

MOSSE SESSIONE

Inizio Sessione

All'inizio di ogni sessione...

indica il personaggio di cui il tuo PG si fida di meno; Il giocatore di quel personaggio sceglierà una Fazione che il tuo personaggio metterà in evidenza (una Fazione che tu non abbia già spuntato). Spunta quella Fazione. Descrivi all'MC una voce o un conflitto che coinvolge quella Fazione, anche collegato a informazioni precedenti date per stabilite nella storia, e  quella Fazione.

10+ sei pronto per il conflitto che hai preparato: ottieni un Favore da un personaggio appartenente a quella Fazione, oppure un oggetto o delle informazioni utili.

7/9 ci sei dentro fino al collo: devi un Favore a qualcuno di quella Fazione e qualcuno di quella Fazione deve un Favore a te.

6- vieni colto alla sprovvista, impreparato o di sorpresa: sarà l'MC a dirti chi sta venendo a farti visita.

Se la sessione inizia già nel bel mezzo di una situazione caotica o con un sacco di questioni in ballo, l'MC può decidere di saltare questa Mossa.

Fine Sessione

Alla fine di ogni sessione, se hai appreso qualcosa di utile su una Fazione...

aumenta di 1 il tuo punteggio con quella Fazione e diminuisci di 1 quello di un'altra. Racconta all'MC come sono cambiati i tuoi rapporti con queste comunità. Se qualcuno ti ha fatto un servizio significativo, riferiscilo al gruppo: devi un Favore a quel giocatore. Se invece tu hai fatto un servizio a qualcuno senza essere ricompensato, riferiscilo al gruppo: quel giocatore ha Favore nei tuoi confronti.

DANNO

Quando il tuo personaggio viene ferito o traumatizzato, subisce del Danno. Se ne subisci troppo, muori. Il Tracciato del Danno è formato da cinque caselle su tre livelli differenti: leggero, grave e critico. Quando il tuo personaggio subisce dei Danni, spunta il numero di caselle corrispondente ai Danni subiti. Un'arma come la pistola di solito infligge 2-Danni, quindi beccarsi un proiettile normalmente ti fa spuntare qualcosa come due caselle.

I livelli di danno riflettono la gravità delle tue ferite, passando da ferite leggere a ferite che richiedono cure mediche immediate:

Danno leggero

Non è particolarmente grave, come beccarsi una coltellata in una zona non letale o prendersi qualche cazzotto in una rissa che non dura a lungo. La maggior parte dei personaggi è in grado di riprendersi dalle ferite leggere con un paio di giorni di riposo.

Danno grave

In questo caso la faccenda si fa seria, come beccarsi un proiettile nella spalla o essere investiti da un'auto. Se subisci dei danni gravi, avrai bisogno di cure mediche per evitare che la situazione peggiori, ma sarai di nuovo in grado di lavorare dopo qualche giorno.

Danno critico

Qui stai per rimetterci la pelle, come quando ti sparano in pancia o ti prendono la testa a mazzate con una spranga di ferro. Se non corri in ospedale, o ti fai curare con qualche magia, morirai.

Cominci sempre a spuntare i Danni dal livello leggero, continuando su quello grave e infine quello critico. Quando spunti una casella di Danno di un nuovo livello, scrivi una breve descrizione del tipo di danno che ha subito il tuo personaggio (e di come può essere medicato in seguito) nello spazio a destra delle caselle. Se devi segnare dei Danni ma tutte le caselle sono già spuntate, muori (e probabilmente attivi la tua Mossa Finale).

AVANZAMENTI

Quando fai una Mossa di Fazione, una Mossa Intimità, incassi un Favore o ne onori uno, spunta la Fazione coinvolta. Quando hai spuntato tutte e quattro le Fazioni, spunta e cancella un avanzamento

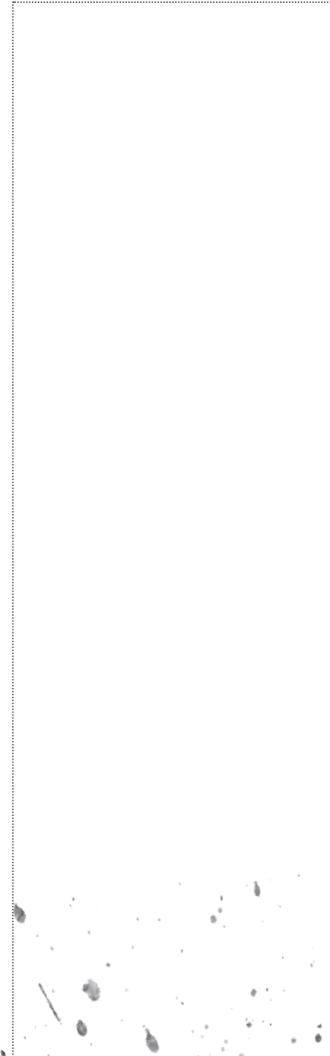
SPAZIO DI LAVORO

Quando qualcuno va nel suo Spazio di Lavoro o nel suo Sancta Sanctorum per raggiungere un obiettivo, l'MC dice al giocatore "Certo, nessun problema, ma ..." e da una a 4 delle seguenti opzioni:

- » ti prenderà ore / giorni / settimane / mesi di lavoro o di tempo per recuperare;
- » prima dovrai evocare / costruire / creare;
- » avrai bisogno dei servizi di _____ per completarlo;
- » è richiesto un materiale o un ingrediente raro e costoso;
- » funzionerà per poco, e potrebbe essere poco affidabile;
- » esporrà tutte le persone vicine a serie conseguenze;
- » al tuo Spazio di Lavoro / Sancta Sanctorum manca _____; aggiungilo e ti sarà possibile completare il tutto;
- » richiede una parte di te stesso per essere completato;
- » devi fare un giro a _____ per completarlo.

L'MC può combinare ogni insieme di requisiti o offrirti due alternative di costo per completare il compito. Quando i requisiti sono soddisfatti, ciò che hai richiesto è completato. L'MC lo metterà in moto, rivelerà alcune informazioni, o prenderà qualsiasi altra azione appropriata

NOTE



MOSSE BASE

Sferrare un attacco

Quando sferrai un attacco contro qualcuno...

♣️ +Sangue.

- 12★ il tuo bersaglio sceglie tra
 - arrendersi immediatamente
 - essere messo fuori combattimento.

- 10+ infliggi il Danno indicato e scegli un'opzione tra:
 - Infliggere danni devastanti
 - Sottrarre qualcosa al tuo avversario

- 79 devi scegliere anche un'opzione tra:
 - Subire del Danno
 - Ritrovarsi in una brutta posizione

Fuggire da una situazione

Quando sfrutti un'occasione per fuggire da una situazione...

♣️ +Sangue.

Con un successo, te la squagli e.

- 12★ riesci a fuggire e fai una scoperta importante.

- 10+ Scegli 1;

- 79 Scegli 2;
 - Subisci dei Danni durante la fuga
 - Finisci in un'altra situazione pericolosa
 - Perdi qualcosa di importante
 - Devi un Favore a qualcuno per la tua fuga
 - Soccombi ai tuoi demoni interiori e segnati una Corruzione

Persuadere un PNG

Quando cerchi di persuadere un PNG con promesse, minacce o seduzione...

♣️ +Cuore.

- 12★ fa ciò che chiedi e ti aiuta a risolvere definitivamente la faccenda.

- 10+ il PNG farà ciò che chiedi.

- 79 il PNG modificherà la tua richiesta o vorrà un Favore nei suoi confronti.

Se decidi di riscuotere un Favore che hai con il PNG prima di tirare, aggiungi +3 al tuo lancio.

Inquadrare qualcuno

Quando vuoi inquadrare qualcuno...

♣️ +Mente.

- 12★ puoi fare una domanda che vuoi, non compresa nella lista.

Proprio così. Puoi chiedere quello che vuoi, perfino « Stai dicendo la verità? ». L'interrogato è come un libro aperto.

- 10+ Prendi 2

- 79 Inoltre, il bersaglio Prende 1 su di te.

Mentre stai interagendo con il personaggio, spendi le prese accumulate 1 per 1 per fare domande a quel giocatore:

- Chi sta manovrando il tuo personaggio?
- Che rapporti ha il tuo personaggio con _____?
- Cosa spera di ottenere il tuo personaggio da _____?
- Come posso convincere il tuo personaggio a _____?
- Il tuo personaggio cosa teme che possa succedere?
- Come posso rendere il tuo personaggio debitore nei miei confronti?

Sviare, Distrarre o Ingannare

Quando cerchi di sviare, distrarre o ingannare qualcuno...

♣️ +Mente.

Con un successo, riesci a fregarlo, almeno per un attimo.

- 12★ SCEGLI 4 (tutte le e opzioni) e su una ottieni un effetto doppio.

- 10+ Scegli 3.

- 79 Scegli 2:
 - Creare un'opportunità;
 - Rivelare un punto debole o una falla;
 - Confondere il bersaglio per un po' di tempo;
 - Evitare ulteriori complicazioni.

Mantenere la calma

Quando le cose si fanno serie e vuoi mantenere la calma...

devi dire all'MC qual è la situazione che vuoi evitare e d+Spirito.

- 12★ la calma del nemico è compromessa. Specifica che prezzo deve pagare per continuare a fare l'azione in corso.

- 10+ fila tutto liscio.

- 79 l'MC ti dirà quale sarà il prezzo da pagare.

Ostacolare o dare una mano

Quando ostacoli o dai una mano dopo che un PG ha lanciato i dadi...

♣️ +la sua Fazione.

- 10+ puoi aggiungere +1 o -2 al suo lancio.

- 79 inoltre, ti esponi al pericolo, a complicazioni o a prezzi da pagare.

Sprigionare il potere

Quando sprigioni il tuo potere...

d +Mente.

- 12★ i tuoi poteri o le tue abilità si manifestano in modo inaspettato ma utile. Segnati una CORRUZIONE per rendere permanente tale manifestazione.

- 10+ scegli una opzione o scegli due opzioni e segnati Corruzione.

- 79 scegli un'opzione e ti segni una Corruzione.
 - Prendi un +1 Prossimo;
 - Espandi i propri sensi, soprannaturali o no;
 - Spaventa, intimidire o impressionare il nemico;
 - Impossessati definitivamente di qualcosa di vulnerabile o esposto.

MOSSE FAZIONE

Sondare il terreno

Quando sondi il terreno per ottenere ciò che ti serve...

dichiara da chi stai andando e ♣️ +la loro Fazione.

- 10+ la persona a cui ti rivolgi è disponibile e ha ciò che cerchi.

- 79 inoltre, Scegli 1:
 - Il tuo contatto è nella merda fino al collo;
 - ciò di cui hai bisogno ti costa più del previsto.

Associare una faccia a un nome

Quando associ una faccia a un nome o viceversa...

♣️ +la sua Fazione.

- 10+ ci hai già avuto a che fare: apprendi qualcosa di interessante e di utile oppure ti deve un Favore.

- 79 scopri la sua reputazione: l'MC ti dice cosa sa la maggior parte della gente.

- 6- o non conosci quella persona o le devi un Favore: sarà l'MC a scegliere una di queste due opzioni.

Indagare su un luogo di potere

Quando indaghi su un luogo di potere...

♣️ +la Fazione che lo possiede.

- 10+ puoi chiedere all'MC una domanda riguardo ai piani e alle dinamiche politiche della Fazione in questione.

- 79 riesci a scorgere la realtà al di sotto della superficie.

MOSSE FAVORE

Rifiutarsi di onorare un Favore

Quando ti rifiuti di onorare un Favore,

♣️ +Cuore.

- 10+ riesci a svincolare dalla richiesta attuale, ma comunque non cancelli il Favore.

- 79 scegli una di queste opzioni:
 - Aggiungi un altro Favore al tuo creditore
 - Perdi la faccia con la Fazione del tuo creditore
 - Ti segni una Corruzione

- 6- non puoi sottrarti. Puoi scegliere se onorare il Favore, o affrontare le conseguenze: il tuo creditore sceglie due opzioni dalla lista in alto o ti costringe a cancellare tutti i Favori che devi riscuotere.

Fare un favore a qualcuno

Quando fai un favore a qualcuno...

quella persona ti deve un Favore.

Riscuotere un Favore

Quando riscuoti un Favore...

ricorda al tuo debitore che ti deve un Favore per far in modo che...

...un PG deve:

- Farti un favore di costo moderato;
- Darti una mano in una tua azione;
- Ostacolare l'azione di qualcun altro;
- Rispondere sinceramente a una domanda;
- Cancellare un Favore che qualcuno gli deve;
- Trasferirti il Favore che qualcuno gli deve.

...un PNG deve:

- Rispondere sinceramente a una domanda riguardo alla sua Fazione;
- Presentarti a un membro potente della sua Fazione;
- Farti un regalo prezioso e utile senza alcun costo;
- Cancellare un Favore che qualcuno gli deve;
- Trasferirti il Favore che qualcuno gli deve;
- Aggiungere +3 per persuaderti (scegli quest'opzione prima del lancio).

Fare il nome di qualcuno

Quando fai il nome di qualcuno che ti deve un Favore...

♣️ +la sua Fazione.

Con un successo, il nome che fai è rilevante e ti apre delle opportunità.

- 10+ ti tieni il Favore e spunti la sua Fazione.

- 79 devi considerare riscosso il suo Favore.

- 6- cancella il Favore e tieniti forte.