

MOSSE DEL GIOCATTORE

• EVITARE IL DANNO

Quando schivi, pari o blocchi un Danno, usa **tiro + riflessi**:

(15+) Ne esci del tutto illeso.

(10-14) Riesci a evitare il peggio, ma il GM dovrà decidere se finirai in una posizione scomoda, se perderai qualcosa o se subirai almeno parte del **Danno**.

(-9) Sei stato troppo lento nel reagire o hai preso una decisione errata. Potresti non essere riuscito a schivare alcun **Danno**, oppure potresti essere finito in un punto ancora più scomodo del precedente. Il GM esegue una Mossa.

• SOPPORTARE FERITE

Quando sopporti delle ferite, usa **tiro + Tempra - Danno**.

Se indossi un'armatura, somma al risultato del tiro il suo valore:

(15+) Sopporti il dolore e vai avanti.

(10-14) Sei ancora in piedi, ma il GM sceglie una condizione:

◆ La ferita ti fa perdere l'equilibrio.

◆ Perdi qualcosa.

◆ Subisci una **Ferita Grave**.

(-9) La ferita riesce a sopraffarti. Scegli se:

◆ Finisci al tappeto (il GM può anche scegliere di infliggere invece una **Ferita Grave**).

◆ Subisci una **Ferita Critica**, ma riesci ad andare avanti (se hai già una **Ferita Critica** non puoi scegliere di nuovo questa opzione).

◆ Muori.

• FORZA E CORAGGIO

Quando eserciti l'autocontrollo per evitare di farti sopraffare dallo stress, da esperienze traumatiche, da un'influenza psicologica o da forze soprannaturali, usa **tiro + Volontà**:

(15+) Stringi i denti e vai avanti.

(10-14) Ti sforzi di superare la difficoltà, ma sviluppi dei sentimenti negativi che rimarranno con te fino a quando non avrai a disposizione del tempo per riprenderti. Ricevi -1 in tutte le situazioni in cui questo stato d'animo potrebbe costituire un ostacolo.

Scegli una tra le seguenti opzioni:

◆ Sei arrabbiato (-1 **Stabilità**).

◆ Sei triste (-1 **Stabilità**).

◆ Sei spaventato (-1 **Stabilità**).

◆ Sei vittima di un forte senso di colpa (-1 **Stabilità**).

◆ Sei ossessionato (ottieni +1 **Relazione** verso qualunque cosa abbia causato questa condizione).

◆ Sei distratto (ricevi -2 in tutte le situazioni in cui questa condizione rappresenta un ostacolo).

◆ Sarai tormentato da questa esperienza in un secondo momento.

(-9) La tensione è troppa. Il GM sceglie che reazione avrai: ti rannicchi inerte in presenza della minaccia, cadi in preda al panico perdendo il controllo delle tue azioni, subisci un trauma emotivo (-2 **Stabilità**) o subisci un trauma che cambia per sempre la tua vita (-4 **Stabilità**).

• AGIRE SOTTO PRESSIONE

Quando fai qualcosa di rischioso, devi agire entro alcuni limiti di tempo, o cerchi di evitare un pericolo, dopo che il GM avrà spiegato cosa accadrà in caso di fallimento, usa **tiro + Fredezza**:

(15+) Riesci nell'impresa.

(10-14) Riesci nell'impresa, ma con esitazioni e ritardi, oppure devi affrontare una complicazione.

Il GM rivela una conseguenza inaspettata, un costo da pagare o una scelta difficile.

(-9) Ci sono gravi conseguenze, commetti un errore o ti esponi a un pericolo. Il GM esegue una Mossa.

• AFFRONTARE UN COMBATTO

Quando affronti un avversario in grado di partecipare a un combattimento, spiega in che modo lo fai e usa **tiro + Violenza**:

(15+) Riesci a infliggere del danno al tuo avversario e schivi i suoi contrattacchi.

(10-14) Riesci a infliggere del danno, ma a un costo. Il GM sceglie un'opzione:

◆ Subisci un contrattacco.

◆ Infilgi un danno minore del previsto.

◆ Perdi qualcosa di importante.

◆ Usi tutte le munizioni.

◆ Ti esponi a una nuova minaccia.

◆ Finirai nei guai più avanti.

(-9) Il tuo attacco non va a segno come previsto. Potresti avere sfortuna, mancare il tuo obiettivo o dover pagare un costo elevato a fronte di questo attacco. Il GM esegue una Mossa.



◆ DIVINI + PEROU + A ◆

• INFLUENZARE QUALCUNO

Quando influenzi il comportamento di un PNG attraverso una trattativa, una discussione o utilizzando una posizione di potere, usa **tiro + Carisma**:

(15+) Farà come vuoi tu.

(10-14) Farà come vuoi tu, ma in più il GM sceglierà se:

- ◇ Richiederà una compensazione più elevata.
- ◇ In futuro emergerà qualche complicazione.
- ◇ Cederà in un primo momento, ma in futuro cambierà idea e se ne pentirà.

(-9) Il tuo tentativo provocherà delle ripercussioni che non avevi previsto. Il GM esegue una Mossa.

Quando influenzi il comportamento di un altro PG, usa **tiro + Carisma**:

(15+) Scegli entrambe le opzioni elencate di seguito.

(10-14) Scegli un'opzione tra quelle elencate di seguito.

(-9) Il personaggio riceve +1 nel prossimo tiro che effettua contro di te. Il GM esegue una Mossa.

Opzioni:

- ◇ È motivato a fare ciò che gli chiedi, e se lo fa riceve +1 nel suo prossimo tiro.
- ◇ È spaventato dalle conseguenze a cui andrà incontro se non fa quello che gli chiedi, e se non lo fa la sua **Stabilità** diminuisce di -1.

• VEDERE OLTR'ILLUSIONE

Quando subisci shock e lesioni, oppure distorci le tue percezioni utilizzando droghe o riti magici, usa **tiro + Anima per Vedere**

Oltre l'illusione:

(15+) Vedi le cose per quelle che sono realmente.

(10-14) Vedi la Realtà, ma provochi anche alcune conseguenze sull'illusione. Il GM sceglie un'opzione:

- ◇ Qualcosa avverte la tua presenza.
 - ◇ L'illusione si sgretola intorno a te.
- (-9) Il GM spiega cosa vedi ed esegue una Mossa.

• COMPRENDERE LE INTENZIONI

Quando cerchi di capire le intenzioni di una persona, usa **tiro + Intuito**. In caso di successo, potrai porre al GM/giocatore alcune domande sul suo personaggio in qualsiasi momento nell'arco della scena corrente, durante una conversazione:

(15+) Puoi formulare due domande.

(10-14) Puoi formulare una domanda.

(-9) Riveli accidentalmente le tue intenzioni alla persona che stai cercando di comprendere. Dichiarati al GM/giocatore le tue intenzioni. Il GM esegue una Mossa.

Domande:

- ◇ Stai mentendo?
- ◇ Come ti senti in questo momento?
- ◇ Che cosa hai intenzione di fare?
- ◇ Che cosa vorresti che facessi?
- ◇ In che modo potrei convincerti a [...]?

• OSSERVARE UNA SITUAZIONE

Quando osservi una situazione, usa **tiro + Percezione**. In caso di successo, puoi fare al GM alcune domande sulla situazione in cui ti trovi. Quando agisci in virtù di queste risposte, ricevi +1 sui tuoi tiri:

(15+) Puoi formulare due domande.

(10-14) Puoi formulare una domanda.

(-9) Puoi comunque formulare una domanda, ma non ricevi alcun bonus e ti sfugge qualcosa, attirati attenzioni indesiderate o ti esponi a pericoli. Il GM esegue una Mossa.

Domande:

- ◇ Qual è il modo migliore in cui potrei affrontare questa situazione?
- ◇ Qual è la più grande minaccia al momento?
- ◇ Cosa posso usare a mio vantaggio?
- ◇ Cosa dovrei cercare?
- ◇ C'è qualcosa che non posso vedere?
- ◇ C'è qualcosa di strano in tutto questo?

• INVESTIGARE

Quando stai investigando su una questione, usa **tiro + Ragione**. In caso di successo, scopri tutti gli indizi immediatamente disponibili e puoi formulare alcune domande per ottenere ulteriori informazioni:

(15+) Puoi porre due domande.

(10-14) Puoi porre una domanda. Le informazioni avranno un costo, stabilito dal GM, come per esempio il fatto che dovrai ricorrere a qualcuno o qualcosa per ottenere quella risposta, l'esporre a un pericolo o il dover impiegare tempo o risorse extra. Farai tutto ciò che è necessario?

(-9) Potresti riuscire lo stesso ad ottenere delle informazioni, ma dovrai pagare un costo. Potresti esporri a pericoli o costi aggiuntivi. Il GM esegue una Mossa.

Domande:

- ◇ Come posso scoprire di più a proposito della questione su cui sto indagando?
- ◇ Quali sono i miei presentimenti a proposito della questione su cui sto indagando?
- ◇ C'è qualcosa di strano a proposito della questione su cui sto indagando?

• AIUTARE OOSTACOLARE

Quando aiuti od ostacoli un altro personaggio giocante mentre esegue una Mossa, spiega come intendi farlo prima del suo tiro e usa **tiro + Attributo**, dove l'Attributo è lo stesso per cui l'altro giocatore sta effettuando un tiro:

(15+) Puoi modificare il tiro successivo di +2/-2.

(10-14) Puoi modificare il tiro successivo di +1/-1.

(-9) L'intervento ha conseguenze impreviste. Il GM esegue una Mossa.