

SMART

Sistema Agnostico Modulare (di) Roleplay Tattico

Sistema di Gioco di Ruolo Narrativo-Tattico

Quickstart Gratuito

v0.1-TEST

DESCRITTORI

Chi sei è come giochi

MAZZO DEL FATO

Nessun dado — solo carte

SUCCESSI

Quanto bene riesci

Un mazzo di carte • 2–5 giocatori • Sessione da 2 ore

Indipendente dall'ambientazione • Pronto da giocare stasera

Benvenuto a SMART

SMART è un gioco di ruolo narrativo-tattico **senza dadi** e **senza ambientazione obbligatoria**. Funziona per fantasy epico, thriller di spionaggio, horror cosmico e fantascienza con le stesse regole.

Il principio fondamentale: **le azioni ovvie riescono automaticamente**. Un medico esperto non tira per fasciare un'abrasione. La casualità entra solo quando l'esito è genuinamente incerto — e lo fa attraverso le carte.

I Tre Pilastri

Pilastro	Cos'è	Perché conta
Descrittori	Etichette che definiscono chi è il personaggio	Identità e meccanica sono la stessa cosa
Mazzo del Fato	Un mazzo da 52+2 carte al posto dei dadi	Varianza condivisa, tensione collettiva
Successi	Unità di misura del grado di riuscita	Non solo se riesci, ma di quanto

Cosa ti serve

- **Questo documento**
- **Un mazzo di carte francesi** da 54 carte
- **2-5 persone**
- **Carta e penna**
- **Nient'altro**. Nessun dado. Nessun supplemento.

Il Narratore

Descrive il mondo, interpreta i PNG, fissa le difficoltà. In questo Quickstart trovi anche **La Notte del Corvo**, avventura pronta con tre personaggi pregenerati.

Creazione del Personaggio

Tre passi. Budget: **10 Punti Creazione (PC)**.

Passo 1 — Il Concept

Una frase vivida: chi è, cosa sa fare, cosa lo complica.

“Kira è una ex agente speciale disillusa, maestra di infiltrazione, con una dipendenza dal gioco d'azzardo che le ha rovinato la reputazione.”

Passo 2 — I Descrittori

Unica meccanica di personaggio. Competenze, tratti fisici, capacità soprannaturali, legami, equipaggiamento, difetti — tutto è un Descrittore. **Costo = Valore in PC.**

Valore	Livello	Significato	Costo
1	Principiante	Presente ma limitato	1 PC
2	Competente	Sviluppato e affidabile	2 PC
3	Esperto	Superiore alla media	3 PC
4	Maestro	Al limite del raggiungibile	4 PC

Esempi: “Pistolero esperto [3]” • “Telepatia [2]” • “Contatti criminali [1]” • “Forza brutta [3]” • “Fucile modificato [2]”

Descrittori Negativi

Max 2, Valore max 2. Malus al Risultato quando pertinenti. **Restituiscono PC.** Ogni ostacolo reale in gioco = 1 PF guadagnato.

Descrittore negativo	Effetto	PC rec.
“Zoppia alla gamba [1]”	-1 quando la mobilità è essenziale	1 PC
“Paura spazi chiusi [2]”	-2 in ambienti confinati	2 PC
“Dipendenza dal gioco [1]”	-1 a resistere alla tentazione	1 PC

Passo 3 — Punti Fortuna Iniziali

PC non spesi = Punti Fortuna (PF) iniziali (min 1, max 4).

Esempio — Kira (10 PC)

“Infiltrazione e sorveglianza [3]” → 3 PC
 “Combattimento ravvicinato [2]” → 2 PC
 “Contatti nella rete criminale [2]” → 2 PC
 “Nanofibre sottocutanee [2]” (riduce danni di 1) → 2 PC
 “Dipendenza dal gioco [-2]” → recupera 2 PC

Totale speso: **7 PC** → **3 Punti Fortuna iniziali**

Scale e Carte

La Scala dei Livelli

Riferimento: **Discreto (0)** = adulto competente nella norma.

Livello	Valore
Leggendario	+4
Superbo	+3
Ottimo	+2
Buono	+1
Discreto	0
Mediocre	-1
Scarso	-2
Disastroso	-3

Il Mazzo del Fato

Sostituisce i dadi. Si mescola all'inizio di ogni sessione davanti a tutti.

Carta	Mod.
Jolly Rosso	+3
Figure Rosse (J,Q,K)	+2
Numeri Rossi (2-10)	+1
Assi (qualsiasi)	0
Numeri Neri (2-10)	-1
Figure Nere (J,Q,K)	-2
Jolly Nero	-3

Variante 1d6: 1→-1 • 2-3→0 • 4-5→+1 • 6→+2

La Scala delle Entità

La penalità cade sulla parte di Scala inferiore. La parte maggiore infligge **+1 Danno per gradino di differenza**.

Scala	Esempi
-2	Topo, insetto, drone minuscolo
-1	Gatto, bambino, creatura piccola
0	Umano adulto (riferimento)
+1	Orso, ogre, automobile
+2	Elefante, troll, camion
+3	Drago, mech, carro armato
+4	Leviatano, astronave

Diff.	Effetto sulla parte minore
0	Nessuno. Confronto normale.
1	-1 ai Risultati
2	-2 ai Risultati
3+	Confronto diretto impossibile.

Esempio: vs mech (Scala +3): impossibile frontalmente. Cerca un accesso di manutenzione o hackera il sistema.

Risoluzione delle Azioni

RISULTATO = Valore Descrittore + Modificatore Carta ± Situazionali

SUCCESSI = Risultato – Difficoltà (se ≥ 0)

1 • Azione Automatica

Quando un Descrittore rende l'azione banale, il Narratore la dichiara riuscita **senza pesca**.

Un medico esperto non pesca per fasciare un'abrasione. Un ladro navigato non pesca per raccogliere un portafoglio.

2 • Azione Semplice

1	Dichiara l'azione e il Descrittore usato (Valore V)
2	Il Narratore fissa la Difficoltà (D) — prima che si peschi
3	Pesca una carta → Modificatore M
4	Risultato = V + M (± situazionali)
5	Se Risultato ≥ D: successo. Ogni punto oltre D = 1 Successo aggiuntivo
6	Se Risultato < D: fallimento. Il margine indica la gravità

Difficoltà	Soglia	Esempio
Banale	-1	Quasi impossibile fallire
Facile	0	Un adulto competente ce la fa
Normale	+1	Ci vuole abilità o fortuna
Difficile	+2	Richiede preparazione o competenza
Ardua	+3	Solo gli esperti possono farcela
Leggendaria	+4	Impresa da eroi

Nessun Descrittore Pertinente

Situazione	Valore provvisorio
Azione generica (chiunque)	0 — Discreto
Azione con nozioni di base	1 — Principiante
Richiede competenza specifica	Impossibile o Difficoltà molto alta

3 • Confronto

Due personaggi si oppongono direttamente. Il Narratore può fissare una **Difficoltà minima**. Vince chi ottiene il Risultato più alto. Differenza = Successi. **Pareggio**: nulla di fatto.

Modificatori Situazionali

Condizione	Mod.
Oscurità, visibilità ridotta	-1
Pressione temporale estrema	-1
Condizioni ambientali ostili	-1/-2
Vantaggio posizionale / strumento	+1

Successo con Costo

Se il giocatore fallisce per un solo punto (Risultato = D-1), il Narratore può offrire un **Successo con Costo**: l'azione riesce ma porta una complicazione. Il giocatore sceglie se accettare.

Kira scassina la serratura (Ris. 1, Diff. 2). Narratore: "Ci riesci, ma fai rumore — una guardia si avvicina." Kira accetta — o no.

Punti Fortuna e Personaggi Non Giocanti

Punti Fortuna (PF)

Determinazione e coincidenze favorevoli. Si spendono **prima di pescare**. Limite: **5 PF**.

Effetto	Costo	Descrizione
Doppia Pesca	1 PF	Pesca due carte; tieni la più favorevole
Spinta	1 PF	+1 al Risultato finale dopo la pesca
Intervento	2 PF	Dichiara vero un dettaglio narrativo minore ma plausibile

Recupero: 1 PF automatico a fine sessione • 1 PF per momento memorabile • 1 PF quando un Descrittore negativo crea un ostacolo reale.

Personaggi Non Giocanti (PNG)

Categoria	Struttura	Salute	Uso
Comparsa	Valore unico 1-2 (o gruppo collettivo)	1-2 Danni dopo Striscio Guardie, civili, folla	
Secondari	2-3 Descrittori V1-3	Ferito → Inabile → Fuori	Alleati, rivali minori
Antagonisti principali	Struttura completa + PF propri	Traccia completa	Boss, figure chiave

Gruppo collettivo: cinque guardie diventano "Guardie del Corpo [3]" con un unico tiro.

Progressione

A fine sessione il Narratore assegna **1-3 Punti Esperienza (PE)**.

Acquisto	Costo in PE
Aumentare un Descrittore di +1	Valore attuale x 2 PE
Nuovo Descrittore a Valore 1	3 PE
Nuovo Descrittore a Valore 2	5 PE
Nuovo Tratto eccezionale (Narratore approva)	3-4 PE
Aggiungere 1 PF permanente	4 PE

Combattimento

Serie strutturata di Confronti. Il Narratore descrive con colore narrativo.

Sequenza del Turno

INIZIATIVA	Tutti pescano. Chi ha la carta più alta agisce per primo. Parità: decide il Narratore o si spendono PF.
DICHIARAZIONE	Ogni combattente dichiara cosa fa: attaccare, difendersi, fuggire, aiutare, usare un oggetto.
RISOLUZIONE	Confronto: Descrittore offensivo vs difensivo. Successi = Danni inflitti.

Lo Striscio e i Danni

Il **primo Danno di qualsiasi scontro** è sempre uno **Striscio**: assorbito narrativamente, **non avanza la traccia**. Ogni Danno successivo avanza di uno Stadio.

→ **1 Successo = 1 Danno**

→ Descrittori di resistenza assorbono 1 Danno aggiuntivo

→ Successi extra: effetti narrativi (disarmare, spingere, sbilanciare)

Esempio: Kira (Illesa) riceve 3 Danni. 1° → Striscio (Illesa, narrato). 2° → Ferita (-1 Risultati). 3° → Grave (-2 Risultati). Un quarto Danno la porta a Inabile.

Traccia della Salute

Stadio	Penalità	Effetto
Illeso	—	Nessuna penalità.
Ferito	-1 Risultati	Colpito ma operativo.
Grave	-2 Risultati	Seramente menomato.
Inabile	Nessuna azione	A terra o incosciente.
Morte / Condizione Estrema		Narratore decide: morte, menomazione permanente, o resa.

Guarigione

Intervento	Effetto
Primo soccorso + riposo breve	Inabile → Grave
Riposo lungo (una notte)	+1 Stadio verso Illeso
Cure mediche (successo)	+1 Stadio aggiuntivo
Senza cure	Inabile non migliora

Combattimento a Distanza

Bersaglio **non consapevole**: Azione Semplice.

Entrambi si fronteggiano: Confronto.

Penalità per distanza, copertura, movimento: -1 o -2.

Note per il Narratore

Fissa la Difficoltà prima della pesca.	Cambiarla dopo aver visto la carta mina la fiducia al tavolo.
Non pescare quando il fallimento non è interessante.	Il Mazzo del Fato è uno strumento narrativo, non un arbitro automatico. Se non sai gestire un fallimento in modo coinvolgente, lascia che l'azione abbia successo.
Usa il Successo con Costo.	Fallimento per un solo punto: un successo con complicazione mantiene il ritmo meglio del puro fallimento.
Improvvisa i PNG minori.	Assegna un valore unico e vai avanti. Costruisci gli antagonisti principali in anticipo.
Premia creatività e interpretazione.	I PF sono il tuo strumento per i momenti memorabili. Sii generoso.
Comunica la Scala prima che diventi rilevante.	I giocatori devono poter decidere prima che qualcuno tenti di fermare un mech a mani nude.
Usa la casualità come pressione narrativa.	Una carta favorevole non giustifica un esito assurdo. La plausibilità conta sempre.
Descrittori negativi.	Ogni volta che creano un ostacolo reale, assegna 1 PF al giocatore. I difetti diventano risorsa, non solo penalità.

LA NOTTE DEL CORVO

Ambientazione	Milano, 2031 • Noir urbano
Durata	2 ore circa • Ideale come one-shot introduttivo
Giocatori	2-4 + Narratore (personaggi pregenerati inclusi)
Obiettivo	Recuperare un chip di dati prima che venga venduto

Premessa

Una fixer di nome Valentina Soria — **La Contessa** — sta per vendere un chip con le identità false di dodici testimoni protetti. La vendita avverrà stanotte al **Club Corvo**, un locale esclusivo nel quartiere di Brera.

I personaggi sono stati ingaggiati da un cliente misterioso (voce sintetica, pagamento in criptovaluta) per **recuperare il chip prima che la vendita avvenga**. Chi c'è dall'altra parte? Forse un testimone. Forse la polizia. Forse altro.

I PNG Chiave

PNG	Descrittori	Note
La Contessa (Antagonista)	"Manipol. sociale [3]" "Rete criminale [2]" "Pistola nascosta [2]" PF: 2	Elegante, fredda, sempre un passo avanti.
Rocco (Buttafuori)	"Forza brutta [2]" "Intimidazione [2]" Scala: +1	Un muro di muscoli. Facile da distrarre.
Agente VX (Sicario)	"Combattimento [3]" "Armi da fuoco [3]"	Appare solo se la situazione degenera.

SCENA 1 • L'INGRESSO • ~30 min

Il Club Corvo: ex magazzino convertito in locale d'élite. I personaggi arrivano verso mezzanotte. Rocco presidia l'ingresso. Non ci sono inviti.

Approccio	Meccanica	Diff.	Fallimento
Bluffare con Rocco	Confronto presenza vs "Intimidazione [2]"	M[2]+2	Rocco avverte la Contessa: 5 min ritardo
Infiltrarsi dalla cucina	"Vivere nell'ombra" o simile	2	Guardia vede: confronto o inseguimento
Hackerare lista ospiti	"Intrusione informatica"	2	Anomalia registrata: allerta +10 min
Corrompere Rocco	Trattativa	3	Accetta ma informa la Contessa

Nota: non c'è un approccio giusto. Qualsiasi idea creativa va premiata con una Difficoltà più bassa.

SCENA 2 • IL CHIP • ~45 min

Il club è affollato. La Contessa al tavolo VIP con due comparse ("Guardie VIP [2]"). Il chip è nella sua borsa.

Approccio	Meccanica	Diff.
Borseggiare la borsa	"Vivere nell'ombra" / destrezza	3 (Ardua)
Distrazione + furto (due PG)	Confronto sociale + furto separato	2 dopo distrazione
Blackout telecamere (30 sec)	"Intrusione informatica"	2
Avvicinamento diretto	Confronto vs "Manipol. [3]", min. 3	Alta, rischio elevato

Colpo di scena opzionale: il chip è criptato — si apre solo con il pollice della Contessa. Attivalo solo se il gruppo trova la situazione troppo semplice.

SCENA 3 • LA FUGA • ~45 min

Non appena i personaggi ottengono il chip — o la Contessa percepisce una minaccia — chiama Agente VX. Tre scelte.

Scelta	Meccanica	Esito
COMBATTERE (affrontare VX)	Combattimento normale. VX: "Armi da fuoco [3]" Traccia completa	VX neutralizzato. Sirene in lontananza: 3 minuti.
FUGGIRE (uscita emergenza)	Confronto PG vs VX. Mod. situazionali per folla e buio.	Vittoria: fuori in 60 sec. Sconfitta: torna al combattimento.
NEGOZIARE con la Contessa	Confronto sociale. vs "Manipol. [3]", min. 3	Accordo temporaneo: chip in cambio di garanzia. Apre la prossima avventura.

Finali

Finale	Condizione	PE
Vittoria completa	Chip recuperato, nessun morto, nessun inseguimento	3 PE
Vittoria parziale	Chip recuperato, un PG è Ferito o Grave	2 PE
Vittoria amara	Chip recuperato, un PG è Inabile o la Contessa è morta	2 PE
Fallimento	Il chip finisce al compratore	1 PE + nuova missione

Gancio: il cliente si rivela essere Mara Solis, una testimone. La Contessa sa chi erano i personaggi. Qualcuno li cercherà.

Personaggi Pregenerati

Tre personaggi pronti per **La Notte del Corvo**. Il nome è personalizzabile.

Marco “Ferro” Ferrante

PF iniziali: **3** • PC spesi: **7/10**

Ex buttafuori diventato fixer freelance. Risolve problemi sporchi per chi può permettersi la discrezione.

Descrittore		PC	Applicazione
“Pistolero esperto [3]”	+	3 PC	Armi da fuoco, tiro, gestione dello scontro
“Vivere nell'ombra [2]”	+	2 PC	Stealth, sopravvivenza urbana, lettura situazioni
“Intimidazione e presenza [2]”	+	2 PC	Deterrenza fisica, bluff da duro
“Contatti nella mala [1]”	+	1 PC	Informatori, favori, canali grigi
“Zoppia alla gamba [-1]”	-	-1 PC	-1 quando la mobilità è essenziale

Il combattente del gruppo. Entra in scena quando le parole non bastano.

Yuki Tanaka

PF iniziali: **4** • PC spesi: **6/10**

Hacker freelance cresciuta nei server dell'East Quarter. Risolve tutto con codice — o quasi.

Descrittore		PC	Applicazione
“Intrusione informatica [3]”	+	3 PC	Hacking, sicurezza, reti digitali
“Pensiero laterale [2]”	+	2 PC	Problem solving non convenzionale
“Rete di contatti tech [2]”	+	2 PC	Fornitori, mercato nero hardware
“Ansia sociale [-1]”	-	-1 PC	-1 in confronti sociali o folla

Il cervello del gruppo. Fondamentale nelle scene tecniche, meno a suo agio in combattimento.

Serena Mancini

PF iniziali: **2** • PC spesi: **6/10**

Ex medico militare riconvertita in fixer. Cura i feriti e sa dove fa male colpire.

Descrittore		PC	Applicazione
“Medicina da campo [3]”	+	3 PC	Cure, triage, diagnosi rapida
“Persuasione sotto pressione [2]”	+	2 PC	Negoziazione, calma in crisi
“Armi leggere [2]”	+	2 PC	Pistole, coltelli, tattica
“Dipendenza da analgesici [-1]”	-	-1 PC	-1 a resistere a farmaci

Il cuore del gruppo. Tiene tutti in piedi e apre porte con la persuasione.

Traccia della Salute

Personaggio	ILLESO	FERITO (-1)	GRAVE (-2)	INABILE
Marco “Ferro”	☐	☐	☐	☐
Yuki Tanaka	☐	☐	☐	☐
Serena Mancini	☐	☐	☐	☐

RIFERIMENTO RAPIDO

Mazzo del Fato

Carta	Mod.
Jolly Rosso	+3
Figure Rosse	+2
Numeri Rossi	+1
Assi	0
Numeri Neri	-1
Figure Nere	-2
Jolly Nero	-3

Difficoltà

Livello	Soglia
Banale	-1
Facile	0
Normale	+1
Difficile	+2
Ardua	+3
Leggendaria	+4

1d6: 1→-1 • 2-3→0 • 4-5→+1 • 6→+2

Traccia della Salute

Stadio	Penalità
Illeso	—
Ferito	-1
Grave	-2
Inabile	No azioni
Morte/Estr.	Narratore

Striscio: 1° Danno di ogni scontro assorbito narrativamente.

Scala

Diff.	Effetto sulla parte minore
0	Confronto normale
1	-1 ai Risultati
2	-2 ai Risultati
3+	Confronto impossibile

+1 Danno per gradino dalla parte maggiore.

Punti Fortuna

Effetto	Costo
Doppia Pesca	1 PF
Spinta (+1)	1 PF
Intervento	2 PF

Max 5 PF. +1 PF a fine sessione + premi Narratore.

Progressione

Acquisto	Costo
Desc. +1	Val. x 2 PE
Nuovo [1]	3 PE
Nuovo [2]	5 PE
Tratto eccez.	3-4 PE
PF perm.	4 PE

Formule

Risultato = Valore + Carta ± Mod.

Successi = Risultato – Diff. (≥0)

Confronto: entrambi pescano, vince il più alto