

Sì ok, ma come si gioca?!?

Per tua volontà o per caso ti sei ritrovato al tavolo con un gioco che non conosci, Urban Heroes, quindi...come si gioca?! Ora cercherò di spiegarti quello che ti servirà (ma se hai dei dubbi, c'è un gruppo su Fb apposta, cerca "#URBANHEROES").

1. Quali dadi si usano?

Cominciamo dalle cose basilari. I dadi. Il sistema di Urban Heroes prevede la progressione dei dadi, ossia parti come base con un **d6**, ma se hai dei potenziamenti salirai progressivamente con un d8, poi un d10, ecc. (tranquillo che tanto oltre il d10 non vai per ora). Se invece subisci dei malus, potresti dover tirare un d4 o un d2. Ti spiegherò comunque quale dado tirare di volta in volta.

2. Cosa c'è scritto nella tabella in alto a sinistra?

In quello spazio ci sono tutte le informazioni del tuo Personaggio: il suo nome reale, il suo nome da supereroe, il titolo dell'avventura che stai giocando, la sua età e le sue dimensioni, il sesso, il suo movimento, cosa fa nella vita, e (COSA MOLTO IMPORTANTE per una buona giocata) i caratteri.

3. Il mio personaggio ha solo 3 caratteri?

Ovviamente una persona reale non è formata solo da 3 caratteri, lo sappiamo bene, ma si è deciso di metterne 3 dichiarati. Questi sono quelli più evidenti, quelli che **caratterizzano maggiormente** il tuo personaggio. Per poter fare una buona giocata occorre che tu riesca a interpretarli tutti e 3. Nel foglio del background troverai una migliore spiegazione di cosa intendiamo con quel carattere. La restante caratterizzazione del personaggio sta a te crearla in base al bg che ti abbiamo fornito, ma prima di tutto rispetta quei 3, perché sono i più importanti.

4. Quali sono le caratteristiche?

Le caratteristiche sono 4 + 1. Le quattro basilari sono: 1) **Fisico**, che indica la forza, la robustezza e la prestanza muscolare, quindi per qualsiasi capacità fisica; 2) **Mente**, che indica l'intelligenza, le conoscenze e tutte le capacità mentali; 3) **Riflessi**, che indica l'agilità e la rapidità, si usa per l'iniziativa e per tutte le capacità di prontezza; 4) **Sociale**, che indica il fascino, il carisma e tutte le capacità di socializzazione. Infine c'è il +1) **Controllo**; questa caratteristica non ce l'hanno tutti ma solo chi ha superpoteri e indica la capacità di utilizzare i superpoteri (nella descrizione dei superpoteri viene spiegato quando la devi usare e come).

5. Come funziona l'iniziativa?

Semplice, accanto alle caratteristiche trovi il valore dell'iniziativa, normalmente **d6**. Quando serve la tiri, se fai uguale a un altro personaggio, a ogni Round chi ha lo stesso punteggio ritira per vedere chi agisce prima.

6. Ma cosa posso fare quando è il mio turno?

Durante il tuo turno puoi fare tre cose: un Movimento, una Azione e azioni gratuite). In più durante il round avrai anche una risposta.

7. Cos'è una risposta?

Semplice. È una azione che puoi fare in un round ma fuori dal tuo turno, quando ti occorre reagire a qualcosa che sta capitando al tuo personaggio, e comprende: **attivare un potere** (ma ti costa 1 punto fatica), **parare** (devi usare un d6 di *riflessi* oppure una *abilità* e fare **uguale o maggiore** al tiro che ha fatto il tuo avversario per colpirti), **schivare** (tiro d6 di *riflessi* o usa una *abilità* con risultato **maggiore** del tuo avversario), **prendere al volo** (solo se sei in un round in cui ti *Difendi*), **contrattaccare** (solo se sei in un round in cui ti *Difendi*). I vari dettagli sulle abilità e la difesa te li spiego più avanti.

8. Cos'è la potenza?

Semplicemente la forza con cui porti un colpo, sia armato che a mani nude. Tiri il dado dell'arma e poi lo moltiplichi per 10.

9. Cos'è la psiche?

È un valore che rappresenta la **sanità mentale** del tuo pg, ma anche la forza di volontà e la resistenza psichica. Non puoi mai superare il tuo massimale e se perdi un punto recuperarlo diventa troppo lungo nella partita in cui stai giocando. Perdere un punto psiche avviene in diversi modi: uno shock, un attacco psionico, molte ferite alla testa, usare la Forza di Volontà per avere un bonus al tiro. Quando perdi un punto psiche devi fare un tiro d6 di Mente e sommare i punti che ti sono rimasti. Più il risultato è basso più ci saranno conseguenze.

10. Cos'è quella figura centrale con tutte le finestre attorno?

L'immagine centrale sei tu. O meglio, è il tuo personaggio. Attorno vedrai le parti del corpo numerate. Ogni colpo che sferrì o che subisci può colpire una delle locazioni: **testa, busto, braccio dx, braccio sx, gamba dx, gamba sx**. Quando colpisci qualcuno, tira un **d8**, il numero che esce indica la locazione colpita (lo sceneggiatore farà lo stesso quando colpirà te).

11. Quanti danni posso subire?

Ogni locazione come vedi ha diversi *Punti Salute*. Quando ogni locazione subisce la **metà** del massimale dei danni subisci conseguenze che variano per locazione. Quando ogni locazione scende a **0 o meno** subisci conseguenze molto gravi a seconda della locazione. Se Testa o Busto arrivano sotto lo 0 di tanti PS quanto è il **massimale** (50 e 150) muori. Se succede a braccia o gambe, hai perso l'arto che ha subito quei danni. Se subisci 40 o più danni da taglio o perforante, inizierai a sanguinare nella locazione che ha subito il colpo, e perderai 20 PS ogni minuto.

12. Cosa sono i punti fatica?

I PF (non punti ferita ma Punti Fatica) rappresentano l'accumulo della **stanchezza** quando fai qualcosa di molto pesante, come ad esempio: usare un potere come risposta (a meno che non sei in un round in cui ti *Difendi* o non hai un *potenziamento* apposta), dopo ogni minuto di combattimento, se ripeti una Azione stancante per tre o più volte, se una locazione ha già subito metà dei danni massimi e viene ancora colpita, se corri per più di 6 minuti. Ogni volta che accumuli un PF c'è una conseguenza negativa sempre peggiore, fino a 8. Puoi recuperare un PF se per un'ora fai attività poco impegnative.

13. Cos'è riportato nei segni particolari?

Abbiamo scritto le particolarità che riguardano eventuali tue mutazioni genetiche o la manifestazione del tuo potere psionico o la formula da recitare per attivare l'incantesimo (il tuo potere). Leggili e fai attenzione ad essi, perché caratterizzano il tuo pg.

Ora gira la pagina della scheda.

14. Come funzionano le abilità?

Le abilità ovviamente sono tutte le cose che sai fare. Ci sono le abilità elementari, ossia quelle che tutti sanno fare, come ascoltare, saltare, osservare, schivare, parare, divincolarsi. E poi ci sono le abilità complesse, che sono quelle riportate nella scheda.

15. Come utilizzo una abilità elementare?

Per usare queste abilità ti occorrerà tirare il dado riferito alla caratteristica, come ad esempio ascoltare è riferito a Mente o scalare a Fisico (comunque tiri un d6 sempre, quindi non ci sono problemi).

16. Cosa significano le abilità complesse?

Le abilità complesse sono divise per settori e rappresentano le conoscenze che hai appreso studiando e spendendo del tempo. Si dividono in: **Armi**, rappresenta la capacità di usare specifiche armi (non tutti sanno sparare con una pistola ad es.); **Arte**, rappresenta qualsiasi capacità artistica per cui hai studiato e potrai ricavare soldi dalla performance; **Conoscenze** indicano tutte le cose apprese studiando (all'università o con corsi specializzati); **Guide** indica la capacità di pilotare un mezzo, possedere una patente o poter fare cose particolari alla guida dello specifico mezzo; **Hobby** sono le abilità che hai appreso nel tempo libero e che non ti possono fruttare soldi (una abilità in Arte: chitarra è propria di un musicista professionista, Hobby: chitarra è propria di chi ha imparato da sé); **Lingue** è la capacità di parlare, leggere e scrivere una lingua; **Professione** indica tutte le cose che hai imparato facendo un lavoro e che quindi possono darti un reddito; **Sport** indica gli sport che il personaggio ha praticato a livello agonistico e di cui quindi è esperto (tutti sanno tirare calci a un pallone ma non tutti sono calciatori).

17. Come utilizzo una abilità complessa?

L'utilizzo di una abilità complessa è frutto di grande fantasia. Ti spiego meglio: normalmente in tanti GdR una abilità complessa si riferisce a una sola caratteristica (ad esempio in D&D 3.5 le Conoscenze fanno riferimento solo all'intelligenza). In Urban Heroes non è così. Una abilità può essere usata in **maniera creativa**, associandola a una delle 4 Caratteristiche. Ad esempio: se il tuo personaggio avesse Conoscenze: chimica, questa potrebbe essere usata associandola a Mente per cercare di individuare la composizione chimica di una sostanza, oppure potrebbe essere usata associandola a Sociale per tenere una lezione di chimica davanti ad un pubblico. L'abilità Sport: basket potresti usarla associandola a Fisico per divincolarti da una presa, oppure a Riflessi per lanciare un oggetto in uno specifico punto, oppure con Mente per intuire la traiettoria di un oggetto, oppure ancora con Sociale per intrattenere una conversazione sportiva.

18. D'accordo, ma in pratica come funziona un'abilità complessa?

Ogni abilità ha 1 o 2 ranghi. Più è alto il rango più sei esperto in quella materia. Quando decidi di usare una abilità complessa, devi dichiarare quale usi, a quale Caratteristica la associ e infine qual è secondo te il motivo per cui utilizzi l'abilità complessa al posto di quella elementare (ad es. "utilizzo Arte: scultura con Sociale per fare colpo su quella ragazza davanti alla statua"). Se l'utilizzo è ritenuto valido dallo sceneggiatore, allora invece di tirare un semplice d6 per l'abilità elementare, tirerai un d8 (se hai 1 rango) o un d10 (se hai 2 ranghi). Come vedi quindi è fondamentale usare le abilità in modo creativo per poter avere maggiori possibilità di superare le Difficoltà della prova. Inoltre l'uso creativo di una abilità è premiato dallo sceneggiatore come buona interpretazione.

19. Veniamo alla parte interessante, i poteri.

Quelli te li abbiamo spiegati in una scheda apposita, che spiegano nello specifico ogni potere (visto che differiscono tutti) e il loro funzionamento. Non hai che da leggerla e poi usarli, d'altra parte sei o non sei un supereroe?!

Ora vediamo come spaccare qualche osso e non prenderle!

20. Come funziona il combattimento?

Ricapitoliamolo:







