

TRINITY

Il sistema di base Trinity fonda le funzioni di gioco sulla composizione tripartita delle creature in tre sostanze e, da esse, diverse caratteristiche.

SOSTANZE

La tripartizione delle creature è formata da:

ANIMA, che dona alla creatura la capacità di intendere e di volere.

CORPO, la quale provvede la creatura di elementi fisici come ossa e muscoli.

MENTE, per dotare invece la creatura di psiche, memoria, emozioni e controllo.

ENTITÀ

Ognuna delle tre sostanze può essere rimossa o aggiunta alla entità. Questa capacità attribuisce nomi alle diverse combinazioni delle tre sostanze per ogni entità.

Una entità è una qualsiasi combinazione delle sostanze, mentre creatura è l'esatta presenza di tutte e tre.

- **Anima** - Entità con Anima.
Entità prive di comando e tangibilità. Alcuni esempi sono spiritelli e fuochi fatui.
- **Corpo** - Entità con Corpo.
Entità senza volontà e senza movimento. Alcuni esempi sono montagne, sassi, vasi e porte.
- **Mente** - Entità con Mente.
Entità di regola e di comando, prive di una tangibilità e di una volontà. Alcuni esempi sono le forze naturali.
- **Involucro** - Entità con Anima e Corpo.
Entità dotate di vita e volontà ma prive di capacità di comando. Alcuni esempi sono i filatteri di necromanti o armature senzienti.
- **Spirito** - Entità con Anima e Mente.
Entità non tangibili con volontà aventi potere. Alcuni esempi sono fantasmi e spettri.
- **Costrutto** - Entità con Corpo e Mente.
Entità capaci di muoversi e interagire comandate dalla volontà di una creatura esterna. Alcuni esempi sono golem, robot o scheletri.
- **Creatura** - Entità con Anima, Corpo e Mente.
Entità classiche capaci di intendere, di volere, di interagire e di muoversi. Alcuni esempi sono i personaggi di gioco, draghi, goblin, alberi e batteri.
- **Irreale** - Anima priva di alcuna sostanza.

Entità teoriche, indicate per completezza. Prive di volontà, tangibilità e comando.

CARATTERISTICHE

Secondo le sostanze di cui è composta una entità, essa possiede delle caratteristiche. Queste sono capacità ad uso generico che verranno provate e verificate durante il gioco.

Ogni caratteristica ha un punteggio assegnato che indica la capacità della creatura in quella caratteristica. Il punteggio viene poi confrontato in una tabella per estrarre il dado o i dadi da lanciare per le prove di caratteristica.

Le caratteristiche sono sei in totale, tre per Corpo e tre per Mente. La sostanza del Corpo dota la creatura di Forza, Agilità e Resistenza. La sostanza della Mente dota la creatura di Influenza, Studio e Conoscenza.

Punti	1	2	3	4	5	9
Dado	d4	d6	d8	d10	d12	d20
Forza			X			
Agilità		X				
Resistenza		X				
Influenza			X			
Studio			X			
Conoscenza					X	

Distribuzione di 18 punti per le sei caratteristiche.

Fino a 9 punti spesi per ogni caratteristica il dado lanciato è uno. Una volta che vengono spesi 10 punti i dadi lanciati diventano due: un d20 ed un d4.

Questo può continuare all'infinito; ogni 9 punti spesi per caratteristica viene riportata a 0 punti e aggiunto un d20 nel tiro della caratteristica.

Ad esempio, se una creatura ha 20 punti in Forza, nelle prove di Forza tirerà 2d20+1d6.

PROVE DI CARATTERISTICA

Durante il gioco, al personaggio verrà chiesto di compiere dei tiri di caratteristica o delle **prove di caratteristica**; quando accade vuol dire che al personaggio è chiesto di lanciare il dado di una determinata caratteristica e dichiararne il risultato.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

La prova di caratteristica è spesso richiesta per superare prove, queste prove hanno una soglia che determina la riuscita o il fallimento della prova.

Questa soglia è chiamata **livello di difficoltà**, viene decisa arbitrariamente dal Narratore e può essere tenuta nascosta dal personaggio. Sempre il Narratore è libero di scegliere i fati dei personaggi nei diversi casi di fallimento o superamento delle prove.

TIRI CONTRAPPOSTI

Spesso per i combattimenti o qualsiasi siano altri conflitti e confronti, tra creature devono essere compiuti **tiri contrapposti**, ovvero prove di caratteristica opposte il quale vincitore viene deciso dal risultato più alto.

TAGLIA

Una proprietà presente in tutte le entità a discapito delle sostanze possedute è l'indicazione della grandezza della entità. Questa proprietà viene chiamata **Taglia** ed è utilizzata nella generazione dei Punti Ferita e dei Punti Vigore.

Taglia	Dado Taglia
Minuscola	d4
Piccola	d6
Normale	d8
Grande	d10
Enorme	d12
Mastodontica	d20
Colossale	d100

CORPO

Le caratteristiche dell'involucro di una creatura sono la FORZA, *rappresentante la capacità di applicare potenza e forza a oggetti e altre creature, può essere usata in necessità di combattimento per forza bruta oppure per spostare arredi in una casa*; l'AGILITÀ, *rappresentante la rapidità di una creatura di agire in una qualsiasi situazione, può essere usata per schivare colpi in combattimento oppure per scappare o rincorrere un bandito nelle vie disperse di una città*; e la RESISTENZA, *rappresentante la tempra di un personaggio per condizioni di dolore come un veleno, cadere da un albero o cadere dal tavolo di una taverna; può essere utilizzata per resistere ad agenti esterni come colpi e danni da creature*.

PUNTI FERITA

La sostanza del Corpo condanna la creatura ad un

punteggio determinante la vitalità del suo corpo, questo è un accumulo di punti chiamati **Punti Ferita**, abbreviati PF. I PF sono determinati dal **Dado Comune**, chiamato anche DC, tra le caratteristiche di Corpo e dalla Taglia della creatura.

Determinare i PF di una creatura può accadere in due modi: casuale o medio. Con il metodo casuale vanno sommati i risultati dei tiri del DC di Corpo e del dado di Taglia, e infine il risultato diviso per 2 e arrotondando per eccesso.

Ad esempio, se il DC di Corpo è un d8 e la Taglia è un d10, si tirano i due dadi che risulteranno 6 e 7, i risultati verranno sommati a 13, poi il risultato diviso per 2 e arrotondato per eccesso da 6,5 a 7: la creatura avrà 7 Punti Ferita totali. Con il metodo medio invece vanno presi i valori medi del DC di Corpo e del dado di Taglia, sommati e poi divisi per 2 arrotondando per eccesso.

$$[(\text{dTaglia} + \text{DCCorpo}) / 2] \uparrow$$

Una volta cominciata la sessione di gioco, la creatura ha la possibilità di aumentare i suoi Punti Ferita massimi aumentando la sua caratteristica di Resistenza. Per ogni punto in Resistenza aumentato i Punti Ferita aumentano di 1.

MENTE

Le caratteristiche dell'intelligenza di una creatura sono l'INFLUENZA, *rappresentante la capacità di convinzione e di autorità su altre creature, può essere usata per vendere un oggetto ad un prezzo maggiore oppure per convincere una guardia a sciogliere una corda stretta in una prigione di massima sicurezza*; lo STUDIO, *rappresentante l'abilità di una creatura all'osservazione e all'apprendimento dello spazio intorno a se, può essere usata nella percezione di trappole in una segreta abbandonata, nella verifica di credibilità sulle parole di un venditore oppure sull'apprendimento di un antico manoscritto riempito di testi proibiti*; e la CONOSCENZA, *rappresentante la memoria e le esperienze registrate della creatura, può essere usata in casi di necessità di motivazioni per conflitti storici, tradizioni o religiose*.

PUNTI VIGORE

La sostanza della Mente dona alla creatura un punteggio determinante la qualità ed il potere della propria psiche, questo è simile ai Punti Ferita ma hanno valenza nelle caratteristiche di Mente,

chiamati **Punti Vigore**, abbreviati PV. I PV sono determinati, come per i PF dal Dado Comune di Mente e dalla Taglia della creatura.

Determinare i PV di una creatura è uguale alla generazione usata per i PF con la sostituzione dell'DC di Corpo con quello di Mente.

$[(dTaglia + DCMente) / 2] \uparrow$

Per aumentare i PV una volta iniziata l'avventura la creatura deve aumentare la propria caratteristica di Conoscenza. Per ogni punto aumentato in Conoscenza i Punti Vigore aumentano di 1.

RISTORO

Ogni creatura dovrà prima o poi riposare e recuperare le forze. Ogni creatura può compiere due tipi di ristori: il **ristoro breve**, una corta pausa presa dagli avventurieri tra una stanza e l'altra delle segrete oppure una fermata rapida da un mercante in mezzo alla foresta per scambiarsi qualche oggetto; o il **ristoro completo**, un riposo pieno completo di pasto e liquore oppure di un comodo letto per prepararsi all'assalto del giorno successivo.

Il **Ristoro Breve** aiuta la creatura a recuperare la metà dei Punti Ferita e dei Punti Vigore massimi arrotondati per difetto. Ad esempio, se i PF e PV massimi sono entrambi 7, la creatura recupererebbe 3 PF e 3 PV.

Il **Ristoro Completo** invece aiuta la creatura a recuperare la totalità dei Punti Ferita e dei Punti Vigore massimi. Ad esempio, se i PF e PV massimi sono entrambi 7, la creatura recupererebbe 7 PF e 7 PV.

CONDIZIONE

La condizione è uno stato di situazione nel quale una creatura si ritrova e subisce. Una condizione può essere Ferito, Avvelenato, bruciato, Svenuto, Assonato o Affaticato. Questi stati manipolano, limitano o potenziano le abilità della creatura a seconda della condizione ricevuta.

CASUALITÀ

Il vero cuore di questo sistema sono i dadi per la determinazione casuale di un risultato.

All'interno di aree testuali i dadi sono indicati con la seguente sintassi [QdN]: Q è l'indicazione opzionale che determina la quantità di dadi da lanciare, se omesso viene considerato come 1; N invece è l'indicazione del numero delle facce del dado.

I dadi utilizzati sono i dadi a 4, 6, 8, 10, 12 e 20 facce.

Per il dado indicato d100 o d% vengono utilizzati due dadi a 10 facce dove si dividono il lavoro di indicare decine e unità ed il risultato 00 è considerato 100.

VANTAGGI E SVANTAGGI

Ogni creatura può essere condizionata nelle prove di caratteristica con dei modificatori di probabilità. Ad esempio quando il personaggio ha lavorato per anni come falegname e deve gareggiare contro dei novellini, su cui avrà vantaggi sul lavoro.

Nelle prove di caratteristica possono essere applicati vantaggi e svantaggi, essi sono dei tiri secondari i quali possono peggiorare o migliorare il tiro sfortunato a seconda del modificatore.

Quando una creatura ha un **vantaggio** deve tentare una seconda volta la prova di caratteristica e dichiarare tra i due tentativi il risultato più alto.

Quando invece una creatura ha uno **svantaggio** deve dichiarare tra i due tentativi il risultato più basso.

Ad esempio se un personaggio deve tentare una prova di Forza con un d8 e con vantaggio, tra i due risultati di 2 e 7 dichiarerà 7. Se invece avesse avuto uno svantaggio avrebbe dovuto dichiarare 2 come risultato finale.

Un personaggio può avere più svantaggi e vantaggi, e quando accade funziona che vanno tentati tanti tiri in più quanti sono i vantaggi o gli svantaggi usati e prendere i rispettivi risultati.

Ad esempio se un personaggio deve tentare una prova di Forza con un d10 e con tre vantaggi, tra i quattro risultati di 1, 4, 5 e 5, dichiarerà 5. Invece se avesse avuto 3 svantaggi avrebbe dovuto dichiarare 1 come risultato finale.

Quando un vantaggio ed uno svantaggio sono utilizzati simultaneamente, si annullano e vengono consumati.