

MOSSE BASE DEL CUSTODE

- Separali.
- Rivela brutte cose a venire.
- Rivela brutte cose fuori scena.
- Infilggi danno come stabilito.
- Falli investigare.
- Fai ottenere loro roba.
- Di le possibili conseguenze e chiedi se vuole continuare.
- Ritorcigli contro la sua mossa.
- Offri un'opportunità, magari ad un prezzo.
- Porta via alcune delle cose dei cacciatori.
- Metti qualcuno nei guai.
- Fai una mossa delle minacce, da una delle tue minacce del mistero o dell'arco.
- Dopo ogni mossa, chiedi cosa fanno.

MOSSE DEI MOSTRI

- Suggestire la propria presenza
- Mostrare la propria piena potenza
- Comparire all'improvviso
- Attaccare con grande forza e furia
- Prendere qualcosa o qualcuno
- Attaccare con furtività e calcolatezza
- Ordinare a subalterni di compiere atti orribili
- Distruggere qualcosa
- Scappare, non importa quanto ben rinchiuso sia
- Inseguire
- Ritornare a zone familiari
- Vantarsi e gongolare, magari rivelando un segreto
- Ritornare da distruzione apparente
- Usare un potere innaturale

MOSSE DELLE COMPARSE

- Andare in giro da solo
- Discutere coi cacciatori
- Finire in mezzo ai piedi
- Rivelare qualcosa
- Confessare le proprie paure
- Perdere la testa per il terrore
- Cercare di aiutare i cacciatori
- Cercare di proteggere delle persone
- Mostrare incapacità o incompetenza
- Cercare aiuto o conforto

MOSSE DEI TIRAPIEDI

- Uno scoppio di violenza improvvisa e incontrollata
- Fare un attacco coordinato
- Catturare qualcuno o rubare qualcosa
- Rivelare un segreto
- Portare qualcuno o qualcosa al padrone
- Inseguire
- Fare una minaccia o richiesta da parte del padrone
- Scappare
- Usare un potere innaturale
- Mostrare una traccia di coscienza o umanità
- Disobbedire al padrone, in maniera meschina

MOSSE DEGLI AMBIENTI

- Offrire un pericolo
- Rivelare qualcosa
- Nascondere qualcosa
- Chiudere una strada
- Aprire una strada
- Rimodellarsi
- Intrappolare qualcuno
- Offrire una guida
- Presentare un guardiano
- Qualcosa non funziona come dovrebbe
- Creare una sensazione particolare

LE MOSSE DI DANNO

Ogni volta che qualcuno viene ferito usane una.

0-danni o più:

- Temporaneamente inibito.
- Fa cadere qualcosa.
- Ha -1 prossimo.

1-danni o più:

- Cade.
- Ha -1 continuato.
- Sviene.
- Dolore intenso.

Ferite instabili:

- +1 danno.

8-danni o più:

- Morto.

OBIETTIVI

- Fai apparire il mondo reale.
- Gioca per vedere cosa succede.
- Rendi le vite dei cacciatori pericolose e terrificanti.

PRINCIPI

- Inserisci orrore in situazioni di ogni giorno.
- Rivolgiti ai cacciatori, non ai giocatori.
- Usa le mosse del Custode, non fare mai il loro nome.
- Sii un fan dei cacciatori.
- Costruisci una mitologia del mondo coerente mentre giochi.
- Niente è sicuro: uccidi comparse e tirapiedi, dai edifici in pasto alle fiamme, lascia che i mostri vengano uccisi.
- Dai un nome a chiunque incontrino, falli sembrare persone normali.
- Fai domande e costruisci sulle risposte.
- A volte, dai ai cacciatori esattamente quello che si meritano piuttosto che tutto ciò che vogliono.
- Pensa a cosa sta succedendo fuori scena.
- Non devi decidere sempre cosa succede.
- Tutto è una minaccia.

DI' SEMPRE

- ciò che i principi richiedono.
- ciò che le regole richiedono.
- ciò che il tuo mistero e il tuo arco preparati richiedono.
- ciò che onestà richiede.

IL MOSTRO DELLA SETTIMANA

CREARE UN MISTERO

1. CONCETTO BASE

Ecco alcuni modi per creare un buon concetto:

- Un mostro figo dal folklore o una leggenda urbana.
- Un sospeso da un mistero precedente.
- Un problema da uno dei tuoi archi.
- Prendi una trama da un'altra parte e cambiane alcuni dettagli.
- Un luogo che sai essere un buon posto in cui possa nascondersi un mostro.
- C'è qualcosa che i cacciatori vogliono controllare?
- Un mostro, comparsa o ambiente che ritorna da un mistero precedente.

2. AGGANCIAMENTO

L'indizio che ha attirato l'attenzione dei cacciatori.

3. MINACCE

Crea i tuoi mostri, tirapiedi, comparse e ambienti.

4. CONTO ALLA ROVESCIA

Cosa sarebbe successo se i cacciatori non fossero mai arrivati? Spezzalo in sei eventi chiave:

- Giorno
- Ombre
- Vespro
- Tramonto
- Crepuscolo
- Mezzanotte

MOSSE PERSONALIZZATE

Qual è il concetto di base della mossa? Quando si attiva? Che effetto ha?

MOSTRI (MOTIVAZIONI)

- Bestia (motivazione: correre selvaggiamente, distruggere e uccidere)
- Collezionista (motivazione: rubare cose di tipo specifico)
- Distruttore (motivazione: causare la fine del mondo)
- Divoratore (motivazione: consumare persone)
- Esecutore (motivazione: punire i colpevoli)
- Ingannatore (motivazione: creare caos)

- Parassita (motivazione: infestare, controllare e divorare)
- Regina (motivazione: possedere e controllare)
- Riproduttore (motivazione: dare nascita a, portare o creare il male)
- Stregone (motivazione: usurpare potere innaturale)
- Tentatore (motivazione: tentare le persone a fare atti malvagi)
- Torturatore (motivazione: ferire e terrorizzare)

Nome: che aspetto ha, cosa vuole ottenere?

Poteri: Quali abilità sovranaturali ha?

Debolezze: A cos'è vulnerabile il mostro? Attacchi: Descrizione, quanto danno fa (di solito da 3 a 5), portata, altre etichette.

Armatura: Solitamente 1- o 2-armatura.

Capacità di subire danno: Solitamente 8-12 danni per ucciderlo.

Mosse personalizzate per il mostro? (ad esempio per i suoi poteri)

TIRAPIEDI (MOTIVAZIONE)

- Assassino (motivazione: uccidere i cacciatori)
- Braccio destro (motivazione: spalleggiare il mostro)
- Bruto (motivazione: minacciare e attaccare)
- Cultista (motivazione: salvare la propria pelle ad ogni costo)
- Esploratore (motivazione: pedinare, osservare e fare rapporto)
- Guardiano (motivazione: bloccare la strada o proteggere qualcosa)
- Ladro (motivazione: rubare e portare al mostro)
- Piaga (motivazione: sciamare e distruggere)
- Renfield (motivazione: spingere le vittime verso il mostro)
- Traditore (motivazione: tradire persone)

Come viene chiamato? Che aspetto ha? Quanto è leale al suo padrone?

Poteri: Quali abilità sovranaturali ha?

Debolezze: Questo tirapiedi è particolarmente vulnerabile a qualcosa? Attacchi: Descrizione, quanto danno fa (di solito da 2 a 4), portata, altre etichette.

Armatura: Solitamente 0- o 1-armatura. Capacità di subire danno: Solitamente 5-10 danni per ucciderlo.

Mosse personalizzate per questo tirapiedi? (ad esempio per i suoi poteri)

PROMEMORIA DEL CUSTODE

COMPARSE (MOTIVAZIONE)

- Aiutante (motivazione: unirsi alla caccia)
- Ficcanaso (motivazione: interferire nei piani altrui)
- Funzionario (motivazione: essere sospettoso)
- Innocente (motivazione: fare la cosa giusta)
- Investigatore (motivazione: escludere spiegazioni)
- Pettegolo (motivazione: diffondere pettegolezzi)
- Scettico (motivazione: negare spiegazioni sovranaturali)
- Vittima (motivazione: mettersi in pericolo)
- Testimone (motivazione: rivelare informazioni)

Dagli un nome.

Cosa pensa della situazione?

Cosa fa nella vita?

Che aspetto ha?

Cosa vuole dai cacciatori?

Una qualche mossa personalizzata per questo spettatore?

AMBIENTI (MOTIVAZIONE)

- Centro (motivazione: rivelare informazioni)
- Fortezza (motivazione: negare l'ingresso)
- Incrocio (motivazione: unire cose e persone)
- Labirinto (motivazione: confondere e dividere)
- Laboratorio (motivazione: creare stranezze)
- Porta dell'inferno (motivazione: creare il male)
- Prigione (motivazione: vincolare e impedire l'uscita)
- Tana (motivazione: ospitare mostri)
- Trappola mortale (motivazione: ferire intrusi)
- Zona selvaggia (motivazione: contenere cose nascoste)

Dai un nome all'ambiente.

Che aspetto ha? Opzionalmente, disegna una mappa.

Una qualche mossa personalizzata per questo ambiente?

IL MOSTRO DELLA SETTIMANA

© 2012 Michael Sands

Edizione Italiana © 2013 Shadow di Michele Gelli

www.narrattiva.it/il-mostro-della-settimana

Questa pagina è liberamente fotocopiabile per uso privato