.

Guarire

Ogni episodio indica se, come e quando le ferite dei personaggi vengono curate.

Esempio: Ogni episodio indica se una carta Ferita viene curata. Quando accade, ogni PG scarta una carta Ferita.

Se indicato sulla carta corrispondente, puoi anche utilizzare il tuo equipaggiamento per guarire.

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo equipaggiamento comprende le armi, l'armatura e altri oggetti che il tuo personaggio può usare per incrementare le sue possibilità di successo quando effettua un'azione. Ci sono tre tipi di equipaggiamento:

- ◆ Equipaggiamento Iniziale
- ◆ Equipaggiamento Comune
- ◆ Equipaggiamento Leggendaro

Acquisire l'Equipaggiamento

Il tuo PG riceve il suo **Equipaggiamento Iniziale** quando crei il Personaggio (vedi pagina 4) o durante l'**Episodio 0** se stai giocando la **Prima Stagione**.

Riceverai gli altri tipi di equipaggiamento giocando i vari episodi.

Quando ricevi dell'**Equipaggiamento Comune**, pesca una carta casuale dal mazzo corrispondente.

Quando ricevi dell'**Equipaggiamento Leggendaro**, pesca una carta casuale dal mazzo con l'icona della tua **Professione**.

Usare il tuo Equipaggiamento

Alcune carte hanno un numero di utilizzi limitato. Sugeriamo caldamente di usare i segnalini Narrazione per tenere traccia del numero di volte in cui viene utilizzato un equipaggiamento. Se hai esaurito gli usi dell'equipaggiamento in questione, dovrai prima ricaricarlo per usarlo nuovamente.

Come per la guarigione, saranno gli episodi a indicare quando è possibile ricaricare l'equipaggiamento. L'equipaggiamento si ricarica sempre completamente.

Ritirare

Alcuni equipaggiamenti ti permettono di ritirare i dadi per una prova. Puoi ritirare tutti i tuoi dadi, anche quelli che hanno ottenuto un **X**. Puoi ritirare i dadi di una prova solo una volta.

Armi

Puoi utilizzare una sola arma per volta. Posiziona la carta arma in uso alla sinistra della tua carta Personaggio Giocante. Posiziona le altre armi alla destra della tua carta Personaggio Giocante. La carta dell'arma indica quando può essere utilizzata per il combattimento in mischia (🗡️), a distanza (🏹), o per entrambe (🗡️🏹). All'inizio o alla fine del tuo turno, puoi cambiare l'arma impugnata senza spendere alcuna azione.

Se non sei in possesso di un'arma, puoi utilizzare il combattimento a mani nude o un'arma improvvisata nelle vicinanze. La Classe Difficoltà della prova aumenterà di 1 e infliggerai solo 1 danno, **anche con un successo critico**.

Scambiarsi le Carte Equipaggiamento

Puoi sempre scambiare **Equipaggiamento Iniziale** o **Comune** con gli altri PG.

Puoi scambiare **Equipaggiamento Leggendaro** solo con PG che condividono la tua stessa **Professione**.

SALIRE DI LIVELLO

Nel corso dell'avventura, il tuo personaggio si evolve e sale di livello.

Quando il tuo personaggio sale di livello, puoi scegliere una delle due opzioni:

- ◆ Scegliere una nuova capacità di Livello 1
- ◆ Trasformare una capacità di Livello 1 in una di Livello 2

Il GM ti dirà quando il tuo personaggio sale di livello.

Alcune capacità hanno un numero di usi limitato ma, a differenza dell'Equipaggiamento (e della Guarigione), si ricaricano automaticamente all'inizio di ogni episodio.



Capacità del Guerriero

Le capacità del Guerriero si basano primariamente sull'arte della guerra, rendendoti una formidabile macchina assassina, capace di resistere anche alle ferite più letali.

Capacità dello Stregone

Quando impari un nuovo incantesimo, un tatuaggio magico compare sulla tua pelle. Definirai quale ruolo avrai nel gruppo, che sia evocando la Tormenta o lanciando Recupero Energetico.

Capacità del Ladro

Ti muovi nell'ombra e preferisci prendere alla sprovvista il tuo bersaglio, aiuti (o sfrutti?) i tuoi compagni da una posizione sicura, così da avere le mani libere per arraffare qualche tesoro.

Capacità del Ranger

Precisione e survivalismo sono i campi in cui eccelli, e in un combattimento a distanza raramente manchi il bersaglio. Diversamente dal Guerriero, ti affidi ai Colpi Critici per uccidere i tuoi nemici.

SALVARE IL TUO PERSONAGGIO

Al termine di una sessione di gioco, metti la tua carta Personaggio Giocante e tutte le altre carte che hai ricevuto nella busta che riporta l'icona Professione del tuo personaggio.

In questo modo salverai i progressi del tuo personaggio per la prossima partita.

QUESTA SEZIONE DOVREBBE ESSERE LETTA UNICAMENTE DAL GAME MASTER (GM).

INTRODUZIONE ALLA PRIMA STAGIONE DI CRITICAL - SANCTUARY

Prima di cominciare a leggere gli episodi, ti suggeriamo di leggere il libretto *Sinossi della Prima Stagione di Critical - Sanctuary*. Ti fornirà un'introduzione al mondo e alla Gilda degli Esploratori, informazioni che potrai leggere ai tuoi PG negli Episodi 0 e 1.

Troverai anche una panoramica delle entità e delle organizzazioni che i PG incontreranno durante la loro avventura, come la Dea Civetta, il Concilio e la famiglia Taask, assieme a una sinossi completa della Prima Stagione, così da aver chiaro tutto l'arco narrativo.

GIOCARE UN EPISODIO

Dopo aver letto il libretto Sinossi, puoi approfondire leggendo gli episodi.

Ogni episodio include tutte le informazioni di cui hai bisogno per condurre una partita per i tuoi PG. Gli episodi sono progettati per insegnarti gradualmente come giocare nel ruolo di GM e mostreranno agli altri giocatori tutto ciò che un GdR ha da offrire.

Sebbene gli episodi siano intenzionalmente semplici all'inizio, forniscono un crescendo narrativo sempre più flessibile, offrendo sempre più spazio per l'improvvisazione mentre progredite nell'avventura.

Ricorda che stai giocando per divertirti con i tuoi amici. Se ti dimentichi una parte importante della storia, semplicemente ritorna sui tuoi passi, e se non sai come gestire una situazione, semplicemente parlane con gli altri giocatori. In un gioco di ruolo, contano innanzitutto le buone intenzioni: non ci sono vincitori né perdenti, solo giocatori che si incontrano per giocare un'avventura e raccontare una grande storia.

Leggere un Episodio

1. Preparazione e Sinossi dell'Episodio

Una lista di tutti i componenti necessari per giocare e una rapida panoramica che riassume gli eventi principali nell'episodio.

2. Icone

Le icone nei margini sottolineano i momenti chiave dell'episodio e gli eventuali tiri di dado.

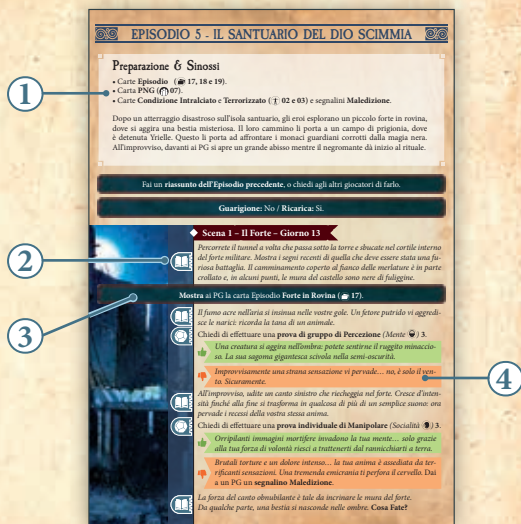


3. Barre di Testo

Le barre di testo indicano quando avvengono alcune situazioni. Alcune includono l'utilizzo di componenti di gioco da dare ai PG o da mostrargli.

Parole chiave delle barre di testo:

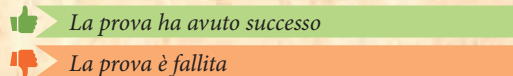
- ◆ **Guarigione:** Indica quante carte Ferita e/o Condizione i PG possono rimuovere.
- ◆ **Ricarica:** Indica se i PG possono ricaricare il proprio equipaggiamento o meno.
- ◆ **Dai:** I PG tengono questo componente, salvandolo al termine di ogni sessione di gioco.



- ◆ **Mostra/Posizione:** Mostra questi componenti ai giocatori, permettendogli di studiarli. Puoi anche posizzarli nello slot dedicato sul tuo schermo, rivolto verso di loro, per mostrarglieli.

4. Prove

Chiedi ai giocatori di effettuare una prova e poi leggi la barra di testo sulla base del risultato:



Per maggiori informazioni sulle prove, vedi pag. 5.

Preparare un Episodio

Quando prepari la sessione di gioco, ti suggeriamo di avere già a portata di mano tutti i componenti necessari e leggere l'episodio almeno una volta prima di cominciare.


Per ottenere il meglio dalla partita, ti suggeriamo di leggere l'intero episodio un giorno prima della sessione di gioco, e una seconda volta subito prima di iniziare.

Più hai familiarità con l'episodio, più sarai a tuo agio nel condurlo, e in questo modo avrai tutta la preparazione necessaria anche per improvvisare situazioni impreviste.

REGOLARE LA DIFFICOLTÀ SULLA BASE DEL NUMERO DEI PG

All'inizio della partita, nell'**Episodio 1**, dai ai PG un numero di segnalini Eroe  seguendo questa tabella:

1-2 	3 	4 
3 	2 	1 


Durante la Prima Stagione, se i PG sono in seria difficoltà, puoi concedergli 1 segnalino Eroe  per dargli una mano. Assicurati di non sfruttare eccessivamente questa possibilità, siccome alcuni episodi mettono volutamente in pericolo i PG per massimizzare l'effetto drammatico di una scena.

I 4 ELEMENTI CHIAVE DI UN EPISODIO

Gli episodi sono strutturati su 4 elementi chiave che permettono di comprendere lo scopo di una scena. Questi 4 elementi chiave sono:


- ◆ **Narrazione**
- ◆ **Investigazione**
- ◆ **Interpretazione**
- ◆ **Azione**

Narrazione

 Queste sezioni devono essere lette ad alta voce. Fanno atmosfera e delineano il contesto della scena che giocherete.

Puoi usarle come ispirazione per la descrizione della scena, e ti permettono di dettagliarla.

Interpretazione


 Durante la fase di interpretazione, interpreterai uno (o più) PNG. Queste scene sono pensate per favorire le interazioni verbali con i PG, dandoti anche la possibilità di fornirgli qualche informazione. I PG dovranno porti le domande corrette, incanalando la conversazione verso la direzione desiderata.

Investigazione

Durante le scene investigative, i PG dovranno trovare determinate informazioni e prove, e giungere a qualche conclusione.

Assicurati di descrivere accuratamente la situazione e, se necessario, guidali al completamento del loro incarico.


Azione

 Le scene d'azione sono le più complesse da giocare: dovrai dividere il tempo di gioco tra i PG, assicurandoti che ciascuno di loro possa agire e parlare.

Fai un giro del tavolo. Chiedi al primo PG quale azione intende compiere e fagliela descrivere, poi chiedi di effettuare una prova, se richiesta. Procedi con il PG successivo, e quello dopo ancora, fino a terminare il giro.

La tipica scena di azione è un combattimento, ma questo tipo di scene possono anche riguardare un'operazione sotto copertura in un accampamento, la fuga da un tempio che sta crollando, ecc.

STRUMENTI DEL GM

 Per la vostra prima sessione di gioco, lasciati guidare dall'Episodio 0. Ti dirà nel dettaglio quali componenti usare, mostrare e dare ai PG, pagina dopo pagina. Se hai qualche dubbio e necessiti di maggiori dettagli, leggi questa sezione.

Come Game Master, sei in possesso di svariati strumenti che ti aiuteranno a raccontare la storia.

Carte Episodio

Quando giocate una scena, mostra ai PG la carta Episodio corrispondente. L'illustrazione sulla carta li aiuterà a immaginare l'ambientazione della scena.


Ogni episodio ti dirà quali carte dovrai mostrare ai PG e quando metterle in gioco.

Segnalini Narrazione

I segnalini Narrazione rappresentano vari aspetti della storia, dal passare del tempo, alla fuga di un bersaglio, fino alla salute di un PNG.

Saranno utili anche per segnare il numero di utilizzi su una carta Equipaggiamento.

I Dadi del Game Master

Nella maggior parte delle situazioni, userai i tuoi **D6**  durante il combattimento per determinare se i tuoi PNG feriranno i PG. I tuoi tiri di dado sono sempre da effettuare in segreto.

Segnalini Maledizione

I segnalini Maledizione sono l'opposto dei segnalini Eroe. Quando un PG è maledetto, **non può più utilizzare segnalini Eroe.**

Un PG non può mai avere più di un segnalino Maledizione sulla sua carta del Personaggio Giocante.

Per rimuovere un segnalino Maledizione, un PG deve **ottenere un Fallimento Critico nel quale non fornirà al gruppo un segnalino Eroe.**

Dopodiché, potrà scartare il segnalino Maledizione.

Segnalini Indizio

Questi segnalini sono gestiti dai PG, e se un PG ne utilizza uno nel momento giusto può sbloccare una situazione oppure ottenere nuove informazioni. Gli episodi spiegheranno come devono essere utilizzati.

Carte PNG

Queste carte rappresentano i differenti tipi di personaggi che i PG incontreranno nel corso delle loro avventure. Possono essere **alleati** o **nemici**.

1 Punto Debole

I punti deboli dei PNG renderanno la vita più facile ai PG che vogliono sconfiggerli. I giocatori che interpretano i PG dovranno compiere l'azione **Trovare un Punto Debole** per scoprire quello del PNG (vedi pag. 11).

2 Capacità Speciale

Alcuni PNG hanno una capacità speciale che si attiva quando attaccano. La **Tabella Riferimenti di Combattimento** sulla carta PNG mostra quale risultato del D6 attiva la capacità speciale del PNG.

3 Difficoltà, Attacco e Salute



Rispettivamente, questi tre valori mostrano la Difficoltà di una prova contro il PNG, il numero di attacchi che il PNG può compiere contro un PG, e il quantitativo di danno a cui il PNG può resistere prima di finire fuori combattimento.

Il valore di Salute di alcuni PNG dipende dal numero di PG in gioco, indicato dall'icona .

Esempio: l'Evocazione ha una Salute di 5  . Ci sono 3 PG nel gruppo, quindi l'Evocazione ha uno spaventoso punteggio di Salute $3 \times 5 = 15$ .

4 Tabella Riferimenti di Combattimento

Durante un combattimento, fai riferimento alla tabella in fondo alla carta per vedere se gli attacchi del PNG hanno successo e se attivano la sua capacità speciale. La tabella mostra le icone presenti sui tuoi D6 per aiutarti a comprendere i risultati.

Un risultato di  ottenuto sul tiro del D6  o mostrato nella tabella, indica un fallimento.



CAPITANO

Difficoltà 4
Attacco 1
Salute 4 

"Ho attraversato due volte i Sette Mari e conosco ogni scoglio di questo dannato Arcipelago, da qui al Porto d'Ebanio. Conferisco di persona con tutti gli dèi, e so come leggere i venti. E queste tue storie su una mappa del tesoro mi interessano assai, dimmi di più, zuccone!"

Punto Debole: Il richiamo dell'oro

Resistere al richiamo dell'oro è difficile. I PG possono negoziare con il capitano per evitare lo scontro.

Se i PG possiedono un equipaggiamento di valore, devono effettuare una prova di **Negoziare check** (Socialità  3 e poi scartarlo).

Se i PG non possiedono un equipaggiamento di valore, devono effettuare una prova di **Manipolare** (Socialità  8).

All'arrembaggio!

Non c'è niente di meglio di un buon arrembaggio: infilzare i nemici e rubargli i tesori! Ah, la vita del bucaniere! Per il turno successivo, tutti i PNG (compreso il capitano) aumentano il loro danno di 1.

1 danno | All'arrembaggio! | 2 danni

Schermo del Game Master

Lo schermo del Game Master è essenziale: ti permette di nascondere informazioni e componenti ai giocatori che interpretano i PG, permettendoti di ottenere l'effetto sorpresa in alcune fasi di gioco.

Usa uno dei due slot centrali per le carte Episodio e gli altri per le carte PNG.

Lo schermo ti fornisce anche utili suggerimenti di gioco che risponderanno a molte domande che ti verranno spontanee mentre giocate, evitando di consultare continuamente questo regolamento.

COMBATTIMENTO

Questa è la fine del regolamento di *Critical - Sanctuary*. C'è ancora qualcosina da imparare: le scene di Combattimento sono scene d'azione in cui dovrai prestare particolare attenzione se sei un GM novizio. C'è un riassunto di queste regole sul tuo schermo che ti aiuterà specialmente durante le prime partite.

Leggi questa sezione interamente e con attenzione.

Le scene di Combattimento sono scene di azione speciali che mettono le vite dei PG in pericolo. Il Combattimento vede due fazioni in opposizione: i PG e i PNG.

Come per le altre scene di azione, dovrai dividere il tempo di gioco in turni, che compongono un round, così che ogni PG e PNG possa agire (vedi Azione a pag. 9).

Le scene di Combattimento hanno le seguenti regole speciali:

- ◆ **Difficoltà per le prove di Combattimento**
- ◆ **Successo e fallimento critico in Combattimento**
- ◆ **Iniziativa**
- ◆ **Round di Combattimento e azioni**

Difficoltà per le prove di Combattimento

Durante il combattimento, la **Classe Difficoltà di tutte le prove** effettuate dai PG è **pari alla Difficoltà del PNG** con cui si stanno confrontando.

Puoi trovare la Difficoltà dei tuoi PNG nello standard in alto a destra della carta.

Se i PG si stanno confrontando con PNG diversi, adatta il combattimento per includere i diversi PNG. Quando sei in dubbio, usa la Difficoltà più alta.



Difficoltà 4
Attacco 1
Salute 4 

Successo e fallimento critico in Combattimento

Successo Critico

Se un PG ottiene un **Successo Critico** in combattimento, riceve un bonus descritto nella sezione **Critico!** di quell'azione.

Fallimento Critico

Se un PG ottiene un **Fallimento Critico** in combattimento, il GM può ritirare uno o più dei suoi D6 durante il suo prossimo attacco contro i PG.

Iniziativa

Questa fase determina quale fazione in opposizione agisce per prima.

Chiedi di effettuare una **prova di gruppo di Percezione** (*Mente* 🧠). Se hanno successo, i PG potranno agire per primi. Altrimenti, il GM agirà per primo.

Nota

Se i PG stanno affrontando PNG differenti, usa la **Difficoltà più alta dei PNG** come Classe Difficoltà per la **prova di Percezione** (*Mente* 🧠).

Round di Combattimento e azioni

Durante un round di Combattimento entrambe le fazioni hanno l'opportunità di reagire e di compiere azioni.

Quando tutti i membri di una fazione hanno completato un turno, i membri dell'altra fazione effettuano i loro turni. Continuate finché una delle fazioni non vince.

Il Turno dei PG

In un round, facendo il giro del tavolo, ogni PG ha l'opportunità di **muoversi, compiere una Azione** a sua scelta e **usare una carta Equipaggiamento**.

Queste sono le **4 azioni di combattimento principali**:

◆ Attaccare

Chiedi al PG di effettuare una **prova di Combattere** (*Fisico* 🏹).

Se il PG ha successo, il PNG subisce i danni dell'arma.

Critico! I danni dell'arma vengono raddoppiati.

Nota

Le armi hanno un'icona che indica se possono essere usate a distanza 🏹, in mischia 🗡, o entrambe 🗡🏹. Sta a te decidere se un PG può usare una determinata arma in una data situazione.

◆ Aiutare

Chiedi al PG di effettuare una **prova di Empatia** (*Socialità* 🤝).

Se il PG ha successo, **un altro PG** a sua scelta ottiene un bonus +1 al tiro e può ritirare i dadi per la sua prossima prova in cui compie un'azione

Critico! Il PG indicato ottiene un bonus +2 invece che +1.

◆ Mettersi in Copertura

Chiedi al PG di effettuare una **prova di Sopravvivenza** (*Destrezza* 🖐).

Se il PG ha successo, **per 1 turno** il danno che subisce è ridotto di 1.

Critico! Il danno è ridotto di 2.

◆ Trovare un Punto Debole

Chiedi al PG di effettuare una **prova di Percezione** (*Mente* 🧠).

Se il PG ha successo, rivela il punto debole del PNG a tutti i PG.

Critico! La Difficoltà del PNG è ridotta di 1.

Il Turno del GM

Quando è il tuo turno, ogni PNG può muoversi e attaccare. Per attaccare con un PNG, scegli un PG come bersaglio e tira un numero di **D6** 🎲 pari al valore di attacco del PNG. Fai riferimento alla tabella nella parte inferiore della carta PNG per determinare l'esito del risultato

Esempio: I tuoi PG stanno affrontando due Gorilla Corrotti. La loro carta indica che ognuno di loro attacca due volte, quindi tiri 2 D6 🎲 per ogni gorilla.

Nota

I tuoi PNG possono compiere altre azioni; descrivile semplicemente ai PG.

Anche i PG possono compiere altre azioni; utilizza la tabella Abilità sul tuo schermo per decidere una prova appropriata.

FAQ

Cosa succede quando tutti i PG sono Esausti?

Tieni sempre presente che ritorneranno nella prossima scena. Saranno comunque esausti, ma potranno continuare l'avventura.

Se il mio PNG ha più di un attacco, può attaccare lo stesso PG più di una volta?

Sì. Sei tu a decidere cosa fanno i PNG. Puoi decidere di sopraffare un solo PG con una raffica di colpi o distribuire gli attacchi tra tutti i PG.

Posso usare l'Anello del Fuoco in aggiunta al mio attacco?

Sì. L'Anello del Fuoco dello stregone conta come equipaggiamento. Per esempio, puoi usare l'azione Trovare un Punto Debole e poi usare l'Anello del Fuoco.

Se un PG diventa Esausto, può usare immediatamente la Pergamena di Protezione?

No. Ad ogni modo, quando il PG ritorna attivo nella prossima scena, quel PG può utilizzare la Pergamena di Protezione per scartare la carta Condizione Esausto.

Qual è la portata degli attacchi in mischia e a distanza?

Prima di tutto applica il buon senso. Un PG Ranger sarà in difficoltà ad attaccare in mischia usando il suo arco, e un Guerriero in cima a una torre troverà quantomeno complesso attaccare con una spada un PNG che si trova alla base della stessa torre. Per darti un'idea delle distanze applicabili, un attacco in mischia si può compiere quando un PG è a massimo 3 o 4 metri di distanza da un PNG. Se il PG si trova a 5 o più metri dal PNG, allora è un attacco a distanza.

La campagna è terminata e avete sconfitto Sylas. Ben fatto!

Ad ogni modo, le vostre avventure non sono ancora giunte al termine. Come potreste aver ormai intuito dopo aver visto l'Epilogo, nuove missioni attendono i vostri eroi oltre l'orizzonte. Nuovi segreti e nuovi tesori vi aspettano nella Seconda Stagione.

Ma nel frattempo, perché non creare qualcosa scritto da voi?

RIUTILIZZARE I MATERIALI DI GIOCO

Critical non è semplicemente un gioco introduttivo. I contenuti di questa scatola vi forniscono un gioco di ruolo completo e in evoluzione. Adattatelo, scrivete i vostri contenuti di gioco sulla base degli elementi che vi sono piaciuti di più.

Potete usare il gioco come base per le vostre ambientazioni,

e progettare nuove avventure e indagini.

Sulla pagina dedicata a *Critical* del sito internet di Grumpy Bear troverete nuove avventure giocabili in questo mondo, utilizzando ciò di cui siete già in possesso. La community di *Critical* vi attende!

IL NOSTRO METODO

E così vorresti scrivere i tuoi scenari?

Fantastico! Qui troverai qualche consiglio sul metodo che utilizziamo per scrivere i nostri progetti, qualche suggerimento per cominciare a scrivere l'avventura che vorresti proporre agli altri giocatori.

Trovare Ispirazione

Dal concept all'immagine

Se hai un'idea su uno scenario originale o vuoi prendere ispirazione da un film o da una serie tv che hai visto, comincia a immaginare i PNG e l'ambientazione di cui hai bisogno, trovando magari qualche immagine che dipinga quest'idea.

Dall'immagine al concept

Magari hai un'immagine, un'ambientazione o una sensazione che vuoi trasmettere e che ti ispira? Usa questi elementi come fondamenta e pensa a cosa potrebbe accadere in questi luoghi. Forse hai in mente un personaggio da includere in questa ambientazione. Lascia la tua mente libera di vagare e, mentre definirai l'obiettivo dell'avventura, la storia comincerà a fluire.

Con entrambi gli approcci, dovrai solo trovare un modo per coinvolgere i personaggi nella storia e nelle indagini, sospinti dalle azioni che i loro avversari intraprenderanno.

Tempo di Gioco

Ogni episodio è progettato per durare circa 30 minuti. Quindi, 2 o 3 scene tra loro interconnesse, ognuna legata a un luogo e a un tempo (in modo non dissimile dalle scene di un film).

Le scene di investigazione e interpretazione possono richiedere un po' più di tempo se i giocatori investono molto nei loro personaggi; anche le scene di azione

possono richiedere più tempo, se il livello delle avversità è particolarmente alto. Facendo un po' di esperienza, e usando gli scenari in questo gioco come base di partenza, troverai presto il giusto bilanciamento.

Difficoltà

Il regolamento fornisce una precisa scala per determinare la difficoltà delle azioni, ma alcune situazioni possono richiedere un sistema più complesso a causa del numero di prove richieste e di ostacoli (sia di ambientazione che dovuti ai nemici) coinvolti. Puoi usare gli scenari della Prima Stagione come fonte d'ispirazione fino a trovare il giusto bilanciamento.

Tieni sempre a mente i seguenti punti:

- ◆ Fai crescere la tensione narrativa aumentando gradualmente la difficoltà progredendo nell'avventura.
- ◆ Un buon equipaggiamento può coprire i buchi lasciati dall'assenza di alcune Abilità nel gruppo o migliorare ancora di più un personaggio già specializzato.

Con *Critical* hai aperto la porta a un mondo di possibilità, ricco di entusiasmanti avventure e nuove ambientazioni.

L'unico limite è la tua immaginazione.

Crediti per l'Edizione Italiana:

Direzione editoriale: Flavio Mortarino

Traduzione: Marta Palvarini

Editing: Vanessa Colciago

Proofreading: Alexandra Zanasi