

Stagioni

Dopo che qualcuno ha ottenuto il quinto avanzamento, vengono sbloccati gli Avanzamenti di Stagione e rimane un'altra sessione dopo questa, prima che la stagione si concluda.

Gli Avanzamenti di Stagione possono essere comprati come gli avanzamenti normali. Per ogni Stagione, ogni personaggio può ottenere un solo Avanzamento di Stagione. Una volta che sono stati sbloccati, ogni personaggio vi ha accesso, indipendentemente dal fatto che abbia già ottenuto o meno il proprio quinto avanzamento.

Per maggiori informazioni sulle Stagioni vai a pagina 32-33.

Avanzamenti di Stagione

Gli Avanzamenti di Stagione sono:

- ◆ Cambiare la Pelle del tuo personaggio
- ◆ Riscrivere la tua Mossa Sessuale
- ◆ Riscrivere il tuo Sé Oscuro
- ◆ Ritirare il tuo personaggio e cominciarne uno nuovo
- ◆ Ottenere 2 delle Mosse di Crescita

Per una descrizione più dettagliata degli Avanzamenti di Stagione vai a pagina 34-37.

Far Sentire gli Altri Meravigliosi

Quando **fai sentire gli altri meravigliosi**, tira con Caldo. Con 10 o più, scegli due:

- ◆ lui ha 1 prossimo;
- ◆ lui rimuove una Condizione;
- ◆ lui segna esperienza;
- ◆ tu hai 1 prossimo.

Con 7-9, puoi offrirgli un punto esperienza se fa ciò che vuoi.

Mettere le Persone Davanti alle Proprie stronzate

Quando **metti le persone davanti alle proprie stronzate**, tira con Freddo. Con 10 o più, scegli uno:

- ◆ perde una Stringa che ha su qualcun altro;
- ◆ si blocca, crolla o rinuncia.

Con 7-9, scegli uno, e lui ti impone una Condizione.

Intervenire Contro un Atto di Violenza

Quando **intervieni contro un atto di violenza**, tira con Instabile. Con 10 o più, scegli uno:

- ◆ lui ha -2 al suo tiro (i PNG agiscono in Svantaggio o falliscono del tutto);
- ◆ gli fai danno;
- ◆ gli imponi una Condizione.

Con 7-9, lui sceglie:

- ◆ lui prende -2 al tiro (i PNG agiscono in Svantaggio o falliscono del tutto);
- ◆ diventi tu l'oggetto della violenza.

Condividere il Tuo Dolore

Quando **condividi il tuo dolore**, tira con Oscuro. Con 10 o più, scegli due.

- ◆ rimuovi una Condizione (da te stesso o da qualcuno che ha ascoltato);
- ◆ hai 1 prossimo nell'aiutare te stesso;
- ◆ quelli che hanno ascoltato hanno 1 prossimo nell'aiutarti.

Con 7-9, scegli uno.

Promemoria del Giocatore

Mosse Base

Eccitare Qualcuno

Quando **ecciti qualcuno**, tira con Caldo. Con 10 o più, prendi una Stringa su di lui. Con 7-9, lui sceglie uno (NdE: nel senso di "sceglie una cosa da questa lista"): ti si concede, ti promette qualcosa che crede tu voglia, ti dà una Stringa su di sé.

Manipolare un PNG

Quando **manipoli un PNG**, tira con Caldo. Con 10 o più, farà ciò che vuoi se gli offri qualcosa per corromperlo, una minaccia o una motivazione. Con 7-9, l'MC ti dirà cosa ci vorrà perché il PNG faccia ciò che vuoi. Fallo, e anche lui lo farà.

Gelare Qualcuno

Quando **geli qualcuno**, tira con Freddo. Con 10 o più, scegli uno: gli dai una Condizione; perde una Stringa su di te; se non ha Stringhe su di te, ne guadagni una su di lui. Con 7-9, scegli uno: ognuno dà una Condizione all'altro; ognuno perde una Stringa sull'altro.

Mantenere il Controllo

Quando **mantieni il controllo**, in una situazione spaventosa o tesa, tira con Freddo. Con 10 o più, mantieni la calma e scegli uno: fai una domanda all'MC riguardo la situazione; rimuovi una Condizione; hai 1 prossimo (vedi pagina 26) durante questa scena. Con 7-9, scegli; mantieni la calma; scegli un'opzione dalla lista "10 o più" ma ottieni anche la Condizione *terrorizzato*.

Scagliarsi Contro Qualcuno

Quando ti **scagli contro qualcuno**, tira con Instabile. Con 10 o più, gli fai danno e scegli uno: il danno è grave (aggiungi 1); ottieni 1 Stringa su di lui; deve **mantenere il controllo** prima di poter reagire (durante questa scena). Con 7-9, gli fai danno, ma scegli 1: ottiene 1 Stringa su di te; può farti 1 danno gratuitamente, se vuole; diventi il tuo Sé Oscuro.

Fuggire

Quando **fuggi**, tira con Instabile. Con 10 o più, te ne vai e finisci in un posto sicuro. Con 7-9, te ne vai, ma scegli uno: fai una scenata; finisci direttamente in mezzo a qualcosa di peggiore; la persona più spaventosa lì si prende una Stringa su di te.

Guardare nell'Abisso

Quando **guardi nell'abisso**, tira con Oscuro. Con un successo, risponde alle tue domande e ti mostra visioni. Con 10 o più, scegli due: le visioni sono lucide e dettagliate; le visioni ti mostrano cosa devi fare, e hai 1 prossimo nel farlo; le visioni ti curano, rimuovendo una Condizione. Con 7-9, scegli uno: le visioni sono confuse e allarmanti; le visioni sono lucide e dettagliate, ma ti lasciano con la Condizione *prosciugato*.

Per una descrizione più dettagliata delle mosse vai a pagina 20 -23

Stringhe

Puoi spendere una Stringa su un altro PG per:

- ◆ Aggiungere 1 a un tuo tiro contro di lui (scegli dopo aver tirato).
- ◆ Sottrarre 1 da un suo tiro contro di te (scegli dopo che ha tirato).
- ◆ Offrirgli un punto esperienza se fa quello che vuoi.
- ◆ Obbligarlo a **mantenere il controllo** per poter compiere una certa azione.
- ◆ Aggiungere un danno a qualsiasi danno tu gli stia infliggendo.
- ◆ Imporgli una Condizione.

Puoi spendere una Stringa su un PNG per:

- ◆ Aggiungere 1 a un tuo tiro contro di lui (scegli dopo aver tirato).
- ◆ Aggiungere 3 al tuo tiro per **manipolare un PNG** (scegli dopo aver tirato).
- ◆ Farlo vacillare, esitare o bloccare momentaneamente.
- ◆ Aggiungere un danno a qualsiasi danno tu gli stia infliggendo.
- ◆ Imporgli una Condizione.

Per una descrizione più dettagliata di cosa significa prendere e spendere una stringa vai a pagina 24-25.

Prossimo

Prossimo è un bonus di +1 che aggiungi al prossimo tiro a cui è possibile applicarlo. Talvolta questo bonus può essere usato per qualsiasi tiro (“hai 1 prossimo al prossimo tiro”), ma talvolta è specifico per una certa situazione (“hai 1 prossimo nell'affrontare questa situazione”). Talvolta, Prossimo ha un limite temporale, dopo il quale sparisce (“hai 1 prossimo in questa scena”). I bonus Prossimo possono essere applicati a un solo tiro, che esaurisce il vantaggio che rappresentano.

Per una descrizione più dettagliata di come funziona Prossimo vai a pagina 26-27.

Condizioni

Nel corso del gioco, i personaggi possono ottenere Condizioni. Se approfitti di una Condizione di qualcuno mentre stai facendo una mossa contro di lui, aggiungi 1 al tuo tiro. Tuttavia, per approfittare meccanicamente di una Condizione, devi farlo anche nella fiction.

Una Condizione svanisce quando il personaggio che ne soffre fa qualcosa di appropriato per alleviarla.

Per maggiori informazioni sulle Condizioni vai a pagina 26-27.

Morte

Quando **prendi il tuo quarto danno**, muori.

Per **evitare di morire**, cancella tutti e quattro i danni e scegli:

- ◆ Diventi il tuo Sé Oscuro, oppure
- ◆ Perdi tutte le Stringhe che hai su tutti gli altri personaggi.

In entrambi i casi prendi la condizione *prosciugato*.

Per maggiori informazioni su danno e morte vai a pagina 27-28.

Guarigione

Il danno non guarisce mai da solo. Ci sono tuttavia alcuni modi per guarirlo, oltre il portare il personaggio sull'orlo della morte:

- ◆ Una volta per sessione, quando hai tempo di riposare e prenderti cura delle tue ferite, puoi guarire 1 danno.
- ◆ Se qualcun altro si prende cura delle tue ferite, delicatamente e con intimità – e magari con sottotesto erotico – puoi guarire 1 danno aggiuntivo.

Per maggiori informazioni su danno e guarire vai a pagina 27-28.

Sé Oscuro

Quando diventi il tuo Sé Oscuro, c'è un copione da seguire. Quel copione è descritto sul libretto della tua Pelle. Gioca quel copione tanto duramente quanto puoi. Questo è il momento in cui ti si richiede di perdere di vista la tua umanità, qualunque ammontare ne avessi in primo luogo. È il momento in cui rinunci al mondo. Prima o poi sarai in grado di uscire dal tuo Sé Oscuro.

Ogni Sé Oscuro ha una clausola che ti fa tornare al tuo normale te stesso.

Per maggiori informazioni su come funziona il Sé Oscuro vai a pagina 29-30.

Mosse Sessuali

Ogni personaggio ha una mossa sessuale. La maggior parte si innesca quando fai sesso con qualcuno, ma ci sono altri modi. Quando la tua mossa sessuale si innesca, leggila ad alta voce e segui le istruzioni.

Gruppi

La maggior parte delle Pelli ha l'opzione di unirsi o appartenere a un gruppo, come opzione di avanzamento. Nella lista degli Avanzamenti di ogni Pelle i Gruppi sono segnati in **grassetto**.

Ogni gruppo fa richieste ai propri membri. Ogni gruppo ha anche qualcosa che lo farà passare immediatamente all'azione. Quando questo innesco si verifica, perseguiranno una rappresaglia o una risposta specifica, che tu lo voglia o meno. Infine, un gruppo può essere **manipolato** perché ti aiuti. Quando ti aiutano in un qualsiasi compito, aggiungi 1 ai tuoi tiri. Quando si uniscono a te in un atto di violenza, infliggi 1 danno aggiuntivo.

Per informazioni più dettagliate sui Gruppi vai a pagina 31.

Avanzamenti

Nel corso del gioco, i personaggi possono ottenere esperienza in diversi modi. Due delle caratteristiche di ogni PG sono evidenziate, e ogni volta che queste caratteristiche vengono tirate il giocatore fa esperienza. Certe mosse specifiche di una Pelle offriranno ai PG altre opportunità di ottenere esperienza. Infine, qualcuno può spendere una Stringa per offrire uno scambio invitante a un altro PG: fare qualcosa in cambio di un punto esperienza.

L'esperienza viene segnata sulla scheda riempiendo i pallini. Ogni qual volta un personaggio raggiunge 5 d'esperienza, è in grado di comprare un avanzamento. Le opzioni di avanzamento sono elencate sulla sua scheda.

Puoi ottenere esperienza da ogni caratteristica evidenziata e da ogni mossa solo una volta per scena. Allo stesso modo, puoi ottenere una Stringa da una qualunque mossa solo una volta per scena.

Per maggiori informazioni sugli avanzamenti vai a pagina 30.

Tirare i Dadi

La maggior parte delle mosse ti chiede di tirare con qualcosa. Questo significa che tiri due dadi e aggiungi la loro somma al valore di quella cosa.

Un risultato di 10 o più alto è buono. Un 7-9 è un risultato ambivalente. Potrebbe venirti chiesto di fare delle scelte difficili e pagare un prezzo, ma probabilmente otterrai quello che vuoi dallo scambio. Un risultato di 6 o meno è un fallimento, e in aggiunta offre all'MC l'opportunità perfetta per agire.

Non importa quali siano le circostanze, il bonus più alto che puoi avere per ogni dato tiro è 5.

Per maggiori informazioni sul tirare i dadi vai a pagina 19.

Vantaggio e Svantaggio

Un PNG agisce in Vantaggio quando:

- ◆ È in grado di approfittare di una Condizione di un PG quando agisce contro di lui.
- ◆ Spendi una delle sue Stringhe su un PG per metterlo in Vantaggio nei confronti di quel PG.
- ◆ Qualcosa darebbe al PNG un +1 alle sue azioni.
- ◆ Una mossa personalizzata o una regola speciale dice così.

Un PNG agisce in Svantaggio quando:

- ◆ Ha una Condizione che interferirebbe con la sua azione.
- ◆ Qualcosa darebbe al PNG -1 alle sue azioni.
- ◆ Una mossa personalizzata o regola speciale dice così.

Vantaggi e Svantaggi si cancellano a vicenda.

Quando in Vantaggio, le azioni di un PNG hanno questi effetti aggiuntivi:

- ◆ L'azione dà al PNG nuovi seguaci o sostenitori.
- ◆ L'azione lascia il PNG in qualche modo più protetto.
- ◆ L'azione prepara perfettamente il PNG per un'azione successiva di qualche tipo.

Quando in Svantaggio, le azioni di un PNG hanno questi effetti aggiuntivi:

- ◆ L'azione aliena gli amici e alleati del PNG.
- ◆ L'azione lascia il PNG esposto al pericolo.
- ◆ L'azione lascia il PNG esausto o senza un piano di fuga.

Per maggiori informazioni su Vantaggio e Svantaggio dei PNG vai a pagina 113.

Insegnare il Gioco

Le considerazioni chiave da tenere a mente mentre insegni sono:

- ◆ Insegna le meccaniche in maniera concentrata.
- ◆ Insegna il contesto mentre insegni le meccaniche.
- ◆ Usa esempi e dimostrazioni.
- ◆ Insegna man mano.
- ◆ Insegna ciò che devono sapere per poter prendere decisioni informate.

Per informazioni più dettagliate su come insegnare il gioco vai a pagina 123-124.

La Prima Sessione

- ◆ Descrivi. [Ammanta il mondo di oscurità]
- ◆ Lanciati dal trampolino della creazione dei personaggi.
- ◆ Fai domande come un matto.
- ◆ Lasciati delle cose su cui riflettere.
- ◆ Cerca i punti in cui loro non hanno le cose sotto controllo.
- ◆ Spingi su quello.
- ◆ Premi perché i giocatori facciano fare le mosse ai loro personaggi.
- ◆ Dai a ogni personaggio una buona parte di tempo in scena con gli altri personaggi.
- ◆ Escitene fuori con PNG con un nome, umani.
- ◆ Diamine, fai un combattimento.
- ◆ Crea una mappa dei posti a sedere.
- ◆ Segui i personaggi.
- ◆ Impara cosa vogliono e da cosa sono spaventati.
- ◆ Chiediti che genere di Insidia potrebbe risiedere in questa città.

Per maggiori informazioni su cosa fare nella prima sessione e su come fa una mappa dei posti a sedere vai a pagina 125-126

Promemoria dell'MC

Obiettivi

- ◆ Rendi le vite dei PG non noiose.
- ◆ Fai sentire i PG non accettati.
- ◆ Mantieni la storia selvaggia.

Di' Sempre

- ◆ Quello che i Principi richiedono.
- ◆ Quello che le regole richiedono.
- ◆ Quello che la correttezza richiede.

Per maggiori informazioni sugli Obiettivi e su cosa Dire Sempre vai a pagina 97-98.

I Principi

- ◆ Ammanta il mondo di oscurità.
- ◆ Rivolgiti ai personaggi, non ai giocatori.
- ◆ Fai la tua mossa, ma nascondila.
- ◆ Fai la tua mossa, ma non pronunciare mai il suo nome.
- ◆ Fai sembrare umani i mostri.
- ◆ Fai sembrare mostruosi gli umani.
- ◆ Dai a tutti una vita.
- ◆ Accetta le persone, ma solo a certe condizioni.
- ◆ La felicità si ottiene sempre a spese di qualcun altro.
- ◆ Fai domande stimolanti e costruisci sulle risposte.
- ◆ Sii un fan dei PG.
- ◆ Tratta i tuoi PNG come auto rubate.
- ◆ Dai ai tuoi PNG motivazioni semplici che dividano i PG.
- ◆ A volte, rifiuta di prendere decisioni.

Per la descrizione completa di tutti i Principi dell'MC vai a pagina 99-105.

Mosse Dure

- ◆ Separali.
- ◆ Mettili insieme.
- ◆ Annuncia cose brutte fuori scena.
- ◆ Annuncia cose brutte a venire.
- ◆ Infliggi danno (come stabilito).
- ◆ Fagli pagare un prezzo.
- ◆ Digli le possibili conseguenze e chiedi.
- ◆ Salta alla peggior conclusione possibile.
- ◆ Rigragli contro la sua mossa.
- ◆ Esponi un segreto pericoloso alla persona sbagliata.
- ◆ Prendi una Stringa su qualcuno.
- ◆ Innesca il suo Sé Oscuro.
- ◆ Annuncia l'abisso.
- ◆ Dopo ogni mossa: "Cosa fai?"

Per la descrizione completa di tutte le Mosse Dure vai a pagina 106-109.

Stringhe dei PNG

L'MC può spendere Stringhe su qualcuno per:

- ◆ Fare agire il PNG in Vantaggio nei suoi confronti;
- ◆ Aggiungere un danno a qualsiasi danno il PNG gli stia infliggendo;
- ◆ Imporgli una Condizione;
- ◆ Offrirgli esperienza perché faccia ciò che vuole;
- ◆ Uscirsene dal nulla con una mossa dura.

Per maggiori informazioni sulle Stringhe dei PNG vai a pagina 111-112.

PNG

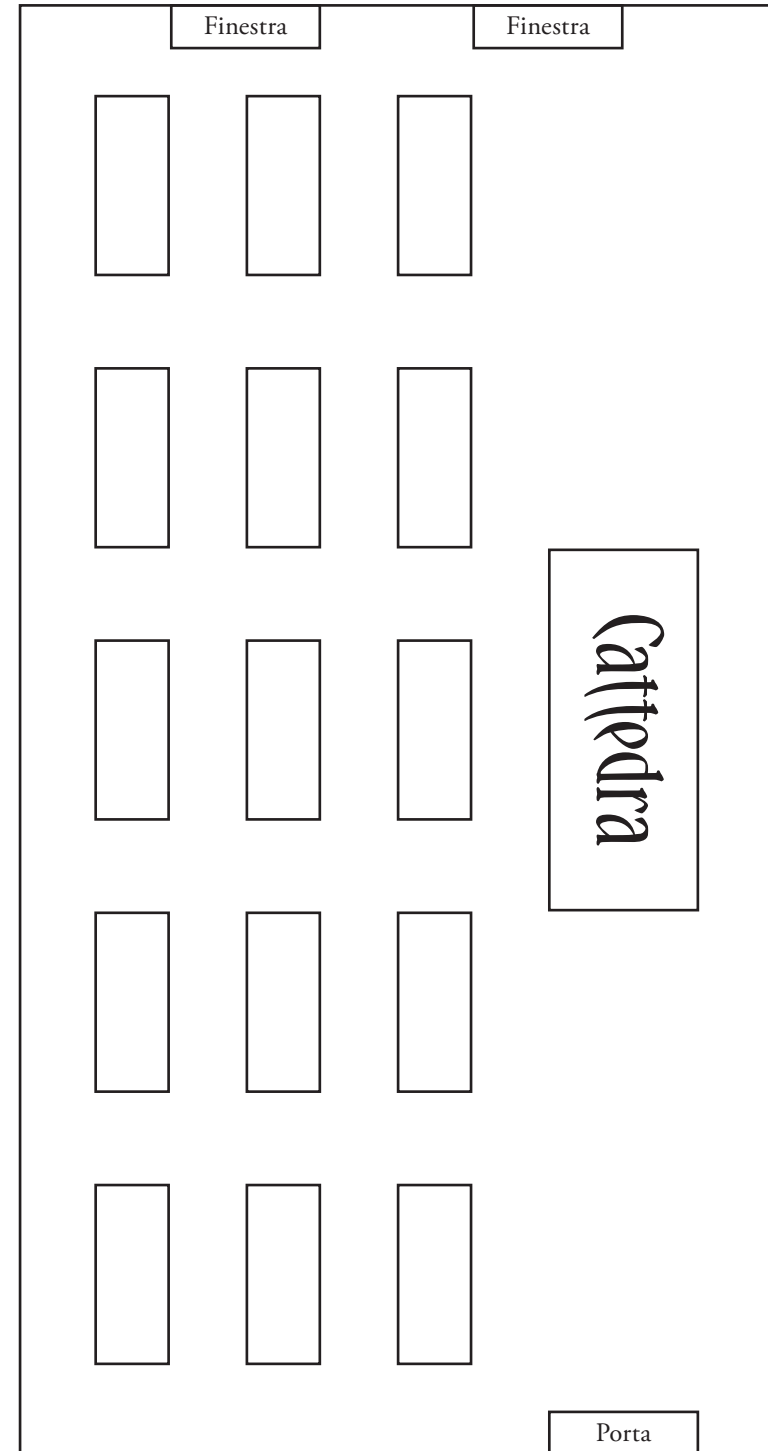
Descrizione

Ha Stringhe su..

Altre Informazioni

Mappa della Città

(Abbozza una mappa della città, può esserti utile per ricordarti dove vive il Ghoul, dove la Strega ha il suo rifugio o dove si ritrova il Gruppo della Regina)



(Questo è un piccolo esempio di come potresti farla, sentiti però libero di adattarla alle esigenze tue e dei tuoi giocatori.)

Mappa dei Posti a Sedere

Insidia

Poste

Primo Pericolo

- ◆ Descrivi i PNG coinvolti
- ◆ Scrivi Brama/Offerta/Capacità
- ◆ Scrivi ogni Mossa Personalizzata

Secondo Pericolo

- ◆ Descrivi i PNG coinvolti
- ◆ Scrivi Brama/Offerta/Capacità
- ◆ Scrivi ogni Mossa Personalizzata

Insidia

Poste

Primo Pericolo

- ◆ Descrivi i PNG coinvolti
- ◆ Scrivi Brama/Offerta/Capacità
- ◆ Scrivi ogni Mossa Personalizzata

Secondo Pericolo

- ◆ Descrivi i PNG coinvolti
- ◆ Scrivi Brama/Offerta/Capacità
- ◆ Scrivi ogni Mossa Personalizzata

Brame

- ◆ Intimità (isolali)
- ◆ Notorietà (colpisci e provoca una reazione)
- ◆ Proprietà (proteggi ferocemente cose agognate)
- ◆ Trascendenza (arruola altri per eseguire ordini immorali)

Offerte

- ◆ Sesso (tentali e ricerca promesse)
- ◆ Potere (ricoprili di doni esotici)
- ◆ Integrazione (mostragli cosa si stanno perdendo)
- ◆ Supporto (salvagli la pelle in un momento cruciale)

Capacità

- ◆ Violenza Improvisa (uccidi direttamente qualcuno che amano)
- ◆ Freddo Tradimento (rivoltagli contro i loro amici)
- ◆ Sacrificio Calcolato (perdere un occhio per cavare un occhio)

Ogni Pericolo può avere opzionalmente una mossa personalizzata. Le mosse personalizzate ti permettono di evidenziare la stranezza o unicità di un Pericolo. Sono mosse nuove per i PG, non per te. Dovrebbero generalmente seguire la stessa formula delle altre mosse del gioco.

Queste formule sono:

- ◆ Quando [fai qualcosa], tira con [una caratteristica]. Con 10 o più, [un buon risultato]. Con 7-9, [un risultato incerto o una scelta dura].
- ◆ Quando [fai qualcosa], [un effetto viene innescato].
- ◆ Hai la capacità di [fare qualcosa]. Quando la fai, [un certo effetto viene innescato].

Per maggiori informazioni su come giocare i cattivi e creare le Insidie vai a pagina 129-133.