

# MUTANTS & MASTERMINDS – QUICK-START

Hai mai desiderato utilizzare abilità e poteri incredibili per combattere il crimine, proteggere le persone e salvare il mondo? Ora con *Mutants & Masterminds* puoi! Grazie a *Mutants & Masterminds* il gioco di ruolo dei supereroi, potrai creare il tuo supereroe e guadagnarti un posto tra i leggendari difensori della giustizia.

Basato su un premiato sistema di gioco, il *Manuale dell'Eroe* di *Mutants & Masterminds* ti dà tutto ciò che ti serve per creare incredibili storie di supereroi. Riccamente illustrato a colori, il *Manuale dell'Eroe* contiene informazioni sulla creazione dell'eroe e su come giocare; contiene inoltre consigli sulla creazione delle avventure e delle serie, ed archetipi ed esempi in quantità per consentirti di iniziare.

## FONDAMENTA SOLIDE

Il sistema di gioco di *Mutants & Masterminds* ha vinto diversi premi ed è stato il GdR supereroistico di punta per oltre un decennio, costruito sulle solide fondamenta del d20 System e della Open Game License.

## FACILE DA USARE

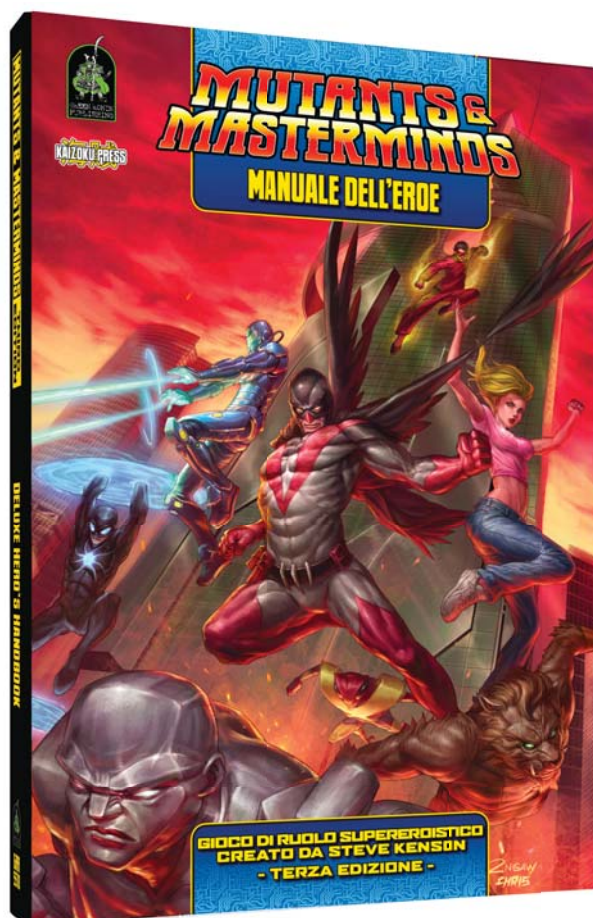
In *Mutants & Masterminds* tutto ciò che il tuo eroe fa viene risolto con un semplice sistema di **prove azione**: si lancia un dado a venti facce, aggiungendo o sottraendo al risultato dei modificatori che dipendono dalle caratteristiche dell'eroe e dalla situazione. Confronta il risultato con un valore che descrive la difficoltà dell'azione e saprai immediatamente se hai avuto successo o meno, e di quanto.

## AZIONE EROICA

*Mutants & Masterminds* utilizza i **punti eroe**: per dare ai personaggi l'opportunità, quando è necessario, di dar fondo alle loro risorse. I giocatori possono spendere punti eroe per migliorare i tiri di dado ed aiutare i propri eroi a scrollarsi i danni di dosso. I punti eroe mettono nelle mani dei giocatori le chiavi del successo e danno al Gamemaster un modo di ricompensarli quando raggiungono gli obiettivi e giocano eroicamente.

## TUFFATI NEL GIOCO!

Puoi provare *Mutants & Masterminds* immediatamente. Questo opuscolo introduttivo ti dà tutto quello che serve per provare il gioco, con tanto di scontro supereroistico tra Rook, l'investigatore dalle ali corvine di Emerald City, ed il suo nemico, il mutante Pack-Rat!



CERCA MUTANTS & MASTERMINDS IN RETE SU  
[WWW.MUTANTSANDMASTERMINDS.IT](http://WWW.MUTANTSANDMASTERMINDS.IT)

# LE REGOLE

I giochi hanno delle regole, e *Mutants & Masterminds* non fa eccezione. L'essenza del sistema di gioco su cui *Mutants & Masterminds* si basa è in realtà piuttosto semplice. La maggior parte delle regole sono un'espansione delle meccaniche di base del sistema, che regolamentano casi speciali o modificatori di situazione. Fintantoché conoscerai le basi del gioco, potrai gestire praticamente ogni situazione che si presenta: basta scegliere un tipo di prova appropriato, una Classe Difficoltà ed effettuare un tiro per determinare se il personaggio riesce o meno! Tutto qui.

## GRADO

Ogni tratto in *Mutants & Masterminds* (caratteristiche, abilità, poteri ecc.) ha un **grado** associato, un valore che indica quanto forte (o debole) è quel tratto. I gradi vanno da -5 (molto debole) fino a 20 (capacità cosmica) o più, con una media di 0, pari al valore di una persona comune. Ad esempio, i punteggi di Agilità ed Intelletto di Rook sono entrambi a grado 5, molto al di sopra della media e piuttosto impressionanti per un essere umano.

## CLASSE DIFFICOLTÀ

Ogni azione, ad esempio effettuare un attacco, evitare danni o capire come funziona un gadget, ha una **Classe Difficoltà** o **CD**, un valore che ne indica la difficoltà. Le CD vanno da 0 (automatica, talmente facile che non vale nemmeno la pena tirare) a 40 (quasi impossibile).

## PROVE

Tutte le azioni in *Mutants & Masterminds* vengono risolte tramite **prove**, vale a dire tirando un dado a 20 facce, ed aggiungendo un **modificatore** relativo ad uno dei gradi del personaggio. Se il totale della prova *uguaglia* o *supera* la Classe Difficoltà, l'azione ha successo, altrimenti fallisce.

Ad esempio, una prova di attacco senza armi per Rook sarà pari al suo grado in Combattimento (8), più il grado del vantaggio in Attacco Ravvicinato (7), per un totale di 15, più il risultato di un tiro di dado. La CD che deve raggiungere è la Parata del bersaglio, più 10 (21, nel caso di Pack-Rat).

## MARGINI

Le prove hanno spesso **margin**i di successo o fallimento: ottenere semplicemente un successo o un fallimento conta come un margine. Per ogni *cinque punti pieni* al di sopra o al di sotto della classe difficoltà, si aggiunge un margine di successo o fallimento. Le frazioni vengono ignorate. Quindi una prova CD 10 con un risultato di 13 indica un margine di successo, proprio come un risultato di 8 indica un margine di fallimento. Un risultato di 16 ha due margini di successo (6 su CD 10, ignorando la frazione) mentre un risultato di 5 indica 2 margini di fallimento (5 sotto CD 10).

## PROVE DI RESISTENZA

Evitare un effetto richiede una **prova di resistenza**, con una Classe Difficoltà pari al grado dell'effetto più 10 o 15, a seconda dell'effetto. Una prova riuscita indica che si evita l'effetto. Una prova riuscita indica che si è evitato l'effetto, mentre una fallita indica che si subisce parte (o tutto) l'effetto.

## MODIFICATORI DI CIRCOSTANZA

Alcune circostanze rendono le prove più facili o difficili, dando un bonus o una penalità. I personaggi con un **bonus di circostanza** hanno un **vantaggio** alla prova, mentre quelli che hanno una **penalità di circostanza** hanno uno **svantaggio**. Applica un modificatore di +2 se il personaggio ha un vantaggio (+5 per un grande vantaggio) ed un modificatore di -2 per uno svantaggio (-5 per un grande svantaggio).

## ESEMPI DI PROVA

DIFFICOLTÀ (CD)	ESEMPIO (TRATTI UTILIZZATI)
Molto facile (0)	Notare qualcosa in piena vista (Intuizione + Percezione)
Facile (5)	Scalare una corda annodata (Forza + Atletica)
Normale (10)	Udire una guardia della sicurezza avvicinarsi (Intuizione + Percezione)
Ardua (15)	Disinnescare un esplosivo (Intelletto + Tecnologia)
Impegnativa (20)	Nuotare contro una forte corrente (Forza + Atletica)
Complessa (25)	Scalare una superficie rocciosa umida e scivolosa (Forza + Atletica)
Eroica (30)	Superare un sistema di sicurezza sofisticato (Intelletto + Tecnologia)
Supereroica (35)	Convincere le guardie, pur non possedendo le credenziali, a lasciarti entrare nell'edificio (Presenza + Inganno)
Quasi Impossibile (40)	Seguire un commando addestrato attraverso la giungla in una notte senza luna dopo 12 giorni di pioggia (Intuizione + Percezione)

## AZIONE!

Quando le cose iniziano davvero a succedere in una sessione di *Mutants & Masterminds*, lo scorrere del tempo viene suddiviso in segmenti chiamati **round** (alle volte "round di azione"). Un round non è molto tempo, immaginalo come una pagina di un fumetto, lungo abbastanza per un giro del tavolo, con ogni personaggio che fa qualcosa. La parte di round di un personaggio viene definita il suo **turno**.

Durante il tuo turno il tuo personaggio può muoversi e fare qualcosa'altro, ad esempio sferrare un attacco o utilizzare un potere. Ad esempio, durante il suo turno Rook può correre (o piombare in picchiata utilizzando le sue ali) ed anche sferrare un pugno, utilizzare un oggetto del suo arsenale o una qualche altra azione.

## MOVIMENTO

Una persona normale può spostarsi di circa 9 metri per turno (il doppio se non fa nient'altro che muoversi), anche se alcuni eroi e malvagi spesso hanno poteri che gli consentono di spostarsi più velocemente, come le ali plananti di Rook o la velocità animale di Pack-Rat.

## ATTACCARE

I personaggi di *Mutants & Masterminds* possono attaccare in diversi modi, da un semplice pugno all'utilizzo di armi o incredibili poteri, ma tutto viene gestito allo stesso modo: i personaggi possiedono un bonus di attacco, che dipende da Mischia per gli attacchi ravvicinati e Destrezza per gli attacchi a distanza, modificati dall'abilità di Combattimento Corpo a Corpo o Combattimento a Distanza, e dai vantaggi Attacco Ravvicinato e Attacco a Distanza.

Rook, ad esempio, ha Mischia 8, mentre il suo vantaggio di Attacco Ravvicinato è 7, il che lo rende un combattente in corpo a corpo *molto* abile. Possiede un bonus totale di 15 quando effettua un attacco ravvicinato. Destrezza 5 e l'abilità Combattimento a Distanza: Lanciare 8 gli danno un bonus di 13 negli attacchi a distanza, ad esempio con i suoi artigiani da lancio.

Quando attacchi, effettui una prova utilizzando il bonus di attacco contro una Classe Difficoltà pari a 10 più la difesa appropriata del bersaglio: Parare per gli attacchi ravvicinati, Schivare per gli attacchi a distanza. Un totale prova (il risultato del tiro di dado più il bonus) che uguagli o superi la CD indica un successo, mentre un totale inferiore alla CD indica un fallimento.

## DANNO

Un attacco che va a segno infligge **danno**, che è classificato come tutti gli altri tratti in *Mutants & Masterminds*. I danni inflitti senz'armi sono basati sul grado di Forza, mentre quelli inflitti da poteri o armi sono basati sul grado del potere o dell'arma.

Un personaggio colpito da un attacco portato con successo sarà in grado di evitare una parte o tutto il danno con una **prova di resistenza al danno**. Si tratta di una prova del grado di Robustezza contro una Classe Difficoltà pari a 15 più il grado del danno.

Ad esempio, se Rook prova a resistere ad un colpo sparato dal blaster di Pack-Rat, il giocatore che lo interpreta effettuerà una prova sulla Robustezza di Rook contro una CD di 23 (Danno del blaster grado 8 + difficoltà base 15). Rook ha poi il vantaggio Attuire il Colpo, quindi ottiene un bonus di +3 alla Robustezza quando può muoversi e assecondare un colpo, per un totale di Robustezza 6. Dunque il giocatore che interpreta Rook deve ottenere 17 o più per *non* subire danno dal colpo.

I risultati di una prova di resistenza al danno sono mostrati nella seguente tabella.

## PROVA DI RESISTENZA AL DANNO

### RESISTENZA VS. [GRADO DANNO + 15]

**Successo:** nessun danno.

**Fallimento (un margine):** il bersaglio è ammaccato e subisce una penalità di circostanza di -1 alle prove successive di resistenza ai danni.

**Fallimento (due margini):** il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo, può muoversi o attaccare, ma non può fare entrambe le cose. Il personaggio subisce una penalità di circostanza di -1 alle prove successive di resistenza ai danni.

**Fallimento (tre margini):** il bersaglio è barcollante – può muoversi o attaccare, ma non può fare entrambe le cose in un turno, e si sposta solo a metà della sua velocità. Il bersaglio subisce una penalità di circostanza di -1 alle prove successive di resistenza ai danni. Se il bersaglio totalizza di nuovo tre margini di fallimento su una prova di resistenza al Danno, applicare l'effetto di quattro margini.

**Fallimento (quattro o più margini):** il bersaglio è inabile – fuori combattimento o incapace di agire.

## PUNTI EROE

Gli eroi hanno a disposizione una risorsa conosciuta come **punti eroe**, che rappresenta la determinazione e la forza d'animo che li aiuta a portare a termine compiti impossibili quando devono. Il Gamemaster ricompensa i giocatori con punti eroe per aver affrontato difficoltà durante il gioco e, più in generale, per essersi comportati eroicamente. Il giocatore può spendere i punti eroe per ottenere uno dei seguenti benefici:

- Rilanciare un dado e scegliere il migliore dei due risultati. Se il secondo tiro è pari a 10 o meno, aggiungere 10, cosicché il risultato sarà sempre tra 11 e 20.
- Eliminare immediatamente una condizione di frastornato dal danno, consentendo all'eroe di agire normalmente.

Il *Manuale dell'Eroe* di *Mutants & Masterminds* descrive molti altri utilizzi dei punti eroe, ma questi due sono quelli essenziali per questa introduzione.



## ROOK

LP10

FOR	VIG	AGI	DES	MIS	INT	ITU	PRE
3	3	5	5	8	5	2	3

## POTERI

Il costume che Rook indossa, gli dà i poteri seguenti:

**Cappuccio:** Sensi 3 (Radio, Visione Crepuscolare, Visione Estesa; Rook può vedere dieci volte più lontano del normale, vede normalmente in presenza di luce fioca e può captare trasmissioni radio).

**Ali di Rook:** Volo 5 (Rook può planare nell'aria ad una velocità di 96 km/h), Movimento 1: Caduta Morbida (Rook può cadere senza subire danni da ogni altezza, utilizzando l'effetto antigravitazionale della sua attrezzatura di volo per rallentare la caduta).

## EQUIPAGGIAMENTO

Rook ha tutta una serie di oggetti e armi per la lotta al crimine, compresi:

**Torcia elettrica:** in grado di illuminare zone buie.

**Mini-Traccianti:** emettono un segnale radio che Rook può seguire utilizzando il suo cappuccio.

**Arsenale:** una serie di armi pieghevoli e nascoste, che comprende:

- **Artigli Accecanti:** emettono un lampo di luce brillante; i bersagli nel raggio di 9 metri devono effettuare una prova sulla Tempra (CD 13). Fallire questa prova infligge una penalità di -2 alle prove che coinvolgono la vista. Due margini di fallimento indicano una penalità di -5 mentre tre o più accecano il bersaglio. Bisogna effettuare una nuova prova sulla Tempra ogni round per recuperare.
- **Artigli da Lancio:** armi da lancio che infliggono Danno grado 5 (include la Forza di Rook).
- **Artigli Taser:** armi da lancio che costringono i bersagli colpiti ad effettuare una prova sulla Tempra (CD 14). Il fallimento vuol dire che il bersaglio è frastornato (il personaggio è in grado di muoversi o attaccare, ma non di fare entrambe le cose). Due margini di fallimento infliggono la condizione di stordito (nessuna azione), mentre tre o più margini indicano che il bersaglio è inabile e fuori combattimento. Bisogna effettuare una nuova prova sulla Tempra ogni round per recuperare.
- **Bastone da Combattimento:** arma da combattimento ravvicinato che infligge Danno grado 5 (include la Forza di Rook).
- **Granate Accecanti:** armi da lancio che infliggono Danno grado 3 a tutti i bersagli nel raggio di 9 metri.

VERO NOME: JACK COOPER

OCCUPAZIONE: EX-IMPREDITORE, VIGILANTE

BASE: EMERALD CITY

Jack Cooper nacque in una famiglia benestante e poteva permettersi ogni opportunità. Utilizzò i suoi vantaggi per studiare, viaggiare ed istruirsi, dando vita infine ad una proficua azienda di commercio elettronico che gli fruttò una fortuna quando la vendette prima di compiere 30 anni. Visitando Freedom City nei primi anni del suo "pensionamento", Jack ebbe l'opportunità di vedere la Freedom League in azione, venendo ispirato soprattutto da Raven, un'eroina che riusciva a cavarsela contro nemici potentissimi senza alcun superpotere.

In seguito, leggendo sul conto di lei, si imbatté in una sua rara intervista in cui ella affermava: «Vi è molta ingiustizia nel mondo. Vi sono molti... predatori. Voglio mostrare alla gente che le cose possono essere migliori; voglio mostrare loro che solo



## ABILITÀ

Acrobazia 3 (+8), Atletica 5 (+8), Combattimento a Distanza: Lanciare 8 (+13), Cura 1 (+6), Furtività 9 (+14), Intimidire 5 (+8), Investigare 1 (+6), Percezione 6 (+8), Tecnologia 5 (+10), Veicoli 1 (+6)

## VANTAGGI

**Attacco Poderoso** Rook può prendere fino a -5 di penalità alle proprie prove di attacco per ottenere fino a un bonus massimo di +5 al grado del Danno del proprio attacco. Il giocatore deve annunciare il valore che desidera utilizzare prima di tirare.

**Attacco Ravvicinato 7** Rook gode di un bonus di +7 agli attacchi ravvicinati (già incluso nei valori).

**Attuire il Colpo 3** Rook gode di un bonus alle prove di Robustezza di +3 quando è in grado di muoversi e reagire.

**Azione in Movimento** Nel proprio turno Rook può muoversi, effettuare un'azione e poi muoversi di nuovo.

**Estrazione Rapida** Estrarre o preparare una delle armi del proprio arsenale per Rook non conta come azione.

## ATTACCHI

## INIZIATIVA +5

Disarmato +15	Ravvicinato, Danno 3
Bastone da Combattimento +15	Ravvicinato, Danno 5, Portata 1
Artigli da Lancio +13	Ravvicinato, Danno 5

## DIFESA

PARARE	14	TEMPRA	14
ROBUSTEZZA	6/3†	VOLONTÀ	8
SCHIVARE	14	†Senza Attuire il Colpo	

perché qualcosa non è giusto oggi, non è detto che debba esserlo per sempre. Voglio vivere in un mondo giusto, perciò mi impegno ogni giorno per rendere ciò una realtà. Credo che, a modo nostro, tutti noi lo facciamo.»

Il giorno seguente Jack Cooper andò nella sua officina ed iniziò a progettare per sé una nuova vita. Cercò i migliori allenatori ed insegnanti, e si costruì un piccolo arsenale di armi, ali e cappuccio compresi. Quando fu pronto, Rook scese nelle strade di Emerald City, per fare in modo che un mondo giusto divenisse una realtà.

## PACK-RAT

LP11

FOR	VIG	AGI	DES	MIS	INT	ITU	PRE
1	4	4	5	4	6	3	1

## POTERI

**Artigli e Denti:** attacco ravvicinato Danno 2 (include la Forza di Pack-Rat).

**Simile a un ratto:** Pack-Rat ha tratti da ratto, ad esempio Arti Aggiuntivi 1 (una coda prensile), Immunità (alle malattie) e Sensi (un acuto senso dell'olfatto e la capacità di seguire tracce con esso). Può inoltre correre su tutti e quattro gli arti a circa quattro volte la normale velocità umana (26 km/h).

**Blaster:** Pack-Rat è armato di un blaster di propria concezione che infligge Danno 8 a distanza.

## ABILITÀ

Acrobazia 6 (+10), Atletica 9 (+10), Attacco Ravvicinato: Artigli 8 (+12), Competenza: Undercity 8 (+14), Furtività 9 (+13), Inganno 6 (+7), Mano Lesta 8 (+13), Percezione 8 (+11), Tecnologia 15 (+21)

## VANTAGGI

**Attacco Difensivo** Pack-Rat può prendere fino a -5 di penalità alle proprie prove di attacco per ottenere un bonus massimo di +5 al grado di Schivare e Parare per quel round.

**Attuire il Colpo 4** Pack-Rat gode di un bonus alle prove di Robustezza +4 quando è in grado di muoversi e reagire.

**Iniziativa Migliorata 2** Quando effettua prove di Iniziativa, Pack-Rat aggiunge +8 al proprio grado di Agilità (già calcolato nel suo punteggio di iniziativa).

**VERO NOME: SOGGETTO SPERIMENTALE XCV-112890**

**OCCUPAZIONE: LADRO E CAPOBANDA**

**BASE: UNDERCITY**

Morgenstern Labs è solo una delle molte aziende di copertura per la misteriosa organizzazione conosciuta come Labyrinth. Uno dei suoi campi di sperimentazione speciali era quello di adattare tecnologia basata sul DNA da usare su soggetti animali, "elevandoli" a livelli più alti di intelligenza e utilizzo degli strumenti. Questo progetto di ricerca segreto produsse una quantità di animali ibridi, dotati di intelligenza di livello umano (o superiore).

In seguito un'organizzazione per i diritti degli animali sentì delle voci riguardanti i test illegali della Morgenstern. Pensava semplicemente di star vandalizzando un'altra di una lunga serie di aziende, colpevole di torturare animali



## ATTACCHI

## INIZIATIVA +12

Artigli e Denti +12	Ravvicinato, Danno 2
Blaster +13	A distanza, Danno 8

## DIFESA

<b>PARARE</b>	11	<b>TEMPRA</b>	8
<b>ROBUSTEZZA</b>	8/4†	<b>VOLONTÀ</b>	11
<b>SCHIVARE</b>	13	†Senza Attuire il Colpo	

innocenti per profitto, ma apprese dolorosamente (e fatalmente in un paio di casi) dell'errore quando liberò accidentalmente degli esemplari dalle loro gabbie. Il soggetto XCV-112890 fuggì senza voltarsi indietro, sparendo nelle fognature della città verso la libertà.

Nell'aiutare dei vagabondi contro una banda di strada XCV si guadagnò degli alleati e, infine, il controllo di una banda propria. Questa banda lo ribattezzò "Pack-Rat" e lo aiutò a recuperare i libri e le fonti di informazione che bramava. Li assorbì tutti, mostrando un sorprendente talento per le modifiche e l'ingegneria. Ha cautamente costruito il proprio "branco di ratti" nell'ombra e ora intende usare le proprie abilità per sopravvivere... e trarre profitto.

**ORA CONOSCI LE REGOLE DI BASE,  
E TI SONO STATI PRESENTATI I PERSONAGGI...  
E ALLORA PREPARATI A BALLARE!**

# TRAPPOLA PER TOPI

Ora hai la possibilità di giocare un breve incontro di *Mutants & Masterminds*, mettendo Rook l'eroe contro Pack-Rat! Da' la scheda del personaggio di Rook ad uno dei giocatori, mentre un altro può interpretare Pack-Rat, oppure il Gamemaster può farlo. Nota che le schede del personaggio sono abbreviate e questo incontro base è stato pensato per essere un combattimento abbastanza semplice. Potrai apprendere di più sulle abilità e poteri dei singoli personaggi (e del gioco più in dettaglio) nel *Manuale dell'Eroe*.

Leggi le informazioni nel paragrafo **Le Regole** con il/i giocatore/i e consentigli di dare uno sguardo alle schede del personaggio. Potresti voler fargli fare un paio di tiri di dado per delle prove tanto per dargli un'idea. Quando sei pronto per iniziare, leggi ciò che segue ad alta voce sul giocatore che interpreta Rook:

*Non sei estraneo al crimine di Emerald City, la tua casa nella regione del Pacifico di Nord ovest degli Stati Uniti d'America, ma l'ultima serie di furti da aziende di alta tecnologia come MarsTech e ASTRO Labs ha catturato la tua attenzione, poiché coinvolgevano anche il rapimento di diversi scienziati. Sembra chiaro che i rapitori siano entrati negli edifici dai sotterranei, forse utilizzando dei punti d'ingresso del vecchio sistema fognario o della metropolitana. È questo ciò che ti ha portato ad investigare in un angolo abbandonato dell'Undercity, fino ad un vecchio bunker di cemento per rifornimenti risalente almeno a un centinaio d'anni fa. Esamini e metti alla prova la porta di ferro arrugginita, trovandola aperta.*

Chiedi al giocatore che interpreta Rook di descrivere il suo arrivo all'esterno del bunker e come entrerà. Incoraggia il giocatore ad essere descrittivo e, a tua volta, parla dello spesso strato di polvere, del cemento crepato e spaccato, degli impianti arrugginiti, e delle scale che conducono giù nell'oscurità.

Non devi chiedere ai giocatori di effettuare alcuna prova in questo momento; per Rook strisciare in una rovina buia è un compito di routine a voler esagerare. Una volta che il giocatore ha avuto la possibilità di parlare un po' di ciò che il proprio eroe farà, da' al giocatore un gettone per un punto eroe e leggi quanto segue:

*L'interno del bunker è debolmente illuminato, ma è più che abbastanza per le lenti potenziate del tuo cappuccio. Al centro del pavimento di cemento pieno di crepe siedono quattro figure, schiena contro schiena, le teste riverse, i vestiti coperti da camici da laboratorio bianchi, illuminati da un'unica lampadina che lampeggia intermittenemente appesa da un soffitto pieno di tubi arrugginiti.*

## LA FINE DEL TOPO

Fa' effettuare al giocatore che interpreta Rook una prova di Percezione (il bonus di abilità totale per la Percezione di Rook è 8, più il tiro di dado). Se il totale della prova è uguale o superiore a 23, Rook noterà Pack-Rat, nascosto tra i tubi sul soffitto, che mira con il blaster contro di lui! Il giocatore dovrà quindi tirare per l'iniziativa, come descritto nel paragrafo seguente.

Se la prova fallisce, Pack-Rat potrà effettuare un attacco libero contro Rook: effettua una prova con un bonus di +13 con il suo blaster contro la metà del normale livello di Schivare di Rook di 14, a causa della sorpresa. Ciò vuol dire che Pack-Rat ha bisogno solo di 17 o più per colpire (un tiro di 4 o più sul dado)! Se l'attacco va a segno, fa effettuare al giocatore che interpreta Rook una Prova di Resistenza al Danno utilizzando la Resistenza contro CD 23 (15 + Danno 8 del blaster), come indicato nella sezione Danno. Il bonus di Rook è solo pari a +3, poiché il vantaggio di Attutire il Colpo non si applica quando si è sorpresi.

## INIZIATIVA

Dopo che Rook avrà individuato Pack-Rat, oppure dopo l'attacco di quest'ultimo, fa' tirare a entrambe le parti il dado aggiungendo il loro grado di Agilità: Pack-Rat aggiunge +8 (+12 in totale) grazie alla sua Iniziativa Migliorata. Chi ottiene il risultato più alto agisce per primo, poi agirà l'altro, e così via.

Durante il suo turno, Pack-Rat spara contro Rook con il proprio blaster: un bonus di +13 contro il punteggio di Schivare di Rook che è pari a 14 (il che vuol dire che normalmente Pack-Rat dovrebbe ottenere 11 o più per colpire). Quando sarà il turno di Rook di agire, chiedi al giocatore che lo interpreta cosa farà il suo personaggio, utilizzando le linee guida descritte in **Le Regole e Azione!** per determinare il risultato.

Se Rook tenta di disarmare Pack-Rat (una manovra furba), fa' effettuare al giocatore che lo interpreta una normale prova di Attacco contro Pack-Rat, ma sottraendo 5 dal risultato poiché si tenta di colpire un bersaglio piccolo come il blaster (o la mano) di Pack-Rat. Se l'attacco ha successo, bisogna effettuare una prova confrontando il grado Danno dell'attacco contro la Forza di Pack-Rat (3). Se Rook vince, Pack-Rat lascia cadere il blaster. Se Pack-Rat vince, riesce a tenerlo.

## ALTRI PROBLEMI

I quattro "scienziati rapiti" sono, in realtà, membri del "Branco di Ratti" di Pack-Rat, che indossano i camici da laboratorio degli scienziati. A partire dal secondo turno di Pack-Rat, lasceranno cadere le corde che li "immobilizzano" e si sposteranno per aiutare il loro capo. I loro tratti sono:

### MALVIVENTI DEL BRANCO DI RATTI

Forza 2, Attacco +2 (ravvicinato, Danno 3, randello, oppure Danno 2, disarmato), Schivare 2, Parare 2, Tempra 4, Robustezza 2, Volontà 0, tutte le altre abilità 0.

Da' al giocatore che interpreta Rook un altro punto eroe per la complicazione addizionale dei malviventi nel momento in cui si rivelano.

I malviventi sono dotati di manganelli con cui inizialmente tentano di colpire Rook: tira d20 + 2 (il loro bonus di attacco) contro la Parata di Rook (CD 24). In circostanze normali potrebbero colpire solo ottenendo 20 sul dado (un tiro di 20 va sempre a



segno). Una volta che i malviventi avranno iniziato ad agire, continueranno a farlo ogni round, dopo Pack-Rat.

Fortunatamente per Rook, i malviventi sono dei tirapiedi: può scegliere di colpirli come azione di routine (aggiungendo 10 al normale modificatore di attacco, più che abbastanza per raggiungere la loro Difesa 12) ed ogni malvivente che fallisce una prova di resistenza sarà automaticamente fuori combattimento!

## ALI NERE

Per il resto del combattimento, Pack-Rat tenta di stare fuori dalla portata di Rook, sparandogli, mentre i suoi tirapiedi tentano di colpirlo con i manganelli. Arbitra l'incontro finché Rook sconfigge i malvagi o perde contro di loro. Se ciò avviene, Pack-Rat può legare Rook con le stesse corde usate per "imprigionare" i suoi uomini, innescando dei rozzi esplosivi per

distruggere il bunker. Di' al giocatore che interpreta Rook che si sveglia appena in tempo per tentare di slegarsi (una prova di Destrezza a CD 20, ma ottiene un bonus di circostanza di +5 se utilizza uno dei propri artigli per liberarsi). Può quindi disinnescare gli esplosivi con una prova di abilità in Tecnologia a CD 20 o fuggire per il rotto della cuffia con una prova di abilità in Atletica a CD 20. Fallire entrambe vuol dire che Rook viene investito dall'esplosione; sopravviverà, ma dovrà essere liberato dai compagni di squadra delle Sentinelle, e gli ci vorranno giorni per recuperare prima di essere di nuovo in grado di entrare in azione.

In entrambi i casi, cos'è successo agli scienziati rapiti? Perché Pack-Rat li sta rapendo e rubando tecnologia? È un'opportunità per te, Gamemaster, di continuare l'avventura... una volta che avrai messo le mani sul manuale di *Mutants & Masterminds* e avrai la possibilità di mettere assieme un intero gruppo di eroi!

## NEL PROSSIMO NUMERO...

Ora che hai avuto la possibilità di provare *Mutants & Masterminds*, il prossimo passo è il *Manuale dell'Eroe*. Si tratta del manuale principale del gioco ed il vero inizio delle tue avventure supereroistiche: potrai creare i tuoi personaggi e leggende!

### MUTANTS & MASTERMINDS: IL MANUALE DELL'EROE

Unisciti alla battaglia infinita per la verità e la giustizia nel miglior universo per supereroi del mondo, utilizzando il miglior gioco di ruolo supereroistico del mondo.

Il *Manuale dell'Eroe* di *Mutants & Masterminds* è un GdR supereroistico completo. Inizia immediatamente con un'ampia scelta di archetipi tra cui scegliere, oppure costruisci da zero utilizzando un sistema di progettazione completo. Il *Manuale dell'Eroe* fornisce tutto ciò di cui hai bisogno per ore di avventure, e comprende tutte le regole del gioco, archetipi pronti all'uso e la generazione del personaggio veloce. Tutto è splendidamente illustrato a colori, con disegni di alcuni dei più famosi illustratori della DC.

Vivi avventure da supereroe nel mondo che ha aiutato a definire questo genere: diventa un eroe leggendario con *Mutants & Masterminds: Manuale dell'Eroe!*

oltre 300 pagine, tutto colore, €39,95

Gettati in battaglie supereroistiche con *Mutants & Masterminds*! Tu e i tuoi amici assumerete il ruolo di eroi dotati di superpoteri in un mondo di geni criminali, terroristi paranormali, bruti distruttivi ed altri insidiosi malvagi. Mandala all'aria i loro malvagi piani e consegnali alla giustizia!

Il *Manuale dell'Eroe*, il libro delle regole revisionato ed espanso della Terza Edizione del gioco, ti darà tutto ciò che ti occorre per creare le tue avventure supereroistiche:

- Un sistema flessibile e potente per creare l'eroe che desideri interpretare.
- Una varietà enorme di superpoteri, abilità e vantaggi tra cui scegliere e per personalizzare.
- Un sistema di gioco che enfatizza l'azione ed utilizza solo il dado a 20 facce.
- Regole integrate per dispositivi, veicoli e quartieri generali.
- Archetipi pronti da interpretare, ed un Generatore di Personaggi Veloce se desideri tuffarti nell'azione ancor più rapidamente.
- Consigli al Gamemaster per creare e gestire la propria serie di avventure. Allora, cosa aspetti? Scegli i tuoi poteri. Indossa una maschera. Combatti le forze del male e...



## SALVA IL MONDO!

# RINGRAZIAMENTI E LICENZE

## Mutants & MasterMinds Quick-start

**Composizione and design:** Steve Kenson

**Editing and sviluppo:** Jon Leitheusser

**Direzione artistica:** Hal Mangold

**Graphic Design:** Hal Mangold

**Illustrazioni interne:** MK Ultra

**Playtester:** Leon Chang, James Dawsey, Glenn Hall, Nathan Kahler, Jack Norris, Aaron Sullivan

**Editore:** Chris Pramas

**Staff Green Ronin:** Joe Carriker, Steve Kenson, Jon Leitheusser, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Jack Norris, Chris Pramas, Donna Prior, Evan Sass, Owen Stephens, Marc Schmalz

**Edizione italiana a cura di:** Kaizoku Press

**Direttore responsabile:** Emanuele Granatello

**Progetto grafico edizione italiana:** Mirko Pellicioni

**Traduzione:** Emanuele Granatello (project management e traduzione), Lelio Mulas (traduzione ed editing), Alberto Vicentini, Edoardo Franco e Fabio Milito Pagliara (revisione e nerditudine).

*Mutants & Masterminds Quick Start* è ©2014 di Green Ronin Publishing, LLC. Tutti i diritti riservati. Riferimenti ad altro materiale coperto da copyright non intendono in alcun modo ledere i diritti dei rispettivi proprietari dei diritti del materiale in oggetto. *Mutants & Masterminds*,

Super-powered by M&M, Green Ronin, e i loghi ad essi associati sono marchi registrati della Green Ronin Publishing, LLC. Ciò che segue è stato pensato come Identità del Prodotto, in accordo con la Sezione 1(e) della Open Game License, Version 1.0a: hero points, power points. Tutti i personaggi e i relativi immagini, descrizioni, background e informazioni vengono definiti Identità del Prodotto. Il testo seguente è Open Gaming Content: ogni parte del regolamento e del materiale del sistema di gioco non precedentemente definita Identità del Prodotto.

## Kaizoku Press

In collaborazione con

## Green Ronin Publishing

**Email:** [info@mutantsandmasterminds.it](mailto:info@mutantsandmasterminds.it)

**Siti Web:** [www.mutantsandmasterminds.it](http://www.mutantsandmasterminds.it)

[www.greenronin.com](http://www.greenronin.com)

**Facebook:** <https://m.facebook.com/Mutants-Masterminds-Edizione-Italiana-558614347633549/>



## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

**1. Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

**2. The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

**3. Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content

You indicate Your acceptance of the terms of this License.

**4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

**5. Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

**6. Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

**7. Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

**8. Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

**9. Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

**10. Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

**11. Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

**12. Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply

with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

**13. Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

**14. Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

*System Reference Document*, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc., Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

*Modern System Reference Document*, Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

*Mutants & Masterminds*, Copyright 2002, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

*Advanced Player's Manual*, Copyright 2005, Green Ronin Publishing, LLC; Author Skip Williams.

*Silver Age Sentinels d20*, Copyright 2002, Guardians of Order, Inc.; Authors Stephen Kenson, Mark C. Mackinnon, Jeff Mackintosh, Jesse Scoble.

*Mutants & Masterminds, Second Edition*, Copyright 2005, Green Ronin Publishing, LLC; Author Steve Kenson.

*DC Adventures Hero's Handbook*, Copyright 2010, Green Ronin Publishing, LLC; Author Steve Kenson.

*Mutants & Masterminds Hero's Handbook*, Copyright 2011, Green Ronin Publishing, LLC; Author Steve Kenson.

*Mutants & Masterminds Quick-Start*, Copyright 2014, Green Ronin Publishing, LLC; Author Steve Kenson.