

MI CHIAMO . . .

E SONO . . .

COSA TI TIENE SVEGLIO?

COSA TI È APPENA SUCCESSO?

COSA C'È IN SUPERFICIE?

COSA GIACE IN PROFONDITÀ?

QUAL È LA TUA STRADA?

DISCIPLINA

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------

FOLLIA PERMANENTE

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------

SFINIMENTO ATTUALE

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------

REAZIONI

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	LOTTA?	o	FUGGI?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------	---	--------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

TALENTI

TALENTO DI SFINIMENTO

TALENTO DI FOLLIA

CICATRICI

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

RIEPILOGO DELLE REGOLE

- **Una volta per tiro di dadi**, puoi incrementare di 1 il tuo Sfinimento.
- **Ogni volta che tiri i dadi**, puoi aggiungere fino a sei dadi di Follia temporanea al tiro.
- **Per determinare il Grado di successo**, conta i dadi con valore 1, 2 e 3.
- **Per determinare la Forza di un pool di dadi**, guarda il dado di quel pool con il valore più alto.
- **Se ottieni un successo di Grado pari o superiore al GM**, hai successo. Altrimenti hai fallito.
- **Per determinare quale pool Domina**, guarda il pool di dadi con la Forza più alta.
- **Se la Disciplina Domina**, le cose sono sotto controllo. Hai l'opportunità di liberare uno dei riquadri di Reazione, oppure puoi ridurre di 1 il tuo Sfinimento.
- **Se lo Sfinimento Domina**, le tue risorse fisiche e mentali ne subiscono l'effetto. Incrementa lo Sfinimento di 1.
- **Se la Follia Domina**, la situazione diventa più caotica. Scegli e riempi uno dei riquadri di Reazione e comportati in maniera adeguata.
- **Se il Dolore Domina**, bisogna pagarne il prezzo. Una Moneta viene messa nella Coppa della Disperazione.
- **Se lo Sfinimento supera il valore di 6**, sei costretto a Crollare.
- **Se devi riempire un riquadro di Reazione ma non puoi**, sei costretto a Schizzare.
- **Se Crolli**, ti addormenti, oppure subisci una pesante sconfitta (ad esempio, muori).
- **Se Schizzi**, impazzisci per un po'. Libera tutti i riquadri di Reazione, perdi un punto di Disciplina e prendi un punto di Follia Permanente.

- **Se perdi tutta la tua Disciplina**, diventi un Incubo e un personaggio del GM.
- **Per fare un Uso Minore di un Talento di Sfinimento**, il tuo valore di Sfinimento deve essere almeno 1. Nel tiro di dado relativo all'uso del Talento avrai un numero di successi minimo pari al tuo attuale livello di Sfinimento.
- **Per fare un Uso Maggiore di un Talento di Sfinimento**, devi aumentare volontariamente il tuo Sfinimento di 1. Il tuo nuovo livello di Sfinimento rappresenta i successi che potrai aggiungere al tiro di dadi relativo all'uso del Talento.
- **Per fare uso del tuo Talento di Follia**, devi aggiungere da 1 a 6 dadi di Follia temporanea al tuo tiro (oltre all'eventuale Follia Permanente), in base alla valutazione del GM rispetto alla potenza necessaria per l'effetto del Talento.
- **Gettare un'Ombra**. Il GM può spendere una Moneta di Disperazione per aggiungere o rimuovere un 6 da uno qualunque dei pool (colori) di dadi lanciati. La Moneta va poi messa nella Coppa della Speranza. Se a causa di ciò il Dolore Domina, non si generano altre Monete di Disperazione. Il GM può spendere più Monete per volta.
- **Portare Luce/Tirare il Fiato**. Un giocatore può spendere una Moneta di Speranza per rimuovere un punto di Sfinimento, oppure per liberare uno dei riquadri di Reazione. Il giocatore può spendere più Monete per volta.
- **Portare Luce/Recuperare la Disciplina**. Un giocatore può spendere un numero di Monete di Speranza pari a cinque meno il valore di Disciplina, per recuperare 1 punto di Disciplina, rimuovendo 1 punto di Follia Permanente. Il giocatore può spendere più Monete per volta.
- **Portare Luce/Migliorare i Successi**. Un giocatore può spendere una Moneta di Speranza per aggiungere un 1 al pool di Disciplina del Protagonista. Il giocatore può spendere più Monete per volta.

QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE PRELIMINARE

Modulo 93/B

Il soggetto compili la scheda marcando una sola risposta per ogni domanda e poi la riconsegna al proprio terapeuta.

Identificativo del paziente: _____

- | | |
|-----|---|
| 01. | Da qualche giorno qualcuno telefona e senza presentarsi chiede del vostro/vostre partner. Voi... |
| A. | Non dite niente, sperando che si tratti una cosa di poca importanza. |
| B. | Chiedete spiegazioni al vostro/vostre partner. |
| C. | Vi mettete ad indagare frugando in cerca di indizi tra gli effetti personali del vostro/vostre partner. |
| 02. | Tornati a casa scoprite che la disposizione dei mobili della vostra stanza è cambiata. Voi... |
| A. | Informate i vostri familiari che preferite decidere da soli per quanto riguarda la vostra stanza. |
| B. | Uscite sbattendo la porta pretendendo di ritrovare tutto com'era prima quando tornerete. |
| C. | Pensate che anche così possa andare bene e non dite nulla. |

- | | |
|-----|---|
| 03. | Mentre vi avviate ad un colloquio per un nuovo lavoro, un bambino vi sporca il vestito con un gelato. La vostra reazione è: |
| A. | "Stai attento, cretino!" |
| B. | Oggi è proprio una giornata no, e tornate a casa. |
| C. | Pensate che comunque l'apparenza non conta e vi presentate ugualmente. |
| 04. | Vi accorgete che un libro a cui tenete molto è pieno di scarabocchi di vostro figlio. Allora: |
| A. | "Pazienza, ne ricomprerò un altro..." pensate. |
| B. | Regalate a vostro figlio un album da disegno che potrà utilizzare come vuole. |
| C. | Vi mettete ad urlare ordinandogli di non toccarvi più i libri. |
| 05. | Avete preparato con passione una romantica cena a lume di candela. All'ultimo momento il vostro partner vi avverte che non può venire. Voi: |
| A. | Esprimete il vostro risentimento dicendogli che vi deve un invito a cena. |
| B. | Chiudete la comunicazione senza salutare e invitate il vostro vicino di casa. |
| C. | "Pazienza, sarà per un'altra volta..." mormorate. |
| 06. | Al ristorante il cameriere vi urta facendovi rovesciare sulla camicia di seta un bicchiere di vino rosso. Voi: |
| A. | "In questo posto non tornerò mai più!", gridate. |
| B. | Vi lasciate sommergere dalle scuse. |
| C. | Chiedete il risarcimento del danno. |

07.	A una festa notate che il vostro/a partner sembra particolarmente interessato ad una conversazione con una donna (uomo).
A.	Vi intromettete fra i due monopolizzando il discorso.
B.	"Le feste sono comunque un'occasione di incontro", pensate.
C.	Vi innervosite ma vi mostrate indifferente..
08.	Venite a sapere di aver perso un'importante riunione di lavoro perché nessuno in famiglia vi aveva riferito del messaggio lasciato in vostra assenza. Voi:
A.	Fate notare che esiste un block notes vicino al telefono e che volete sia usato.
B.	"Era un impegno importante, cercherò di rimediare", pensate.
C.	"Possibile che in questa casa non siete in grado di far nulla di buono?", gridate.
09.	Avete prestato la vostra automobile ad un amico. Ve la restituisce con uno sportello ammaccato. Voi:
A.	"È l'ultima volta che ti faccio un favore!", gridate.
B.	Chiedete che ve la ripari al più presto.
C.	"Vedrò di rimetterla a posto in qualche modo", pensate..
10.	Nonostante la vostra competenza professionale, un superiore vi dà continuamente suggerimenti su ciò che dovete fare. Gli dite:
A.	"So quello che faccio e gradirei non avere interferenze".
B.	"Grazie", e seguite i consigli dati.
C.	"Se non le sta bene come lavoro, si trovi qualcun altro!".

RICONSEGNARE AL TERAPISTA DOPO AVER COMPLETATO LE RISPOSTE

RISULTATI DEL TEST PSICOLOGICO:

- 01 - (A = 0, B = 5, C = 10)
 02 - (A = 5, B = 10, C = 0)
 03 - (A = 10, B = 0, C = 5)
 04 - (A = 0, B = 5, C = 10)
 05 - (A = 5, B = 10, C = 0)
 06 - (A = 10, B = 0, C = 5)
 07 - (A = 10, B = 5, C = 0)
 08 - (A = 5, B = 0, C = 10)
 09 - (A = 10, B = 5, C = 0)
 10 - (A = 5, B = 0, C = 10)

- 0-25 punti: 3 fuggi, 0 lotta
 26-50 punti: 2 fuggi, 1 lotta
 51-75 punti: 1 fuggi, 2 lotta
 76-100 punti: 0 fuggi, 3 lotta

Si rammenta agli operatori che i risultati del test sono strettamente confidenziali e non devono essere divulgati, in particolar modo agli esaminati.

La Direzione Sanitaria