

MOSSE ATTIVE

○ SFOGARSI

Quando trovi un modo per sfogarti +FORTUNA

Con ① ottieni un po' di sollievo; abbassa la tua STANCHEZZA di 1.
Con ○ SCEGLI 2, con ● SCEGLI 1.

- Crei un legame con un'altra persona e marchi CAMERATISMO con questa
- Fai una scoperta e realizzi qualcosa che ti stava sfuggendo
- Trovi un momento di vera pace: abbassa la STANCHEZZA ulteriormente di 1
- Ritrovi la motivazione: guadagni +1 CONTINUO

○ CONFIDARSI

Quando ti confidi +VALORE

Con ① le tue azioni e parole toccano il cuore della persona con cui ti confidi. ○ SCEGLI 2. ● SCEGLI 1.

- Se risponde alla tua vulnerabilità con empatia o rispetto, può Scegliere 1 anche per sé.
- Marchi CAMERATISMO con quella persona
- Deve prometterti qualcosa
- Abbassi la tua STANCHEZZA di 1
- Puoi chiedere "cosa pensa il tuo personaggio ora?"
- Prendi +1 SUCCESSIVO

○ PROVOCARE

Quando solleciti la reazione di una persona con una provocazione, +FORTUNA

Per i PNG: ○ Ha la reazione in cui speravi. ● Agisce ma l'MC decide come.

Per i PG: ○ Marca ESPERIENZA se ha la reazione che cerchi o, al contrario, marca STANCHEZZA se non lo fa. ● Marca ESPERIENZA se ha la reazione che cerchi.

○ LASCIAR ENTRARE L'OMBRA

Quando lasci entrare l'OMBRA per acquisire conoscenze o informazioni utili +numero di MOSSE DI ESAURIMENTO che hai acquisito. ① l'MC ti dirà qualcosa di nuovo sulla situazione corrente

attraverso oscure visioni o premonizioni. ○ i dettagli sono chiari e definiti, ● sono strane e allarmanti, marca ESAURIMENTO o STANCHEZZA.

○ GUARDARE OLTRE

Quando guardi oltre la superficie per scoprire la verità - che si parli della situazione contingente o delle parole altrui +ASTUZIA. ① SCEGLI 1.

- Fai all'MC o a un'altra persona giocante una domanda su un personaggio in scena; deve rispondere onestamente;
- Fai all'MC una domanda sulla situazione; deve rispondere onestamente.

MOSSE REATTIVE

○ AFFIDARSI ALL'ADDESTRAMENTO

Quando ti affidi all'addestramento per superare un ostacolo, afferrare un'opportunità o creare un'occasione +ADDESTRAMENTO. ○ Ce la fai, ● ce la fai, ma l'MC ti dirà cosa ti costerà o in che modo sarà imperfetta o compromessa.

○ EVITARE UNO SPARGIMENTO DI SANGUE

Quando ti metti in pericolo per prevenire uno spargimento di sangue +ADDESTRAMENTO

Con ① riesci a disinnescare la situazione ma pagando un prezzo: ○ SCEGLI 1. ● SCEGLI 2.

- Sei la sola a sanguinare; prendi un Danno
- Insulti o offendi un'altra persona
- Vieni vista come una di parte o che fa favoritismi
- Chi ha provocato la situazione evita ogni conseguenza o responsabilità

○ CHIEDERE UNA MANO

Quando hai bisogno che ti diano una mano su un tiro che hai appena fatto chiedi a coloro con cui hai CAMERATISMO di aiutarti o venirti incontro. Se sono d'accordo, spendi il CAMERATISMO che hai con loro per incrementare di +1 il tuo tiro, in ragione di un +1 per ogni punto di CAMERATISMO speso. L'MC potrebbe chiedere come intendono aiutarti; questa è una loro decisione.

DANNO E FERITE

○ LECCARSI LE FERITE

Quando hai il tempo e l'occorrenza per leccarti le ferite +FORTUNA. ① rimuovi un LIVELLO DI DANNO, ● devi anche marcare ESAURIMENTO o STANCHEZZA, a tua scelta. ● guarisci comunque da un LIVELLO DI DANNO, ma ci sono complicazioni o qualcos'altro va storto, a scelta dell'MC.

○ SUBIRE GRAVI DANNI

Quando *Subisci Gravi Danni*, sia per aver incassato un colpo che dovrebbe ucciderti, sia per aver raggiunto il LIVELLO DI DANNO CRITICO, . ① SCEGLI 1. ● SCEGLI 3 o fa' in modo che il tuo personaggio muoia eroicamente (a tua scelta).

- Cancella un Avanzamento dal Libretto del tuo Personaggio (se è già stato preso, cancella i suoi effetti)
- Abbassa permanentemente una delle tue Caratteristiche di 1
- La ferita ti lascia mutilata

MOSSE DI SESSIONE

○ INIZIO SESSIONE

All'inizio della Sessione o durante un momento di quiete nel gioco l'MC (o il PG con il grado più alto dopo la Sergente) sceglierà una nuova MISSIONE per il gruppo. Il personaggio in comando dirà a tutte le persone coinvolte di marcare ESAURIMENTO e assegnerà a ogni PG ciascuno dei tre ruoli principali nella MISSIONE: *Condurre e Pianificare, Esplorare e Sorvegliare e Prendere il Comando*. A tutti i PG restanti verrà assegnato *Guardare le Spalle*. Se la persona che assegna i ruoli non ha CAMERATISMO con tutti i PG coinvolti, deve scegliere una COMPLICAZIONE.

○ FINE SESSIONE

Alla fine della SESSIONE scegli una o due persone (ammesso che ce ne siano) che si sono guadagnate il tuo rispetto, la tua fiducia o il tuo amore e di' loro di prendere un punto di CAMERATISMO con il tuo personaggio; puoi scegliere sia PG che PNG. L'MC deciderà se un personaggio ha guadagnato CAMERATISMO con i suoi PNG e distribuirà punti in maniera appropriata.

MOSSE SECONDARIE

○ ARRENDERSI ALLA STANCHEZZA

Quando ti arrendi alla stanchezza, cioè quando marchi la quarta STANCHEZZA o quando una MOSSA te lo dice - cancella tutta la tua STANCHEZZA e + numero di caselle cancellate.

① fai qualcosa per allontanarti emotivamente dalle persone che ti stanno care. ○ cancelli tutto il Cameratismo con le due persone con cui ne hai di più. ● cancelli tutto il Cameratismo con la persona con cui ne hai di più.

● riesci a non cedere. Per questa volta.

○ RESISTERE ALL'OMBRA

Quando concedi all'Ombra un varco per raggiungere il tuo cuore, adottando un comportamento tossico + VALORE per resistere all'Influenza dell'Ombra.

○ Resisti alla sua influenza e sai con precisione cosa voleva da te. ● Dici o fai qualcosa di cui ti pentirai. marca ESAURIMENTO, STANCHEZZA o DANNO per lo sforzo. ● L'Ombra prende il controllo su di te per un breve periodo.

○ PRONUNCIARE UN ELOGIO FUNEBRE

Quando pronunci un elogio per chi hai perso + ADDESTRAMENTO.

① Onori la sua memoria e la voce si sparge; l'MC ti chiederà come. Tu e tutte le persone presenti convertite il CAMERATISMO che avevate con chi avete perso in ESPERIENZA o ESAURIMENTO. ○ Tutti i PG abbassano la propria STANCHEZZA di uno. ● Lo fai solo tu.

● L'MC ti dirà cosa succede.

MOSSE DI MISSIONE

○ GUARDARE LE SPALLE

Quando guardi le spalle durante una MISSIONE + ADDESTRAMENTO. ① PRENDI I. ● marca STANCHEZZA.

Puoi spendere la PRESA per aumentare di 1 il tiro di una compagna durante la MISSIONE; se non la spendi durante la MISSIONE, puoi ottenere +1 CONTINUATO.

● Scegli una nuova COMPLICAZIONE.

○ CONDURRE/PIANIFICARE

Quando tracci la rotta o pianifichi durante una MISSIONE + ASTUZIA. ① non ci sono grossi ritardi e/o riesci a portare a termine la tua strategia correttamente. ● scegli una COMPLICAZIONE.

● Arrivi dove volevi e/o il tuo piano viene eseguito, ma con un costo: scegli una COMPLICAZIONE, poi tutto il gruppo marca ESAURIMENTO.

○ ESPLORARE/SORVEGLIARE

Quando Esplori o Sorvegli durante una MISSIONE + FORUNA. ① la tua esplorazione non attira attenzioni indesiderate e fornisce informazioni utili. ● scegli una COMPLICAZIONE o marca ESAURIMENTO.

● Qualcosa va storto: scegli una Complicazione e l'MC ne sceglie una seconda.

○ PRENDERE IL COMANDO

Quando prendi il comando durante una MISSIONE + VALORE.

① il gruppo raggiunge il suo obiettivo primario, anche se a malapena. ○ scegli una COMPLICAZIONE. ● scegli una COMPLICAZIONE e marca ESAURIMENTO o STANCHEZZA.

● Completi la Missione, ma con costi e contrattempi significativi: scegli un'altra COMPLICAZIONE, tutto il gruppo marca ESAURIMENTO e l'MC sceglie un'ulteriore COMPLICAZIONE.

COMPLICAZIONI

Dopo che tutte le Mosse sono state tirate, chiunque deve scegliere una COMPLICAZIONE lo fa dalla lista che segue:

- ▶ _____ non è tornata indietro viva solo
→ PNG, a meno che non lo stia scegliendo per il tuo PG.
- ▶ _____ e io siamo state ferite durante la MISSIONE
→ entrambe marchiamo un DANNO.
- ▶ _____ si è separata dal gruppo e ora è dispersa.
- ▶ _____ è stata catturata dal nemico.
- ▶ _____ è stata ferita durante il combattimento
→ marca due DANNI.
- ▶ Qualcosa ci ha seguito fino a casa.
- ▶ Abbiamo perso un territorio o una risorsa chiave
→ il gruppo marca una STANCHEZZA addizionale.
- ▶ Abbiamo fatto un gran casino
→ il gruppo marca ESAURIMENTO.
- ▶ Mi sono fatta prendere dal panico in un momento cruciale, e mi hanno visto tutte
→ marco due volte ESAURIMENTO.
- ▶ Questa Missione è stata particolarmente dura per me
→ marco ESAURIMENTO e STANCHEZZA.
- ▶ L'Ombra ha preso il sopravvento su di me per qualche tempo
→ marco STANCHEZZA e l'MC dice cosa ho fatto.
- ▶ Ho tradito o abbandonato una compagna pur di raggiungere un obiettivo
→ marco STANCHEZZA e il resto del gruppo marca ESAURIMENTO.
- ▶ Ho subito una perdita personale
→ devo *Arrendermi allo Stanchezza* dopo la MISSIONE.