

T H E

G E A R

Italiano

# The Gear

## Sistema

*The Gear* è un sistema di regole per gioco di ruolo in cui ogni giocatore usa un **mazzo** di **carte** da gioco con semi francesi. Esso rappresenta l'insieme delle abilità, conoscenze e possibilità del personaggio.

Nella creazione del personaggio e nella sua evoluzione, il giocatore modificherà il proprio **mazzo**, influenzandone le possibilità di successo o fallimento.

Proprio per queste particolarità, è fondamentale acquisire un'infarinatura delle meccaniche di gioco prima di scoprire come creare il personaggio.

## Il mazzo

Rappresenta il corpo della **scheda** e, quindi, le **caratteristiche** del personaggio, ma anche il serbatoio di risorse e possibilità da cui si attingerà ogni volta che il personaggio compirà un'azione che richieda una **giocata**.

All'inizio del gioco, ogni giocatore pescherà dal proprio **mazzo** una **mano** di sei **carte**, che saranno l'espressione delle sue attuali possibilità.

## La scheda

La **scheda** del personaggio è anche la radice sulla quale viene creato il **mazzo**.

Possiede quattro **caratteristiche**: Sociale, Corpo, Mente e Unico, associate a loro volta ai quattro semi del **mazzo**, rispettivamente Cuori, Quadri, Fiori e Picche.

Ogni **caratteristica** avrà sempre un valore compreso tra 1 e 10.

A ogni **caratteristica** è associata una lista di abilità, che rappresentano quello che il personaggio sa fare.

A ogni **caratteristica** corrisponde un **contatore di traumi**, che tiene traccia dei danni permanenti subiti dal personaggio in quella sfera della propria esistenza.

In aggiunta, ci sono le **figure**, aspetti peculiari che rendono unico il personaggio: i Jack sono capacità acquisite; le Queen sono capacità innate; i King sono difetti e handicap.

Concludono la scheda l'**inventario** e il **contatore delle esperienze**.

## La giocata e il successo

Ogni volta che un giocatore vuole far compiere al proprio personaggio un'azione il cui risultato può modificare l'ambiente circostante, la storia o il percorso del gioco, dovrà effettuare una **giocata** in un'**abilità**, scegliendo e giocando dalla **mano** una **carta**.

In base al valore e al seme della **carta**, l'azione avrà o meno successo.

Le **giocate** si effettuano in due occasioni:

- Quando il personaggio vuole agire sulla realtà circostante, influenzandola o modificandola (ad esempio: "attacco il brigante", "scassinò la serratura", "accusò pubblicamente il miliziano di menzogna"). Questa è un'**azione**.
- Quando il personaggio deve reagire a una situazione che potrebbe avere delle **conseguenze** (ad esempio: "il brigante ti attacca", "senti scattare la serratura della porta di casa tua", "il miliziano si alza in piedi e, indicandoti, dichiara al collegio di Costruttori che stai mentendo"). Questa è una **reazione**.

Le **azioni** possono essere suggerite dai giocatori, ma è sempre il Meccanico a dover indicare la giusta **abilità** in cui effettuare la **giocata** e le eventuali **conseguenze** all'**azione**.

Le **reazioni** vengono richieste esclusivamente dal Meccanico, che deve stabilire quante e quali **conseguenze** vadano fronteggiate, e quale sia la giusta **abilità** in cui effettuare la **giocata**.

## I successi

Un giocatore, facendo una **giocata**, cercherà di ottenere uno o più **successi**.

I **successi** danno la misura di quanto bene il personaggio riesca a fare ciò che il giocatore si era prefissato e si ottengono in due modi:

- **Attraverso il valore numerico.**

La soglia numerica del **successo** è 8: se giocando una o più **carte** si ottiene dalla somma totale dei valori un risultato di 8 o più, quello è un **successo**. Multipli di 8 significano più **successi** (ad esempio: giocando un 7 e un 9 si avrebbe un risultato di 16, quindi due **successi**).

- **Attraverso il seme.**

Tutte le **giocate** si fanno in un'**abilità**, e ogni **abilità** è riferita a una delle quattro **caratteristiche**. Giocando una **carta** del seme corrispondente alla **caratteristica** a cui è riferita l'**abilità** si ottiene un **successo**, a prescindere dal valore numerico.

Tutti i **successi** in una **giocata** sono cumulabili, per cui, ad esempio, giocare un 8 del seme richiesto permette di ottenere subito due **successi**, così come giocare un 7 e un 9, entrambi del seme richiesto, equivale a quattro **successi**.

In alcuni casi, oggetti, salute o condizioni del personaggio potrebbero applicare alla **giocata** un **modificatore** (positivo o negativo).

Esistono due tipi di **modificatori**:

- Bonus o malus ai **successi**: alla **giocata** vengono aggiunti o sottratti un numero di **successi**. Il **modificatore** si applica alla fine della **giocata**. Non è possibile ottenere un numero negativo di **successi** ma è possibile ottenere un **successo** grazie al bonus anche se con la **giocata** non se ne fosse ottenuto nessuno.

- Bonus o malus al valore della **carta**: la **carta** o le **carte** della **giocata** sono aumentate o diminuite di un valore definito dal **modificatore**.

Per esempio, un **modificatore** "+1 al valore di Corpo" fa sì che tutte le **carte** di Quadri giocate assumano un valore più alto di un punto (gli assi varranno 2, i 2 varranno 3 e così via).

Questo tipo di modificatore si applica durante la **giocata** (non al **mazzo**, né alla **scheda**).

Non è mai possibile rendere il valore di una **carta** inferiore a 1 o superiore a 10.

## Addestramento alle abilità

Quando il Meccanico richiede una **giocata**, il giocatore cala una singola **carta** dalla sua mano. Questo è vero per ogni tipologia di azione in cui il personaggio non è particolarmente addestrato o competente. Per ogni azione che, invece, ricada nell'ambito di una delle **abilità** in cui il personaggio è addestrato, il giocatore calerà dalla mano due **carte**.

## Spingere oltre il limite

Quando, nel corso di una **giocata**, il giocatore ha calato tutte le **carte** che gli è consentito calare ma non è ancora soddisfatto del risultato, può **spingere oltre il limite**, ovvero attingere a una riserva di energie, capacità o fortuna extra. Per farlo dovrà scartare una **carta** dalla **mano**, pescare la prima **carta** coperta del proprio **mazzo** e aggiungerla alla **giocata**.

È possibile **spingere oltre il limite** solo quando si ha almeno una **carta** in mano da poter scartare: non è possibile trovare risorse extra dove non ce ne sono più.

## Come utilizzare i successi

Il giocatore spenderà i **successi** ottenuti con la **giocata** per dare forma all'**azione** (ovvero quando cerca di influenzare le cose di propria iniziativa) allocandoli nelle seguenti categorie:

- **Successo.**

Si ottiene il risultato ricercato al livello standard, senza alcun effetto aggiuntivo o migliore.

Il primo **successo** di ogni **giocata** va obbligatoriamente speso in questa categoria.

Quando è appropriato, spendere più **successi** in questa categoria aumenta l'intensità dell'**azione**, ad esempio per infliggere più volte il **danno** base di un'arma.

Esempi: colpire un nemico infliggendogli il **danno** base dell'arma usata (o aumentare il **danno**, se si spendono più successi in questa categoria); riuscire a scassinare la porta; convincere la guardia a farti accedere al laboratorio.

- **Persistenza.**

Si protrae il risultato dell'azione nel tempo o si causa un effetto permanente su qualcosa. È la categoria di **successo** che permette di **rompere** gli oggetti. Alcuni oggetti particolarmente resistenti possono richiedere, a discrezione del Meccanico, la spesa di più **successi** in **persistenza** per essere rotti; in tal caso, il Meccanico è tenuto a dichiararlo prima che il giocatore abbia speso il **successo**.

In combattimento, con ogni **successo** speso in **persistenza** si causa un **trauma** al nemico.

Esempi: causare un **trauma** al nemico colpito; scassinare la serratura e sabotarla affinché non si possa richiudere; convincere la guardia a farti accedere al laboratorio ogni volta che ne avrai bisogno.

- **Accuratezza.**

Si ottengono effetti molto specifici o accurati, proposti dal giocatore e concordati con il Meccanico.

Ogni **successo** speso in questa categoria permette di aggiungere un effetto.

Esempi: colpire il nemico aggiungendo una condizione (come bloccato, accecato, disarmato, ecc...); far scattare la serratura senza fare il minimo rumore né lasciare tracce; far credere alla guardia di avere pieno titolo per accedere al laboratorio.

- **Estensione.**

Si estende il risultato oltre il suo bersaglio o raggio d'azione specifico (sempre nei limiti del buonsenso e comunque in accordo con il Meccanico).

Esempi: mettere a segno il colpo con il **danno** base dell'arma anche su un secondo nemico; scassinare la serratura e richiuderla alle tue spalle; convincere la guardia a far entrare nel laboratorio anche i tuoi compagni.

- **Annullamento.**

Si elimina una **conseguenza** della propria **azione** (se il Meccanico ha stabilito e dichiarato che l'**azione** avrà delle **conseguenze**).

Ogni **successo** speso in questa categoria elimina una **conseguenza**.

## Il Meccanico e le conseguenze:

Il Meccanico non effettua **giocate**. Mai.

Influenza gli eventi stabilendo le **conseguenze** di ciò che accade, sia a seguito dell'**azione** di uno o più personaggi giocanti, sia a seguito di minacce inaspettate o sviluppi imprevisti, a cui i personaggi giocanti potranno sempre opporre una **reazione**.

Le tipologie di **conseguenze** tra cui il Meccanico può scegliere sono:

- **Spossatezza.**

Perdere un numero di **carte** pari alla minaccia.

- **Ferimento.**

Subire un **trauma** in una **caratteristica**.

- **Consumo.**

Consumare una o più cariche di una risorsa consumabile.

- **Perdita.**

Subire lo smarrimento o il danneggiamento di un equipaggiamento.

- **Isolamento.**

Essere divisi dal resto del gruppo o isolati.

- **Stordimento.**

Essere storditi o confusi.

- **Accentramento.**

Essere messi al centro dell'attenzione (ovvero divenire il bersaglio di minacce e attenzioni negative).

- **Altro.**

Ciò che il Meccanico reputa pertinente nella data situazione.

Analizziamole nel dettaglio.

### Spossatezza

La **conseguenza spossatezza** danneggia il personaggio in maniera temporanea, riducendone di fatto le immediate possibilità come effetto di stanchezza, shock, dolore, confusione. Si esprime attraverso la perdita di **carte** dalla **mano**, che il Meccanico pescherà a caso e aggiungerà alla pila degli scarti del giocatore.

L'ammontare di **carte** perse può corrispondere al valore del **danno** inflitto dall'arma di un avversario o a un valore arbitrario fissato dal Meccanico per rappresentare, ad esempio, una pessima caduta, una notizia tremenda, un insulto bruciante o qualsiasi altra circostanza il Meccanico reputi tale da squassare e spossare il personaggio.

È la **conseguenza** più comune e si applica molto spesso.

Se le **carte** sottratte da una o più **conseguenze spossatezza** subite da un personaggio giocante svuotano la **mano** del giocatore, il personaggio subisce un **trauma** nella **caratteristica** appropriata. Subisce un ulteriore **trauma** nella **caratteristica** per ogni ulteriore **conseguenza spossatezza** subita con la **mano** ormai vuota.

## Trauma

La **conseguenza trauma** danneggia il personaggio in maniera permanente. Il danno può esprimersi attraverso ferite fisiche o malattie (**trauma** di Corpo); onte sociali, scandali o profondo dolore emotivo (**trauma** di Sociale); squilibri, patologie mentali o shock profondi come il causare una morte (**trauma** di Mente); danni diretti a ciò che ti rende unico (**trauma** di Unico).

Tutto ciò che danneggia a lungo termine l'integrità e le capacità del personaggio è un **trauma**; questa **conseguenza** può essere applicata a ogni **giocata** e colpire ogni **caratteristica**, purché il Meccanico lo reputi coerente con la scena in corso.

## Consumo

Ogni **conseguenza consumo** subita da un personaggio, sottrae dalle sue riserve una carica/munizione/dose di un equipaggiamento che possieda l'**etichetta "cariche"**, di un'arma che faccia uso di munizioni o di un oggetto o veicolo in qualsiasi modo alimentato.

**Consumo** è una conseguenza frequentemente associata alle **azioni** dei personaggi, più raramente alle **reazioni** (dove è più probabile la **perdita**).

## Perdita

La **conseguenza perdita** elimina un oggetto dall'**inventario** del personaggio.

Questo può essere **smarrito** o **rotto** e non è più immediatamente utilizzabile; tuttavia, un oggetto **smarrito** si può provare a cercare, e uno **rotto**, con le necessarie **abilità** e strumentazioni, si può riparare.

Se si applica per la seconda volta la **conseguenza perdita** sullo stesso oggetto, questo viene **distrutto** ed è quindi irrimediabilmente perduto.

**Perdita** è una **conseguenza** frequentemente associata alle **reazioni**, quando una minaccia esterna o l'ambiente stesso cercano di strappare al personaggio i suoi averi. Attraversare un fiume può infliggere una **conseguenza perdita** a causa della corrente, così come andare a fare domande nei bassifondi può infliggere una **conseguenza perdita** a causa dei borseggi.

## Isolamento

La **conseguenza isolamento** isola il personaggio, separandolo dal resto del gruppo e ponendogli di fronte una serie di difficoltà per potersi ricongiungere coi compagni.

La **conseguenza isolamento** frammenta la forza e le possibilità del gruppo e usarla in modo adeguato può accrescere il pathos di una situazione o addirittura spingere l'avventura verso nuove direzioni.

Ad esempio, far cadere un personaggio prigioniero dei predoni durante uno scontro con la **conseguenza isolamento** potrebbe portarlo a parlare con il capobanda, lanciando nuovi spunti per l'avventura.

## Stordimento

La **conseguenza stordimento** priva temporaneamente il personaggio di alcune capacità; potrebbe essere fortemente assonnato, sotto shock, limitato nei movimenti.

La **conseguenza stordimento** si sposa bene con i **traumi**: quando un personaggio ha già subito dei traumi può essere molto coerente e indicato infliggere delle **conseguenze stordimento** per sottolineare il suo status.

## Accentramento

La **conseguenza accentramento** pone il personaggio al centro dell'azione, rendendolo bersaglio di tutte le possibili **conseguenze** imminenti. L'**accentramento** può esprimersi rapidamente o con tempi più lunghi.

Il personaggio potrebbe aver offeso un gruppo criminale, o mancato di rispetto alla Cittadella durante un processo o semplicemente essere il tecnofante più grosso e quindi il primo ad essere bersagliato dai predoni. Quali che siano i modi e le ragioni, le forze avversarie si concentreranno su di lui.

## Le conseguenze nell'azione e nella reazione

Il Meccanico è l'arbitro che, con giudizio insindacabile, decide e proclama le **conseguenze** a cui i personaggi vanno incontro. Tuttavia, il modo in cui lo fa in caso di **azione** e di **reazione** ha delle differenze sostanziali:

- Durante l'**azione** è il giocatore che espone le intenzioni del personaggio; il Meccanico lo informa quindi di quali e quante sono le esatte **conseguenze** a cui va incontro prima che lui effettui la **giocata**. A questo punto, il giocatore sceglie in piena autonomia se desistere o intraprendere l'**azione** lo stesso e, nel caso, quanti successi allocare all'**annullamento**, decidendo anche quali **conseguenze** eliminare.
- Durante la **reazione** è il meccanico che pone il giocatore (o i giocatori) di fronte a una minaccia o uno sviluppo imprevisto che il personaggio (o i personaggi) deve fronteggiare. In questo caso il Meccanico rivelerà al giocatore (o ai giocatori) quante sono le **conseguenze** che sta per subire, così che questi possa

fare le dovute valutazioni sulla **giocata di reazione**, ma non rivelerà di quali **conseguenze** si tratta e deciderà del tutto arbitrariamente in che ordine annullarle a seguito dei **successi** ottenuti dal giocatore.

## Come riprendere carte in mano

### Riprendere fiato, Energizzare, Rimescolare il Mazzo.

Come recuperare le carte in mano:

Con un **riposo completo**, che equivale a una mezza giornata (nella narrazione) che il personaggio dedicherà interamente al sonno, al riposo o allo svago. A seguito di un tale periodo, il giocatore può scartare tutte le **carte** che vuole dalla **mano** e ripescare fino ad avere nuovamente in **mano** sei **carte**. Ci sono però altre vie, più rapide, per riportare **carte** nella propria **mano**.

### Riprendere fiato

Il modo più semplice per rimpinguare la mano è **riprendere fiato**.

**Riprendere fiato** vuol dire staccarsi un attimo da quel che si sta facendo e raccogliere le energie. In una situazione non combattiva può voler dire bere una birra, fumare una sigaretta, fare due passi o sedersi cinque minuti sul divano. Qualcosa che stacchi il personaggio dagli eventi e dai compagni per cinque, dieci minuti, e che lo porti a prendersi cura di sé, raccogliendo le idee e le forze.

In combattimento, invece, si tratta davvero di prendere una boccata d'aria, fare un respiro profondo per ossigenare i muscoli e il cervello sotto sforzo, guardarsi attorno e fare un rapido punto della situazione. Questo vuol dire perdere un'**azione** nel corso del combattimento, rimanendo esposti a ogni minaccia senza possibilità di opporvisi nell'arco di quel breve ma potenzialmente vitale arco di tempo.

Quando un personaggio **riprende fiato**, il giocatore può scartare una carta dalla mano, se vuole, e ripescare dalla cima del proprio mazzo fino a riempire nuovamente la mano.

### Energizzare

All'effetto **energizzare** è sempre abbinato un valore numerico che va da 1 a 6. Quando un personaggio è bersaglio di un effetto **energizzare**, il suo giocatore pesca un numero di **carte** pari al valore di **energizzare** e le aggiunge alla **mano**, subito pronte per essere usate.

Un personaggio che, per qualsiasi ragione, abbia già in **mano** più **carte** del proprio massimale, non può subire l'effetto **energizzare**.

### Rimescolare il mazzo

Capiterà, ad un certo punto, che un giocatore debba pescare un determinato numero di **carte** dalla cima del **mazzo**, ma questo sia finito. Molto semplicemente, quando termina il **mazzo**, si rimescolano gli scarti e si completa la pescata rimasta in sospeso.

### Giocate al buio

Un giocatore che rimanga senza **carte** in **mano**, fino al momento in cui non avrà modo di **riprendere fiato**, effettuare un **riposo completo** o subire un **energizzare**, giocherà **al buio**: ogni volta che il Meccanico gli chiederà una **giocata**, lui pescherà direttamente le **carte** dalla cima del suo **mazzo**, nel numero previsto dalle sue eventuali **abilità** e **potenziamenti**, che continuano ad applicarsi normalmente.

## Spossatezza, traumi, morte e altre cose sgradevoli per la salute

### Spossatezza

Il combattimento fisico, ma anche altre situazioni, possono causare **spossatezza** ai personaggi, andando a ridurre il potenziale d'azione, rendendoli fiacchi, confusi, demoralizzati. Tale dinamica si esprime scartando **carte** dalla **mano** (che il Meccanico pescherà alla cieca dal ventaglio che il giocatore gli porge) per un numero pari al valore della **conseguenza spossatezza** (o delle **conseguenze spossatezza**) subita dal personaggio.



## Traumi

I **traumi** sono le menomazioni fisiche, mentali, sociali e speciali che un personaggio può subire. Possono essere frutto di attacchi o azioni portati da personaggi giocanti e non, ma anche di avvenimenti e situazioni, quali il crollo di un palazzo, uno sforzo sovrumano, l'assistere a una scena terribile e così via.

I **traumi** si dividono in quattro tipologie rapportate alle quattro **caratteristiche**. Un personaggio può sopportare fino a 3 **traumi** per **caratteristica**.

- Il primo **trauma** in una **caratteristica** non avrà effetti sulle capacità del personaggio, costituendo, nelle meccaniche, un elemento esclusivamente narrativo.

- Il secondo **trauma** in una **caratteristica** infliggerà al personaggio una penalità, imponendo un **modificatore** di -1 **successo** a tutte le **giocate** effettuate in **abilità** che ricadano sotto quella **caratteristica**.

- Il terzo **trauma** in una **caratteristica** infliggerà al personaggio una penalità, imponendo un **modificatore** di -1 **successo** a tutte le **giocate**.

Tutte i **modificatori** imposti dai **traumi** sono cumulativi.

Il quarto **trauma** in una **caratteristica** porta inesorabilmente alla **perdita del personaggio**, a prescindere da quanti **traumi** abbia o non abbia subito nelle altre **caratteristiche**.

## Morte e perdita del personaggio

Raggiunto il quarto **trauma** in una stessa **categoria**, il giocatore perde il personaggio.

## Guarigione

A differenza della **sposatezza**, i **traumi** non possono essere curati riposando, né, tantomeno, con effetti di **energizzare** o **riprendere fiato**.

I **traumi** sono ferite serie, con lacerazioni, fratture, lesioni interne, oppure profondi traumi psichici che fanno scricchiolare la mente del personaggio, o ancora gravi onte e stigmati sociali che lo rendono un paria, o, peggio di tutto, avvenimenti che lo allontanano dalla sua vera essenza, da ciò che lo rende unico. Sono condizioni talmente negative da poter essere trattate e rimosse solo da personaggi specializzati o, comunque, in grado di farlo per precise ragioni.

Per rimuovere un **trauma**, un personaggio dovrà possedere un'**abilità** adeguata (come, ad esempio, **medicina avanzata** o **professione: medico chirurgo** per i **traumi** d'Corpo; **medicina avanzata** o **professione: psichiatra** per i **traumi** di Mente; **professione: politico** o **jack: guida spirituale** per i **traumi** di Sociale; qualsiasi cosa di adeguato per i **traumi** d'Unico).

Il giocatore del personaggio in possesso di un'**abilità** adeguata dovrà fare una **giocata** in tale **abilità** e ottenere **successi** pari al livello del **trauma** per riuscire nel trattamento. Dopo un ciclo di **riposo completo**, il **trauma** sarà rimosso e non avrà più effetto sul PG.

Il giocatore del personaggio che effettua il trattamento può scegliere di impiegare un ulteriore **successo** per far sì che i benefici del suo trattamento siano immediati, rimuovendo il **trauma** e tutti i suoi effetti all'istante, senza bisogno di attendere un **riposo completo**.

Ogni livello di **trauma** va trattato singolarmente, a partire dal più grave, e deve essere rimosso con una singola giocata. Se il personaggio che tratta il **trauma** non totalizza successi a sufficienza, il **trauma** rimane (potrà sempre tentare di nuovo in un secondo momento).

Quando è un personaggio non giocante a trattare i **traumi**, le modalità con cui questo avviene sono prettamente narrative e rimesse all'arbitrio del Meccanico.

## Creazione del personaggio

Ora che abbiamo un'infarinatura delle meccaniche di gioco siamo pronti a scoprire come creare il personaggio e come scolpire il **mazzo** in modo che rispecchi le peculiarità del personaggio.

## I semi, le carte e le caratteristiche

Come tutti saprete, il mazzo di carte francesi ha quattro semi: cuori, quadri, fiori e picche. In *The Gear* i semi rappresentano le **caratteristiche** del vostro personaggio, ovvero il potenziale grezzo che esso possiede nei differenti campi del fare. Vediamo di che si tratta:

- Cuori: rappresenta la **caratteristica** Sociale. A questa caratteristica fa riferimento tutto ciò che riguarda la sfera sociale ed emotiva del personaggio, dalla gestione dei sentimenti e delle emozioni alle

capacità di relazionarsi e agire propriamente nei contesti sociali.

- **Quadri**: rappresenta la **caratteristica** Corpo. A questa caratteristica fa riferimento tutto ciò che è fisico, dalla salute del personaggio alla sua forza, velocità, resistenza, per arrivare al suo aspetto e all'impatto che ha sul prossimo.
- **Fiori**: rappresenta la **caratteristica** Mente. A questa caratteristica fa riferimento tutto quanto rientra nella sfera mentale del personaggio, dalla sua intelligenza pura alla consapevolezza dell'ambiente che lo circonda fino ad arrivare alla sua coordinazione.
- **Picche**: rappresenta la **caratteristica** Unico. A questa caratteristica fa riferimento tutto ciò che rende unico e speciale il personaggio, in particolare ciò che è legato alle sue **figure** (che vedremo tra poco). È attraverso **Unico** che il personaggio ha accesso alle sue capacità più strabilianti, talvolta oltre i limiti di ciò che è naturale.

In fase di creazione del personaggio, ogni giocatore disporrà di 20 **punti caratteristica** che potrà distribuire tra le quattro **caratteristiche**, purché nessuna di esse abbia un valore inferiore a 3 o superiore a 8. Una volta definiti i punteggi di caratteristica, il giocatore selezionerà dal proprio mazzo le **carte** per ogni seme, partendo dall'asso e arrivando alla carta col valore numerico pari al punteggio di caratteristica di quel seme.

## CARATTERISTICHE

### Riassunto

- Si distribuiscono 20 punti nelle 4 **caratteristiche**: Sociale, Corpo, Mente, Unico.
- Minimo 3 massimo 8 per singola caratteristica.
- Si prende dal mazzo di carte completo le **carte** dall'asso al valore della **caratteristica** associata; le **carte** prese formano la base del **mazzo**.

## Le abilità

Le **abilità** sono quei campi del fare in cui il personaggio ha avuto modo di specializzarsi ed è più capace e preparato.

L'addestramento in un'**abilità** permette di giocare due **carte** anziché una per ogni **azione** (o **reazione**) che ricada nel suo ambito.

Se, ad esempio, un personaggio è addestrato nell'**abilità combattimento**, il suo giocatore giocherà due **carte** anziché una per ogni azione di combattimento.

È il momento di addestrare i personaggi nelle prime **abilità**. In questa fase ogni giocatore ne sceglierà 6, marcando le rispettive caselle **addestrato**.

In alternativa, è possibile scegliere 5 **abilità** in cui addestrare il personaggio, e assegnare a una di queste 1 **potenziamento**.

Le **abilità** in cui il personaggio è addestrato andrebbero selezionate dalla **lista delle abilità**, riportata in seguito. Esse sono ad ampio spettro e raccolgono grossomodo ogni possibile azione al proprio interno. È tuttavia ammesso creare **abilità** nuove e personalizzate di comune accordo tra giocatore e Meccanico seguendo due semplici linee guida:

- che non siano troppo generiche o troppo specifiche (*fare cose* o *pescare trote* non sono esempi funzionali di abilità);
- che non siano metaconcettuali (*riuscire* o *sconfiggere* non sono esempi funzionali di abilità).

### [NOTA]

Quando il Meccanico richiede una **giocata**, la richiede sempre in un'**abilità**. Se è un'**abilità** in cui il personaggio è addestrato, si giocheranno due **carte**.

Se è un'**abilità** in cui il personaggio non è addestrato, si giocherà un'unica **carta**, ma la **giocata** sarà sempre possibile (eccezion fatta per le **abilità professione** e per le **abilità** che ricadono sotto la **caratteristica** Unico).

## Lista delle abilità

### ● **Sociale**

Ambito sociale, seme di Cuori

**Manipolazione**: è la capacità di far fare qualcosa agli altri senza che ne siano consapevoli. Può essere



realizzata attraverso la retorica, la seduzione, il piagnisteo o qualsiasi altro mezzo, purché il risultato sia quello.

**Fermezza:** è la solidità nei propri propositi e nelle proprie idee, la capacità di non essere manipolati. Con **fermezza** resisti ai tentativi di **manipolazione**, vieni riconosciuto come integerrimo e incorruttibile, trovi la forza per non mollare nelle avversità, ecc.

**Empatia:** è la capacità di percepire, decifrare e comprendere emozioni e sentimenti altrui. Permette tanto di creare rapporti umani ed entrare in sintonia con il prossimo, quanto di carpirne gli stati d'animo al fine di ingannarlo o colpirlo dove fa più male.

**Carisma:** è la capacità di far fare qualcosa agli altri quando ne sono consapevoli. Può originare da un'aura di timore reverenziale, dall'ammirazione, dall'amore, dalla fascinazione. Gli altri potrebbero amarti, venerarti, temerti o rispettarci, fatto sta che sentono il bisogno di compiacerti e quanto tu dici loro fanno.

## ● **Corpo**

Ambito fisico, seme di Quadri

**Combattimento:** è la capacità di combattere in mischia, con armi bianche o nel corpo a corpo. Ricade sotto di essa anche il lancio di armi particolarmente pesanti, come asce, lance o massi.

**Atletica:** è la capacità di praticare attività a corpo libero, quali saltare, correre, arrampicarsi, ecc.

**Resistenza:** è la capacità di contrastare o sopportare le minacce fisiche, quali tossine, veleni, fatica, sonno, fame, sete, caldo, freddo, dolore ecc.

**Aspetto:** è la capacità di impattare sul mondo circostante grazie al proprio aspetto, che si tratti di una bellezza e una sensualità animale capaci di mandare in tilt gli ormoni del sesso opposto (e non solo), di una stazza e una tonicità muscolare da incutere timore, o di una bruttezza in grado di spaventare (quando ci si "addestra" in questa **abilità** è bene fare una descrizione accurata del personaggio).

## ● **Mente**

Ambito mentale, seme di Fiori

**Occhio/mano:** è la capacità di collegare le mani e il cervello per compiere i più fini lavori di destrezza.

Raggruppa le capacità basate sulla mira, come sparare e usare armi da tiro o da lancio (purché leggere come coltelli), e quelle basate sulla destrezza, come scassinare, disegnare (che vuol dire saper fare schizzi istintivi ben più dignitosi degli omini stecchini ma non dipingere o scolpire, che rientrano invece in **queen o jack**), ecc...

**Ragionamento:** è la capacità di esercitare l'intelletto puro attraverso la logica, il pensiero analitico, deduttivo e laterale, così come la capacità di eseguire calcoli complessi e di attingere alla memoria.

**Percezione:** è la capacità di estrapolare informazioni dal mondo circostante attraverso i cinque sensi.

**Prontezza:** è la capacità di intuire minacce nascoste, così come di reagire istantaneamente a situazioni impreviste.

## ● **Unico**

Ambito speciale, seme di Picche

Le abilità dell'**Unico** sono determinate dal **Jolly** scelto.

Devono essere copiate sulla **scheda** e completano la lista delle **abilità** del personaggio. Una volta copiate, si marcheranno gli addestramenti seguendo le normali regole.

Le abilità di Unico valgono al pari di tutte le altre per l'assegnazione dei 6 addestramenti in creazione e seguono le normali regole per l'acquisto di **abilità** e **potenziamenti** con la spesa di **punti esperienza**.

Per le liste, si consulti il paragrafo **Jolly** del capitolo **Le Figure**.

## Abilità Potenziate

Con l'esperienza e l'apprendimento un personaggio potrebbe trovare il modo di affinare le proprie capacità in un'abilità, potenziandola e personalizzandola in un modo che rispecchia il suo approccio alla situazione.

A questo scopo in *The Gear* esistono i **potenziamenti**, aggettivi da affiancare a un'**abilità** in cui si è addestrati.

Potenziamenti

### ● **Dirompente**

Permette di giocare un'ulteriore **carta** durante le **giocate** dell'**abilità**. Al termine della **giocata**, comprensiva di un eventuale **spingere oltre il limite**, va scartata l'intera **mano** restante.

- **Preparata**

Permette di riprendere in **mano** una delle due **carte** della **giocata** (ma non l'eventuale **carta** pescata con **spingere oltre il limite**).

- **Disperata**

Permette di ottenere un **successo** automatico al costo di un **trauma** in una **caratteristica** narrativamente pertinente e indicata dal Meccanico.

- **Istintiva**

Permette, quando si gioca **al buio**, di pescare una **carta** in più del dovuto, scegliere quale o quali giocare e scartare quella non selezionata.

- **Instancabile**

Permette, subito dopo una **giocata**, di pescare e aggiungere immediatamente alla **mano** tante **carte** quante quelle appena giocate meno una.

- **Eccellente**

Il valore delle **carte** giocate nell'**abilità** potenziata subisce un **modificatore** di +1.

- **Sicura**

Permette, qualora con la **giocata** nell'**abilità** potenziata non si ottenesse neppure un **successo**, di rimuovere comunque una **conseguenza**, se presente.

[NOTA]

Per poter spingere oltre il limite si devono giocare tutte le carte possibili date dall'abilità, quindi per spingere oltre il limite con un'abilità **dirompente** si devono giocare tutte e tre le carte.

[NOTA]

In fase di creazione del personaggio, è possibile scegliere 5 **abilità** in cui addestrare il personaggio, e assegnare a una di queste 1 **potenziamento**.

## Le figure

### Jack, Queen e King

**Jack, Queen e King** caratterizzano il personaggio, conferendogli tratti personali e talvolta unici.

Durante la creazione per personaggio, ogni giocatore sceglierà una **figura Jack o Queen**. Potrà selezionarla dalle liste di seguito o crearne una propria di concerto con il Meccanico.

Scelta la **figura** per il proprio personaggio, la annoterà sulla **scheda**, riportandone il seme, il valore numerico assegnato dal Meccanico e una breve descrizione, quindi la aggiungerà al **Mazzo**. Da quel momento la **figura** diventerà una **carta** come tutte le altre.

Nel caso in cui si voglia creare una **figura ex novo**, occorre ricordare che tanto più è potente e influente la capacità appresa dal personaggio, tanto più basso dovrà essere il valore suo valore numerico.

Il seme della **figura** dovrà rispecchiare al meglio la **caratteristica** alla quale è legata; nel caso in cui esistano già nel **mazzo** del giocatore delle **figure** uguali e dello stesso seme, si dovrà riformulare la capacità: non possono esistere due carte uguali nel **mazzo**.

Nello specifico:

- **Jack**

Sono conoscenze acquisite, addestramenti ricevuti, studi messi a frutto e applicati. Un jack è qualcosa di particolarmente complesso e specifico che il personaggio ha *imparato* a fare nel corso della sua vita.

Per capirci, saper operare chirurgicamente, medicare ferite o somministrare psicofarmaci è l'espressione dell'**abilità medicina avanzata**, ma riuscire a ricostruire un intero lobo cerebrale portato via dal quadrello di una balestra, minimizzando i danni alle funzionalità e preservando in massimo grado la memoria del paziente è qualcosa a cui si può sperare di accedere solo se il proprio personaggio ha il **Jack Neurochirurgo**.

- **Queen**

Sono capacità innate, talenti o doni naturali, di cui il personaggio è dotato dalla nascita o che ha sentito risvegliarsi in sé a un certo punto della propria esistenza senza ben comprendere il processo che era in atto. Possono essere capacità quasi sovrumane, caratteristiche fisiche o mentali del tutto fuori dall'ordinario (come possedere una memoria eidetica o essere di taglia gigante).

Per intenderci, resistere alla fatica, al sonno, al caldo e al freddo con costanza e tenacia può voler dire

essere addestrati nell'**abilità resistenza**, e magari averla rinforzata con un **potenziamento**. Altra cosa è riuscire a mangiare una bistecca rimasta al caldo per tre giorni, chiaramente più che andata a male a colpo di naso, magari anche cruda, e ripartire dopo il banchetto rinfancati e rin vigoriti: questo è avere la **Queen Stomaco di ferro**.

### ● **King**

Sono qualcosa di completamente diverso dalle altre **figure**. Essi rappresentano dei gravi difetti capaci di ostacolare le azioni del personaggio. Può trattarsi di turbe psichiche, come ossessioni o fobie; difetti fisici, come grave miopia, zoppia, mutilazioni; difetti sociali, come la balbuzie grave, la timidezza patologica o quant'altro.

Nessun giocatore è obbligato ad avere dei **King**.

Se sceglie di averne uno in fase di creazione, lo aggiunge al **mazzo**. Il **King** non ha alcun valore. Quando viene pescato, va scartato immediatamente e rimpiazzato nella mano con una nuova **carta** pescata dal **mazzo**. Nell'arco della scena in corso, il giocatore dovrà interpretare il proprio difetto in una maniera che metta oggettivamente in difficoltà il personaggio. In caso non lo faccia o lo faccia, a giudizio del Meccanico, in modo non adeguato, subirà un trauma nella **caratteristica** del seme del **King**.

Acquistare un **King** dà al giocatore un forte vantaggio: permette di acquistare una seconda **figura** a scelta tra **Jack** e **Queen**, indipendentemente da cosa si sia scelto in precedenza.

## Combattimento

### Combattimento dei personaggi, dettagli e modi per allocare i successi

Quando un personaggio giocante entra in combattimento, il suo giocatore farà una **giocata** appropriata e spenderà i **successi** secondo la lista dell'**azione** per il combattimento:

#### ● **Successo**

Per ogni **successo** speso, infligge all'avversario **spossatezza** pari al valore di **danno** dell'arma. Il primo successo deve sempre essere speso in questa categoria, altrimenti l'azione non riesce.

#### ● **Persistenza**

Per ogni **successo** speso, infligge un **trauma** all'avversario o **rompe** un oggetto (a discrezione del Meccanico, oggetti particolarmente elaborati o resistenti come un automa o una mazza di Corpo temprato potrebbero richiedere più di un **successo** speso in **persistenza** per essere rotti; in tal caso, il Meccanico è tenuto a dichiararlo prima che il giocatore abbia speso il **successo**).

#### ● **Accuratezza**

Per ogni **successo** speso, il giocatore può aggiungere un effetto al colpo andato a segno, come azzoppare, accecare, disarmare, ecc.

#### ● **Estensione**

Per ogni **successo** speso, infligge **spossatezza** pari al valore di **danno** dell'arma a un ulteriore **bersaglio**. (Nota: è possibile spendere ulteriori **successi** anche sui nuovi bersagli per cui si è scelto **estensione**, ma ogni effetto ulteriore va "pagato" singolarmente)

#### ● **Annullamento**

Per ogni **successo** speso, il giocatore può annullare una **conseguenza**.

Se a combattere tra loro sono due o più personaggi giocanti, il giocatore di ogni personaggio farà una **giocata** appropriata. Ai **successi** del giocatore (o alla somma dei successi della coalizione) che ha fatto la **giocata** più alta, verranno sottratti quelli del giocatore (o la somma di quelli della coalizione) che ha fatto la **giocata** più bassa. I rimanenti verranno allocati dal giocatore (o dalla coalizione di giocatori) in base alla tabella dell'**azione** per il combattimento.

### Il turno di combattimento e l'iniziativa

Se i personaggi giocanti sono consci del pericolo, i giocatori agiscono per primi, in caso contrario subiscono subito una o più **conseguenze** causate dalla minaccia nemica. A questo punto si passa al **turno**.

Il **turno** inizia con l'**azione** dei personaggi giocanti. terminate le azioni dei personaggi giocanti e risolte le **conseguenze** applicate in risposta delle loro azioni, il Meccanico può minacciare uno o più personaggi giocanti con delle ulteriori **conseguenze**. La **minaccia** è facoltativa e rappresenta lo strumento a disposizione del Meccanico per completare e bilanciare il flusso e le sorti della battaglia dopo l'**azione** dei personaggi giocanti. Può essere posta in essere da uno, alcuni, tutti i personaggi non giocanti, o da fattori ambientali o casuali.

## Archetipi del Joker

I Jolly (o Archetipi) racchiudono le abilità speciali del personaggio. Ogni personaggio è unico all'inizio di questo viaggio, ed è questo il motivo del suo diventare un protagonista della storia.

Durante la creazione, tutti i personaggi ricevono un Joker, che il giocatore aggiungerà al proprio mazzo. Il colore del Joker non è importante. Questo rappresenta, oltre all'unicità del personaggio, la loro particolare carriera nel mondo di The Gear.

Ogni Archetipo offre al giocatore aspetti fondamentali del background del personaggio, nonché l'elenco delle abilità Gear da aggiungere alla scheda.

Nelle giocate, il Jolly varrà sempre 1 successo, indipendentemente dal seme che determina il successo per l'abilità in cui stai giocando.

T H E

G E A R

E N G L I S H

# The Gear

The Gear System is an RPG rule set in which each player uses a deck of standard playing cards. It represents the set of a character's skills, knowledge, and possibilities. In character creation and evolution, the player will modify their deck, affecting their chances of success or failure.

## The Deck

The deck represents the body of the character sheet and, therefore, the statistics of the character, but also the reservoir of resources and possibilities from which it will draw every time the character performs an action that requires a play. At the beginning of the game, each player will draw a hand of six cards from their deck, which will be the expression of their current possibilities. This is the first breath. The inhale before the adventure begins and, in order to facilitate comradery, it is encouraged that everyone takes their first breath together. The journey starts with each of you.

## The Character Sheet

The character sheet is also the root on which the deck is created. It has four characteristics — Social, Body, Mind, and Uniqueness — correlated to the four suits of the deck, respectively Hearts, Diamonds, Clubs, and Spades. Each characteristic will always have a value between 1 and 10.

Each characteristic has an associated list of skills, which represents what the character can do. Each characteristic has a corresponding trauma counter, which keeps track of the permanent damage suffered by the character in that sphere of his life. In addition, there are face cards, which are particular aspects that make the character unique. The Jacks are acquired skills, Queens are innate abilities, and Kings are faults and handicaps. The inventory and the experience counter conclude the character sheet.

## Plays & Success

Whenever a player wants to make their character perform an action whose result can change the surrounding environment, the story, or the path of the game, they will have to play a skill, choosing and playing a card from their hand. Based on the value and suit of the card, the action will be successful or not. Plays are performed on two occasions:

- When the character wants to act on the surrounding reality, influencing or modifying it (for example: "I attack the bandit," "I break the lock," "I accuse the Militia of lying"). This is an action.
- When the character has to react to a situation that could have consequences (for example: "the brigand attacks you," "you hear the lock on the door of your house," "the Militia gets up and, pointing to you, declares to the Builders that you're lying"). This is a reaction.

Actions may be suggested by players, but it is always the Mechanist - you may know them as the Game Master - who must indicate the right skill in which to perform the play and any consequences of the action. Reactions are requested exclusively by the Mechanist, who must establish how many and what consequences must be faced, and what is the right skill required.

## The Successes

By making a play, the players will try to obtain one or more successes. Successes measure how well the character is able to do what the player intended and are achieved in two ways:

Through the numerical value.

To succeed on their actions, a player needs to meet at least a sum of 8 by playing one or more cards.

Multiples of 8 mean more successes (for example: playing a 7 and a 9 would result in a result of 16, so two successes). How to play more than one card will come later.

Through the Suit

All plays are done with a skill in mind. Each skill refers to one of the four characteristics. Success is obtained by playing a card of the suit corresponding to the skill's characteristic, regardless of the numerical value. All the successes in a game are cumulative, so, for example, playing an 8 of the required suit allows



you to immediately get two successes. Playing a 7 and a 9 of the required suit to total 16 is equivalent to four successes.

In some cases, the character's items, health, or condition may apply a modifier to the play. There are two types of modifiers.

- **Bonus or penalty to successes:** a number of successes are added or subtracted from the play. The modifier applies at the end of the play. It is not possible to obtain a negative number of successes, but it is possible to obtain a success due to the bonus even if none were obtained with the play itself.
- **Bonus or penalty to the value of the card:** the played card or cards are increased or decreased by a value defined by the modifier. For example, a modifier "+1 to Body's value" causes all the Diamond cards played to take a value one point higher (aces will be worth 2, 2 will be worth 3, etc.). It is never possible to make a card's value less than 1 or greater than 10.

## Trained Skills

When the Mechanist calls for a play, the player may play a single card from their hand. This is true for any type of action in which the character is not particularly trained or competent. On the other hand, any action that falls within the scope of one of the skills in which the character is trained, the player can play up to two cards from their hand.

## Push the Limit

When, in the course of a play, the player has brought forth all the cards they are allowed to play but are still not satisfied with the result, they can push the limit by drawing on a reserve of extra energy, ability, or luck. To do this, they will have to discard a card from their hand, draw the top card of their deck, and add it to the play. You can only push over the limit when you have at least one card in your hand that you can discard: you can't find extra resources where there is none.

## How to Use Successes

The player will spend the successes obtained with the play to shape the action (i.e., when he tries to influence things on their own initiative) by allocating them in the following categories:

### **Success**

The desired result is achieved at the standard level, with no additional or greater effect. The first success of each play must be spent in this category. When appropriate, spending more hits in this category increases the intensity of the action, like inflicting the base damage of a weapon several times.

- **Examples:** hitting an enemy by inflicting the basic damage of the weapon used (or increasing the damage if you spend more successes in this category); breaking in the door; convincing the guard to let you into the lab.

### **Persistence**

The result of the action is prolonged over time, or it causes a permanent effect. This is the category needed to break something. Some particularly tough objects may require, at the Mechanist's discretion, the expense of multiple persistence successes to break. In combat, every success spent on persistence causes 1 trauma to the enemy.

- **Examples:** picking the lock to sabotage it so that it cannot be closed again; convincing the guard to let you into the lab whenever you need it.

### **Accuracy**

You get very specific or precise effects, proposed by the player and agreed with by the Mechanist. Each success spent in this category allows you to add an effect.

- **Examples:** hitting the enemy by adding a condition (such as blocked, blinded, disarmed, etc.); releasing the lock without making the slightest noise or leaving traces; making the guard believe the character has full rights to access the laboratory.

## **Extension**

It extends the result beyond its specific target or range of action, always within the limits of common sense and agreement with the Mechanist.

- Examples: to score the hit with the basic damage of the weapon even on a second enemy; picking the lock and closing it behind you; convincing the guard to let your teammates into the lab too.

## **Annulment**

You eliminate a consequence of your action if the Mechanist has established and declared that the action will have consequences. Every success spent in this category eliminates a consequence. The player will use the successes obtained from the play to attempt a reaction by spending them to cancel the consequences. Each success cancels a consequence, but if there is more than one consequence in play, the ST decides which ones are canceled first and in what order.

# Consequences & The ST

The Storyteller does not play any cards. Ever.

The ST influences events by establishing the consequences of what happens, both as a result of the action of one or more player characters and as a result of unexpected threats or unexpected developments which the player characters can always oppose with a reaction.

The types of consequences that the ST can choose from are:

- Fatigue: Losing a number of cards equal to the threat.
- Injury: Trauma in a characteristic.
- Consumption: Consume one or more charges of a consumable resource.
- Loss: Suffering loss or damage to equipment.
- Isolation: Being separated from the rest of the group or isolated.
- Stun: Being stunned or confused.
- Centralization: Being put at the center of attention or becoming the main target of threats.
- Other: What the Mechanist deems relevant in the given situation.

## **Fatigue**

The fatigue consequence damages the character temporarily, reducing immediate possibilities as an effect of tiredness, shock, pain, or confusion. It is expressed through the loss of cards from the hand, which the ST will draw at random and add to the player's discard pile.

The amount of cards lost can correspond to the value of damage inflicted by an opponent's weapon or a value set by the ST to represent, for example, a bad fall, terrible news, a burning insult, or any other tragedy the ST can imagine. It is the most common consequence, and it applies very often.

If cards are subtracted from a player's hand due to exhaustion and they cannot discard the amount required, then they take a trauma in the appropriate characteristic. They suffer a further trauma in the characteristic due to any further consequence of exhaustion suffered with the empty hand now

## **Injury**

The injury consequence damages the character permanently.

(Body trauma); The damage can be expressed through physical injury or disease

(Social trauma); social disgrace scandal, or deep emotional pain

(Mind trauma); imbalances, mental illnesses, or deep shocks such as causing death

( Uniqueness trauma); direct damage to what makes you unique

## **Consumption**

Every consumption consequence suffered by a character subtracts a charge, round of ammunition, or dose of medicine. It also can affect a weapon that uses ammunition or a powered object or vehicle, like a construct or a Mind wagon. Consumption is a consequence frequently associated with character actions and rarely used as a consequence for a reaction where loss would be more appropriate.

## **Loss**

The loss consequence eliminates an object from the character's inventory. This can be lost or broken and is no longer immediately usable. However, players can try to find a lost item and repair a broken one with

the necessary skills and tools. If you apply the loss consequence on the same object a second time, it is destroyed and is irretrievably lost. Loss is a consequence frequently associated with reactions, when an external threat or the environment itself tries to wrest possessions from the character. Crossing a river can inflict a consequential loss due to the current, just as going asking questions in the slums can inflict a consequent loss due to pick pockets.

### **Isolation**

The isolation consequence separates characters from the rest of the group and places them in front of a series of difficulties in order to reunite with their companions. This consequence fragments the strength and possibilities of the group and using it appropriately can increase the pathos of a situation or even push the adventure in new directions. For example, having a player character lose their group and find themselves in the presence of a new faction that increases the depth of the narrative.

### **Stun**

The stun consequence temporarily deprives the character of some abilities: they may be very sleepy, in shock, or limited in movement. It could be they are not able to use a certain skill, or they lose their next action. The stunned consequence goes well with trauma. When a character has already suffered trauma, it would be very appropriate to inflict stunned consequences to emphasize their status.

## **Energizing**

The energize effect is always associated with a numerical value ranging from 1 to 6. When a character is the target of an energize effect, his player draws a number of cards equal to the energize value and adds them to his hand, immediately ready to be used.

A character who, for whatever reason, already has more cards in hand than their maximum cannot be energized.

A character who, for whatever reason, already has reached the limit on how many cards they can have in their hand cannot undergo the energizing effect. A character who takes a complete rest while still having more cards than their max in their hand due to an Energize effect will have to return their hand to their usual max at the end of the rest. The ST should keep in mind a good speech or maybe even a scream at the right moment can be worth as much as a chemical concoction.

## **Shuffle the Deck**

At some point, a player will need to draw a certain number of cards from the top of the deck, but the deck is completely spent. When the deck runs out, shuffle the discards and complete the remaining draw.

## **Playing in the Dark**

It may happen that you find yourself without cards in hand. Perhaps because you are in the middle of battle and cannot afford to stop for breath, nor do you have someone with you who can energize. Perhaps, simply, because you've faced too many consequences of exhaustion and deprived your hand of cards.

A player who runs out of cards in their hand — until the moment they have a chance to catch a breath, take a complete rest, or get energized — will play in the dark. Every time the ST asks them for a play, they will draw cards directly from the top of their deck. The player will draw as many cards as they need based on their possible abilities and upgrades, which continue to apply normally. This is a dangerous thing, to navigate in the dark; you don't know where you're going and if or when you end up crashing.

## **Unpleasantries: Exhaustion, Trauma, & Death**

### **Exhaustion**

Now that we've figured out how to achieve success and suffer consequences, we understand how easy it is to do and suffer harm. The Gear system takes us into a world where, on the one hand, life is raw on the edge of sustainability; we get hurt very often and in a thousand ways, not only physically but also mentally and socially. On the other hand, medical science and other ways make

it much easier and more immediate to recover from any malaise, injury, or trauma. Basically, things hurt a lot but heal easily. Physical combat, but also other situations, can cause fatigue to the characters, reducing the potential for action. They'll be made weak, confused, or demoralized. This dynamic is expressed by randomly discarding cards from the hand (which the ST will draw from the fan presented to them) for a number equal to the value of the consequences the character suffers.

## Trauma

Traumas are the physical, mental, social, and special impairments that a character can suffer. They can be the result of attacks or actions carried out by player and non-player characters, but also of events and situations, such as the collapse of a building, a superhuman effort, witnessing a terrible scene, and so on.

Traumas are divided into four types related to the four characteristics. A character can take up to 3 traumas per characteristic.

- The first trauma in a characteristic will have no mechanical effect on the character's abilities, constituting an exclusively narrative element.
- The second trauma in a characteristic will inflict a penalty on the character, imposing a -1 success modifier on all plays that fall under that characteristic.
- The third trauma in a characteristic will inflict a penalty on the character, imposing a -1 success modifier on all plays, period. All modifiers imposed by trauma are cumulative.

The fourth trauma in one characteristic leads inexorably to the loss of the character, no matter how many traumas they have or have not suffered in the other characteristics.

### Examples of trauma

Traumas can have different forms and vary greatly from one characteristic to another. Below is a list, by no means exhaustive, able to offer some ideas to assign and interpret as you wish.

- Social Trauma: A profound humiliation; a serious mistake (putting the life of a loved one at risk); a burning offense. Something that ignites in you or towards you negatively destabilizing feelings.
- Body Trauma: The well-aimed shot of a crossbow; the ingestion of a toxin; a sprain or dislocation. Something that weakens the body.
- Mind Trauma: A situation of excessive stress; exposure to something terrifying or absurd; taking psychotropic drugs or psychoactive poisons. Something that impairs cognitive abilities.
- Uniqueness Trauma: Are something more intimate and personal. A character suffers one every time they jeopardize their heroism, uniqueness, and general special abilities.

## Death & Loss

The player loses their character upon reaching the fourth trauma level in one characteristic.

This can happen because the injuries suffered lead them to death or because the weight of events has crushed them to the point of insanity, instability, marginalization, or otherwise radically changed. Whatever the reason, at this point the character ceases to exist as their true self.

## Healing

Unlike exhaustion, trauma cannot be cured by resting, much less by energizing or catching one's breath. Traumas are serious injuries with lacerations, fractures, internal bleeding, or deep seeded traumas that make the character's mind creak, or serious social stigmata that make them a pariah. Worst of all, traumas can be events that distance them from their true essence, from what makes them unique. They are conditions so debilitating that they can only be treated and removed by specialized characters or specific abilities.

To remove a trauma, a character must possess an adequate healing skill. The player whose character has an adequate skill will have to make a play in that skill and obtain successes equal to the level of the trauma to succeed in the treatment. After a full rest cycle, that trauma will be removed and will no longer affect the character. This does not clear all trauma, but only the

most severe.

The player of the character carrying out the treatment can choose to employ a further success to ensure that the benefits of their treatment are immediate, removing the trauma and all its effects instantly, without having to wait for a complete rest.

Each level of trauma must be treated individually, starting with the most severe, and must be removed with a single play. Each play to treat Trauma will reduce the highest Trauma score by 1. If the character dealing with the trauma does not score enough successes, the trauma remains, but they can always try again later.

Once a more severe trauma has been removed, the character carrying out the treatment can, if they wish, proceed to treat a lower-level trauma, applying the same rules. The only exception is that, if they have not spent an extra success to instantly remove a more serious trauma, they will not be able to do it even for the less serious levels that are treated before the complete rest cycle, even if they scored sufficient successes. When it is a non-player character who deals with trauma, the ways in which this happens are purely narrative and left to the discretion of the ST.

## Combat

When a player character enters combat, their player will make an appropriate play and spend the successes according to the action list for the combat:

### Success

For each success spent, they inflict exhaustion on the opponent equal to the damage value of the weapon. The first success must always be spent in this category, otherwise, the action fails.

### Persistence

For each success spent, inflicts trauma on the opponent or breaks an object. This is at the ST's discretion; particularly elaborate or tough objects such as an automaton or hardened Body club may require more than one success spent in persistence to break. In this case, the ST must declare this before the player has spent the success.

### Accuracy

For each success spent, the player can add an effect to the hit, such as trip, blind, disarm, etc.

### Extension

For each success spent, the player inflicts exhaustion equal to the weapon's damage value to another target. (Note: you can also spend additional successes on new targets for which you have chosen extension, but each additional effect must be "paid" individually.)

### Annulment

For each success spent, the player can cancel a Consequence.

The turn begins with the player characters' actions. Once these actions have finished and the consequences applied in response to their actions have been resolved, the ST can threaten one or more player characters with further consequences. The threat is optional and represents the tool available to the Mechanist to complete and balance the flow and the fate of the battle after the action of the player characters. It can be brought about by one, some, all non-player characters, or by environmental or random factors

## PVP

If two or more player characters are fighting each other, each character's player will make an appropriate play.

In PVP, the successful player (or coalition) is whoever made the highest play; those of the player (or the sum of those of the coalition) who made the lowest play will be subtracted. The remainder will be allocated by the player (or by the coalition of players) according to the action list for the fight.

## NPCs: Health & Consequences.

Challenges and adversaries have two main indicators in The Gear system represented by a pile of cards on the table:

- a value of damage that they can bear before passing out (comparable to exhaustion for the player characters), represented by face up cards.
- a value of trauma they can endure before dying, represented by face down cards.

Like player characters, a non-player character who receives more damage than their remaining face up cards would immediately suffer trauma. The face down cards, in addition to representing the trauma that the non-player character may suffer before dying, also represents the number of consequences with which the ST threatens the characters with per turn.

It goes without saying that inflicting trauma on the enemy reduces its ability to harm, diminishing the consequences it is capable of causing.

As an example, a brigand can have 2 trauma and 3 damage, a leader or soldier can have 3 trauma and 5 damage, and a construct programmed to kill you can have 5 trauma and 30 damage.

## Suits, Cards, & Characteristics

As you all know, a standard deck of cards has four suits: Hearts, Diamonds, Clubs and Spades. In the Gear System, the suits represent the characteristics of your character, or the raw potential that it possesses in the different fields of doing. Let's see what it's about:

- Hearts (♥): represents the Social characteristic. All that concerns the social and emotional sphere of the character refers to this characteristic from the management of feelings and emotions to the ability to relate and act properly in social contexts.
- Diamonds (♦): represents the Body characteristic. Everything that is physical refers to this feature from the character's health to their strength, speed, endurance, to their appearance and the impact they have on others.
- Clubs (♣): represents the Mind characteristic. This feature refers to everything that falls within the mental sphere of the character, from their pure intelligence to the awareness of the environment that surrounds them up to their coordination.
- Spades (♠): represents the Uniqueness characteristic. All that makes the character unique and special refers to this feature and is linked to their face cards. Through Uniqueness, the character has access to their most mindblowing abilities, sometimes beyond the limits of what is natural.

During the character creation phase, each player will have 20 characteristic points with which they can distribute among the 4 characteristics. No characteristic should have a value less than 3 or higher than 8.

Once the characteristic scores have been defined, the player will select cards from each suit from their own deck, starting with the ace and arriving at the card with the numerical value equal to the characteristic score of that suit.

For example, a character with values of 3 in Social, 5 in Body, 8 in Mind, and 4 in Uniqueness will select cards from Ace to 3 of Hearts, Ace to 5 of Diamonds, Ace to 8 of Clubs and from the Ace to the 4 of Spades, putting aside all the others.

In this system an Ace is a 1.

The selected cards flow into the deck. This is the physical counterpart of the character sheet, as well as the reservoir of potential it will draw from.

## Skill List

Social

interpersonal sphere, suit of Hearts

- Manipulation: Convince others to do what you want through rhetoric, seduction, whining, or any other means.
- Firmness: Remain firm in your purposes and ideas. You firmly resist manipulation, prove incorruptible,



resist adversity, etc.

- Empathy: Perceive, decipher, and understand the emotions and feelings of others, creating bonds or deciphering emotions for good or ill.
- Charisma: Charm others to you, evoking awe, admiration, love, or fascination to you.

## Body

Physical sphere, suit of Diamonds

- Combat: Fight in melee, with weapons or hand-to-hand. Used also to throw heavy weapons and objects, such as axes, spears, or boulders.
- Athletics: Perform coordinated bodyweight activities such as jumping, running, and climbing.
- Resistance: Covers physical endurance and innate immunity to negate the effects of toxins, poisons, fatigue, sleep deprivation, hunger, thirst, heat, cold, pain, etc.
- Appearance: You influence others with raw attractiveness and physical appeal.

## Mind

Mental sphere, suit of Clubs

- Dexterity: Hand-eye coordination connects your hands to your brain. Covers your dexterity to pick locks and pockets, as well as your ability to attack at range through shooting or throwing light weapons.
- Reasoning: You use logical, analytical, deductive, and lateral thinking as well as memory and calculation to solve problems.
- Perception: Extract information from the environment through a number of physical senses.
- Readiness: Detect hidden threats and react instantly to the unexpected

## Uniqueness

Special sphere, suit of Spades

- Uniqueness's abilities are determined by the archetype of the chosen character.

## Trained Skills

Skills are those fields in which the character has had the opportunity to specialize. The more capable and prepared a character is in a skill, the more they can stand out among others.

Training in a skill allows you to play up to two cards instead of just one for each action (or reaction) that falls within its scope.

If, for example, a character is trained in combat skills, his player will play two cards instead of one for each combat action. The beginning of the game is the time to train the characters in the early skills. In this phase, each player will choose 6 skills, marking the respective training boxes.

Alternatively, you can choose 5 skills in which to train the character and assign 1 upgrade to one of the skills trained. The skills the character is trained in should be selected from the adjacent skill list. They are extremely broad and collect roughly every possible action. However, it is allowed to create new and unique skills by mutual agreement between the player and the ST following two simple guidelines:

- The skill is not too general or too specific. ("Doing things" or "Trout Fishing")
- The skill is not overpowered ("succeed" or "defeat" are not functional examples of skills).

When the ST requests a play, they always request it in a skill. If it is a skill in which the character is trained, they will play up to two cards.

If it is a skill in which the character is not trained, they will play a single card, but play will always be possible.

## Skill Upgrades

With experience and learning, a character may be able to hone their skills, enhancing and personalizing it in a way that reflects their approach to the situation. For this purpose, in the Gear System, there are enhancements, adjectives to be combined with a skill in which you are trained.

- Disruptive: It allows you to play an additional card during skill plays. If you use this option, then at the end of the play the entire remaining hand must be discarded.
- Prepared: It allows you to return one of the played cards to your hand once the play is complete.
- Desperate: It allows for automatic success at the cost of gaining trauma in a narratively appropriate

Characteristic chosen by the Mechanist.

- Instinctive: It allows, when playing in the dark, to draw an extra card. Choose which one to play and discard the unselected one.
- Tireless: It allows, immediately after a play, to draw and add to their hand as many cards as those just played minus one.
- Excellent: The value of the cards played gains a +1 modifier.
- Safe: It allows you to remove a consequence, if any, if you do not get a success with the play in the enhanced skill.

Jack, Queen, and King characterize the character, giving them personal and sometimes unique traits. During character creation, each player will choose a Jack or Queen Face Card. They can select it from the lists below or create their own with the ST.

Having chosen the Face Card for their character, they will write it on their character sheet, reporting the suit, the numerical value assigned by the ST and a brief description. It is then added to their deck. From that moment the Face Card will become a card like all the others.

You do not need to have the Face Card in your hand or to play it to use its benefit. It is always a part of your character. If you want to create a Face Card from scratch, remember that the more powerful and influential the trait gained by the character is, the lower its numerical value must be.

The suit of the Face Card should reflect the characteristic to which it is linked; if there are already identical cards of the same suit in the player's deck, the trait must be reformulated. Two identical cards cannot exist in the deck.

## Face Cards & their Meaning

### Jack

Represents acquired knowledge, training, and studious discipline. A Jack is something particularly complex and specific that the character has learned to do over the course of their life. To understand, knowing how to operate surgically, treat wounds, or administer psychiatric drugs is the expression of advanced medical skills, but being able to reconstruct an entire brain lobe taken away by the bolt of a crossbow, minimizing damage to functionality and preserving memory to the maximum degree of the patient is something you can only hope to access if your character has the Neurosurgeon Jack.

### Queen

The innate abilities, talents, or natural gifts, which the character is endowed with from birth or which they felt awaken within themselves at a certain point in their existence. They push the realm of what is humanly possible. The physical or mental traits that are completely out of the ordinary (such as having an eidetic memory or being giant in size). To be clear, resisting fatigue, sleep, heat, and cold with constancy and tenacity can mean being trained in the Resistance skill, and perhaps having strengthened it with an upgrade. It is another thing to be able to eat a steak that has been sitting out raw for three days, clearly spoiled, and leave the meal feeling refreshed and reinvigorated.

### King

The King represents serious hindrances; they may be mental disorders, such as obsessions or phobias; physical ailments, such as severe myopia, lameness, mutilation; or social issues, such as severe stuttering, pathological shyness, or agoraphobia. No player is required to have Kings.

If they choose to have one in the creation phase, they add it to the deck. The King has no value. When drawn, it is immediately discarded and replaced in the hand with a new card drawn from the deck. In the time of the current scene, the player will have to interpret the flaw in a way that objectively puts their character in a difficult situation. In case they don't or choose not to, they will suffer a trauma in the characteristic of the King's suit.

Receiving a King gives the player a strong advantage: it allows you to then receive a second face card of your choice between Jack and Queen, regardless of what you have previously chosen.

## Joker Archetypes

The Jokers (or Archetypes) encompass the character's special abilities, the personal path they have

traveled to rise above. Every character is unique as they begin this journey. It is the reason why this journey has started at all.

During creation, all characters receive a Joker, which the player will add to their deck. The color of the Joker is not important. This represents, in addition to the uniqueness of the character, their particular career in the world of The Gear.

Each Archetype offers the player fundamental aspects of the character's background, as well as the list of Uniqueness skills to add to the sheet.

In plays, the Joker will always be worth 1 success, regardless of the suit that determines the success for the skill in which you are playing.