

# IL MODO DELLE MOSSE APOCALISSE

## AGIRE-SOTTO-IL-FUOCO

Quando **fai qualcosa sotto il fuoco** o ti trincerai per resisterti, tira+freddo.

- Con 10+, ce la fai.
- Con 7-9, tentenni, esiti o ti blocchi; l'MC può offrirti un esito peggiore, un accordo gravoso o una brutta scelta.

## AGGRARE

Quando **aggrai qualcuno**, tira+duro.

- Con 10+, deve scegliere: forzarti la mano e ciucciarsi le conseguenze, oppure cedere e fare quello che vuoi tu.
- Con 7-9, invece possono invece scegliere 1 fra:
  - togliersi di mezzo
  - barricarsi al sicuro
  - darti qualcosa che pensano tu voglia
  - indietreggiare con calma, mani in vista
  - dirti quello che vuoi sapere (o quello che vuoi sentire)

## PRENDERE-CON-LA-FORZA

Quando cerchi di **prendere qualcosa con la forza**, o di assicurare la tua presa su qualcosa, tira+duro. Con un successo, scegli fra le opzioni.

- Con 10+, scegli 3.
- Con 7-9, scegli 2:
  - te ne impossessi definitivamente
  - subisci poco danno
  - infliggi un danno devastante
  - impressioni, sgomenti o spaventati il tuo nemico

## LEGGERE-UNA-SITUAZIONE

Quando **leggi una situazione tesa**, tira+acuto. Con un successo, puoi fare domande all'MC. Ogni volta che agisci secondo una delle risposte dell'MC, prendi +1.

- Con 10+ chiedi 3.
- Con 7-9 chiedi 1:
  - qual è la migliore via di fuga/via d'ingresso/via per passare oltre, per me?
  - quale nemico è più vulnerabile a me?
  - quale nemico è la minaccia maggiore?
  - da cosa dovrei stare in guardia?
  - qual è la vera posizione del mio nemico?
  - chi comanda qui?

## LEGGERE-UNA-PERSONA

Quando **leggi una persona in una interazione tesa**, tira+acuto.

- Con 10+, prendi 3.
- Con 7-9, prendi 1.

Mentre stai interagendo con il personaggio, spendi la tua presa per fare domande al suo giocatore, 1 per 1:

- il tuo personaggio sta dicendo la verità?
- cosa sta realmente provando il tuo personaggio?
- cosa intende fare il tuo personaggio?
- cosa vorrebbe che io facessi il tuo personaggio?
- come posso fare sì che il tuo personaggio \_\_\_?

## SEDURRE O MANIPOLARE

Quando cerchi di **sedurre o manipolare qualcuno**, digli cosa vuoi e tira+caldo.

Per i PNG: con un successo, ti chiedono prima di promettergli qualcosa e fanno quello che vuoi se prometti.

- Con 10+, sta a te decidere se mantenere o meno la promessa in seguito.
- Con 7-9, hanno bisogno di una rassicurazione concreta adesso.

Per i PG: con 10+, entrambi. Con 7-9, scegli 1 uno:

- se lo fanno, segnano esperienza
- se non lo fanno, è agire sotto il fuoco

cosa fanno poi sta a loro deciderlo.

## APRIRE-LA-MENTE

Quando **apri la mente al maelstrom psichico del mondo**, tira+strano. Con un successo, l'MC ti dirà qualcosa di nuovo e interessante riguardo la situazione attuale e potrebbe farti una domanda o due; rispondigli.

- Con un 10+, l'MC ti darà una buona quantità di dettagli.
- Con 7-9, l'MC ti darà un'impressione. Se già sai tutto ciò che c'è da sapere, l'MC te lo dirà.

## AUTUARE-O-INTERFERIRE

Quando **aiuti o interferisci con qualcuno** che sta facendo un tiro, tira+St. Con un successo, prendono +1 (aiuti) o -2 (interferisci) ora. Con 7-9, ti esponi inoltre a fuoco, pericolo, ritorzioni o costo.

## FINE-SESSIONE

**Alla fine di ogni sessione**, scegli un personaggio che ti conosce meglio di prima. Se ce n'è più di uno, scegli a tuo gusto. Di' a quel giocatore di aggiungere +1 alla sua St con te sulla sua scheda. Se questo lo porta a St+4, resetta a St+1 (e di conseguenza segnano esperienza).

# MOSSE PERIFERICHE MOSSE-DI-DANNO

Quando **subisci danno**, tira+danno subito (sottratta l'armatura, se ne stai portando una).

- Con 10+ l'MC può scegliere 1:
  - sei escluso dall'azione: privo di conoscenza, intrappolato, incoerente o in preda al panico
  - è peggio di quanto sembrasse. Predi 1-danno aggiuntivo.
  - scegli 2 dalla lista 7-9 qui sotto.

- Con 7-9, l'MC può scegliere 1:
  - perdi l'equilibrio
  - perdi la presa su qualunque cosa tu stia tenendo
  - perdi di vista qualcuno o qualcosa a cui stai facendo attenzione
  - non noti qualcosa di importante.

Con un fallimento, l'MC può comunque scegliere qualcosa dalla lista 7-9 qui sopra. Se lo fa, però, è al posto di un po' del danno che stai subendo, quindi subisci -1 danno.

Quando **infliggi danno al personaggio di un altro giocatore**, l'altro personaggio guadagna +1St con te (sulla sua scheda) per ogni segmento di danno che infliggi. Se ciò lo porta a St+4, resetta a St+1 come al solito e quindi segna esperienza.

Quando **guarisci il danno del personaggio di un altro giocatore**, guadagni +1St con lui (sulla tua scheda) per ogni segmento di danno che guarisci. Se ciò ti porta a St+4, resetta a St+1 come al solito e di quindi segni esperienza.

## MOSSE-DI-BARATTO

Quando **dai 1-baratto a qualcuno**, ma con delle condizioni, conta come manipolarlo e riuscire nel tiro con 10+, nessun tiro richiesto.

Quando **entri nell'animato mercato di una tenuta** alla ricerca di una cosa specifica da comprare e non è ovvio se tu possa essere in grado semplicemente di comprarla così, tira+acuto.

- Con 10+, sì, puoi semplicemente comprarla così.
- Con 7-9, l'MC sceglie una delle seguenti:
  - ti costa 1-baratto in più di quanto ti aspettassi
  - è disponibile, ma solo se incontri un tipo che conosce un tipo cavoli, ne avevo giusto uno, l'ho appena venduto a questo tiro di nome Rolfball, forse puoi prenderlo da lui?
  - mi dispiace, non ce l'ho, ma forse questo andrà bene al suo posto?

Quando **rendi noto che vuoi una cosa e molli della grana per farla arrivare più rapidamente**, tira+baratto speso (massimo tira+3). Dev'essere una cosa che puoi legittimamente ottenere in questo modo.

- Con 10+ arriva a te senza condizioni.
- Con 7-9 arriva a te, o qualcosa di molto simile.
- Con un fallimento, arriva a te, ma con gravose condizioni.

# IL MOCALISSE DELLE MOSSE PERIFERICHE PRESAGIO

Di base, nessuno ha accesso a presagio, ma i seguaci di un misticatore, la postazione di lavoro di una sapientesta o altre circostanze potrebbero conferirlo.

Quando usi i tuoi seguaci o la tua postazione di lavoro per ottenere **presagi**, tira-strano. Con un successo, puoi sceglierne 1:

- ti protendi attraverso il maelstrom psichico del mondo verso qualcosa o qualcuno collegato a esso
- isola e proteggi una persona o cosa dal maelstrom psichico del mondo
- isola e contieni un frammento del maelstrom psichico del mondo
- inserisci informazioni nel maelstrom psichico del mondo
- apri una finestra nel maelstrom psichico del mondo

Di base, l'effetto durerà solo finché lo mantieni, penetrerà solo superficialmente nel maelstrom psichico del mondo dato che è localizzato su di te, e diffonderà instabilità.

- Con 10+, scegliene 2;
- con 7-9, scegliene 1:
  - persisterà (per un po') senza che tu lo mantenga attivamente
  - penetra in profondità nel maelstrom psichico del mondo
  - penetra ampiamente nel maelstrom psichico del mondo
  - è stabile e contenuto, nessuna diffusione

Con un fallimento, qualsiasi brutta cosa accada, il grosso se lo prende la tua antenna.

## INTUIZIONE

Di base nessuno ha accesso a **intuizione**, ma i seguaci di un misticatore o altre circostanze potrebbero conferirli.

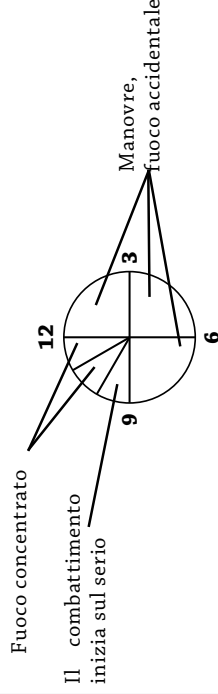
Quando usi i tuoi seguaci per avere un'intuizione, chiedi loro quale credono sia il miglior corso d'azione e l'MC te lo dirà. Se lo segui, prendi +1 a ogni tiro che farai nel tentativo. Se segui quel corso d'azione ma non raggiungi i tuoi fini, segna esperienza.

A meno che non ci sia una buona ragione perché i seguaci siano all'oscuro, dovrete usare la tua conoscenza del dietro le quinte per dare buoni consigli.

## MOSSE- DI-COMBATTIMENTO OPZIONALI

Di base, le mosse di combattimento opzionali non sono in gioco. L'MC può decidere di inserirle.

CONTO ALLA ROVESCIA



Fuoco accidentale significa 0-danno o 1-danno (proiettili di rimbalzo che vanno a segno, pallottole respinte da un riparo, pallottole esplose da grande distanza con poche possibilità di colpire). Fuoco concentrato significa il pieno danno nemico, come stabilito dalle loro armi e numero, come normale.

Quando fai **fuoco di copertura per qualcuno**, tira+freddo.

- Con 10+, eviti che finiscano sotto fuoco concentrato anche dopo le 9:00.
- Con 7-9 la posizione o corso d'azione è impossibile da tenere e procedono di conseguenza.
- Con un fallimento, subiscono fuoco concentrato ora (se si è prima delle 9:00, ora sono le 9:00).

Quando **tieni una posizione o corso d'azione impossibile**, tira+duro.

- Con 10+, puoi tenerlo e per 3 segmenti finirai solo sotto fuoco accidentale, anche dopo le 9:00.
- Con 7-9, puoi tenerlo e per un segmento finirai solo sotto fuoco accidentale.

In entrambi i casi puoi abbandonarlo prima che il tempo che hai per evitare fuoco concentrato scada.

- Con un fallimento, abbandonalo ora o subisci fuoco concentrato (se è prima delle 9:00, ora sono le 9:00).

Quando **stai giù, cazzo**, tira+acuto. Con un successo, sei in un punto relativamente sicuro per il resto della battaglia.

- Con 10+, non finisci sotto il fuoco.
- Con 7-9, finisci solo sotto fuoco accidentale.
- Con un fallimento, devi lasciare la posizione ora o finire sotto fuoco concentrato.

Quando **dai seguito alla mossa di qualcun'altro**, tira+St.

Se è uno dei personaggi dell'MC, tira+acuto.

- Con 10+, l'MC sceglie una delle seguenti per te, come appropriato:
  - infliggi +1 danno
  - domini la posizione di qualcuno
  - rendi sicuro un corso d'azione o posizione precedentemente impossibili
  - eviti tutto il fuoco
  - crei un'opportunità e la sfrutti fino al risultato finale
- Con 7-9, crei un'opportunità, ma non l'hai ancora colta o sfruttata. L'MC ti dirà che cos'è.
- Con un fallimento, l'MC sceglie una delle opzioni qui sopra per un personaggio appropriato tra i suoi.

