

# Regole Semplificate

## Il Morphing

Nel VeroMondo, ciò che dà vita all'esistenza di tutto è l'**ESSENZA**; essa è una sostanza invisibile, inodore ed incolore che permea lo spazio in maniera non omogenea. Essa reagisce con le capacità emozionali degli individui per produrre l'effetto desiderato.

Con il termine "Morphing" intendiamo appunto la capacità di alterare la realtà nel VeroMondo (VM) . A tutti sarà capitato di sognare ad esempio di essere a scuola per poi trovarsi in casa propria: questo è un morphing di ambiente; oppure di cercare una scala per raggiungere la soffitta, per poi scoprire che, anche se nella realtà non c'è alcuna scala che porta alla soffitta di casa nostra, nel sogno c'era, e cosa ancora più strana: ora c'è ma prima non c'era. Con il Morphing cioè, è possibile anche creare dal nulla oggetti che non ci sono, o modificare gli oggetti che ci sono già. E' possibile ad esempio cambiare il colore del tetto di una casa, o il colore degli occhi, o la forma di un cucchiaino. Con il Morphing è inoltre possibile cambiare la realtà in modo da poter compiere azioni che nella vita reale sono impossibili: ad esempio saper volare, lanciare dardi infuocati, passare attraverso i muri, creare degli scudi di energia, far piovere, trasmettere il pensiero, teletrasportarsi, ecc...Ovviamente più grande sarà la trasformazione e più difficile sarà da realizzare.

Una cosa che va tenuta ben in mente è che il Morphing interferisce direttamente con il VM, ed in particolare si crea una perturbazione della distribuzione nello spazio dell' **ESSENZA**; perciò il fatto di provare a modificare la realtà provocherà inevitabilmente un cambiamento di qualche tipo: se il PG non riuscirà a modellare la realtà come desiderava, sarà la realtà stessa a modificarsi a suo piacimento, anche in maniera da opporsi al desiderio di cambiamento espresso dal PG; e nella maggior parte dei casi tenendo presente delle cariche emozionali del momento.

*In termini di gioco*, ogni PG ha un punteggio di MORPH, che inizialmente è 40% per tutti. Questo rispecchia il fatto che essendo ancora inesperti nel muoversi nel RdS la probabilità di modificare è ancora piccola. Per riuscire in una operazione di Morphing, si deve riuscire in un tiro sotto il proprio punteggio di MORPH con un bonus/malus scelto dal Narratore che varierà a seconda dell'azione che si vuole compiere e dal luogo in cui si è.

Ad esempio: creare dal nulla un oggetto come un bicchiere d'acqua, è un'operazione molto semplice che non richiede malus (al massimo 3% di malus se si vuole acqua di fonte appena sgorgata dalla sorgente in un bicchiere di cristallo) per cui un PG che ha appena iniziato a giocare, dovrà fare un test sotto ( $40-3=37\%$ ) per avere la sua acqua di fonte.

Se riuscirà nel tiro, il suo punteggio di MORPH sarà incrementato di +1d4%, ed otterrà ciò che ha desiderato, il margine di successo darà un'indicazione dell'effetto ottenuto; Se invece sbaglierà il tiro, la realtà verrà modificata in accordo con il principio per cui la realtà stessa si modificherà in maniera del tutto imprevedibile, ed il margine di insuccesso indicherà la gravità di ciò che succederà! Sempre nell'esempio del bicchiere d'acqua, potrebbe materializzarsi un piccolo bicchierino scheggiato, colmo fino all'orlo di liquame qualora il margine di insuccesso fosse piccolo, oppure i PG potrebbero ritrovarsi con l'acqua alla gola immersi in un immenso bicchiere d'acqua nel quale vivono squali o chissà cos'altro se il margine fosse grandissimo.

Questo servirà a rendere il gioco divertente ed a frenare le mire di potere dei PG "Powerplayer" che passerebbero tutto il tempo a modificare tutto e tutti!

C'è inoltre un'altra pesante limitazione: Il modificare la realtà in maniera diretta, cioè mediante un Morphing, crea una perturbazione nello spazio, che il più delle volte rischia di

richiamare un Incubo che sia nelle vicinanze. Per cui non è saggio utilizzare il Morphing in continuazione o portare dei grandi cambiamenti, a meno che non sia necessario o possa portare grandi vantaggi.

Con punteggi elevati di MORPH è possibile fare cose decisamente notevoli: ad esempio, far comparire un fucile a cannone può avere una difficoltà di  $-12\%$   $-18\%$ , una palla di fuoco può avere una difficoltà di  $-20\%$ , far sparire una casa  $-70\%$ , e così via... Si lascia al buon senso del Narratore lo stabilire le difficoltà nel far compiere i Morphing più disparati!

Ci sono inoltre alcune *Regole special per i Morphing*:

- Il punteggio di MORPH non può mai scendere sotto il 10%
- con un tiro di 01 il Morphing riesce sempre e si guadagna un punto M.C. (Morphing Certo)
- Se uno ha a disposizione un punto M.C. può effettuare un morphing certo, cioè un morphing che riuscirà automaticamente. Si farà comunque un tiro percentuale, e con un tiro superiore al 95%, il Morphing sarà catastrofico e causerà "il Risveglio" di tutti i giocatori!
- con un tiro dal 95 in su, il Morphing automaticamente non riesce ed il risultato è qualcosa che va spaventosamente contro l'idea di morphing manifestata dal PG e crea scompiglio. (il mondo dei sogni percepisce le paure del PG ed agisce di conseguenza!)
- quando il punteggio di MORPH supera il 50% e si sbaglia il tiro, tale punteggio sarà diminuito di  $-1d4\%$ , mentre in caso di successo sarà normalmente incrementato di  $1d4\%$
- Ad inizio sessione di gioco,
  - il PG può spendere permanentemente almeno 10 punti MORPH per avere un'abilità o almeno 5 per migliorarne una già esistente.
  - il PG può spendere permanentemente almeno 15 punti MORPH per avere un Potere (scelto dal Narratore)
  - il PG può spendere permanentemente 1 punto MORPH per avere 1d3 diversità fisiche.
  - Il PG può spendere permanentemente 5 punti MORPH per avere un particolare oggetto (per oggetti estremamente potenti o complicati il punteggio richiesto può aumentare... una spada laser vale di più!)

In questo caso i punti MORPH spesi sono perduti e non possono essere recuperati se non riuscendo in nuove azioni di Morphing;

- I vari PG possono unire le loro forze per compiere un Morphing più potente, il tutto avviene dividendo la difficoltà assegnata per il numero di partecipanti: ogni partecipante farà un tiro di MORPH sotto il suo valore di MORPH modificato, e si farà una somma di tutti i margini di successo e di fallimento; lo scarto in positivo o in negativo determinerà il successo o il fallimento finale e la qualità di ciò che è stato prodotto. E' inoltre opportuno che i PG si mettano d'accordo su cosa e come fare prima di concentrarsi!
- Quando un PG muore, subisce ciò che viene chiamato "il Risveglio": in termini pratici, il PG perde parte dell'affinità che finora aveva guadagnato con il RdS ed il suo punteggio di MORPH sarà dimezzato.
- Quando un PG viene chiamato con il suo nome dagli altri, subisce la perdita di 1 punto MORPH, in quanto gli viene ricordato il mondo imposto dagli incubi. (esempio Luca

gioca con il nome d'uso ERIK; se invece di chiamarlo ERIK viene chiamato Luca, perderà un punto MORPH)

ATTENZIONE: ogni volta che viene eseguito un Morphing avviene sempre e comunque una modificazione: e' come se si propagasse un'onda nello spazio. Gli Incubi riescono a percepire queste onde... e si metteranno subito a caccia!!! (questo serve a limitare un po' la sfrenata fantasia dei giocatori).

Esempi di Poteri:

Volare, Sputare Fuoco, Diventare Incorporeo, Manipolare la realtà (1d100 di bonus al MORPH), Teletrasporto, Telecinesi, Trasformarsi in un animale, Percepire i Morphing, Diventare Invisibile, Lanciare un incantesimo, Parlare e capire tutti i linguaggi, Vedere attraverso i muri, Comunicare col pensiero, Precognizione Retrocognizione, Proiezione Astrale, Leggere nella mente, Sensi sviluppatissimi, Mani calmitate, Visione infrarossa, Visione al buio, Immunità ai veleni, Sesto senso, Distinguere Incubi, Distinguere Creature del VM, Acrobazia animale, Urlo della mente, Pirocinesi, Respirare in assenza d'aria, Fascino, ecc...

#### **All'inizio di ogni sessione di gioco o in caso di Risveglio**

1. Scegliere il Nome d'Uso
2. Scegliere quanti punti MORPH spendere permanentemente e come
3. Tirare sotto il punteggio di MORPH, per verificare se avverranno eventuali modifiche fisiche.
4. Aggiornare il punteggio di MORPH sulla scheda nuova.