

NOME IN CODICE

MANOVRA

INDAGINE

PROTEZIONE

INFLUENZA

DISTRUZIONE

OBIETTIVI

SUCCESSI

ORIGINE

NEMESI

CONDIZIONI

MINORE

Potrebbe essere pericolosa se ignorata

MODERATA

Prendi -1 se provi a fare qualcosa che la riguarda

CRITICA

Prendi -1 a tutto (Massimo -4)

PROFILO DEI POTERI

SEMPLICE

DIFFICILE

AL LIMITE

POSSIBILE

IMPOSSIBILE

LEGAMI

SOGLIA

CITTA'

AUTORITA'

LEGAMI DA RISOLVERE'

PROFILO DELL'EROE

PROFILO DELLA SQUADRA

POTERI

LIMITAZIONI

VANTAGGI

PROFILO PSICOLOGICO

MOTIVAZIONE 1

MOTIVAZIONE 2

EDITORE IN CAPO

LA MENTE

ORGANIZZAZIONI

- 1 ISTINTO
- 2 ISTINTO
- 3 ISTINTO
- 4 ISTINTO

PIANO PRINCIPALE E OBIETTIVO

PASSO 1

FALLIMENTO

SUCCESSO

PASSO 2

FALLIMENTO

GANG 1

ISTINTO

TAGLIA

MOTIVAZIONI/VINCOLI

MOSSE/POTERI

GANG 2

ISTINTO

TAGLIA

MOTIVAZIONI/VINCOLI

MOSSE/POTERI

SACCO DA BOXE

ISTINTO

SOGLIA CONDIZIONI

MOTIVAZIONI/VINCOLI

MOSSE/POTERI

SACCO DA BOXE

ISTINTO

SOGLIA CONDIZIONI

MOTIVAZIONI/VINCOLI

MOSSE/POTERI

Queste sono le mosse che tutti i giocatori attiveranno più spesso. Si tratta delle situazioni in cui i personaggi si troveranno più spesso e rappresentano il tipo di cose che i personaggi faranno durante il gioco.



ABBATTERE

Quando provi ad affrontare una minaccia immediata, dici come lo fai e tira. L'EIC ti dirà quale statistica aggiungere al tiro. **Con 10+**, scegli 3. **Con 7-9**, scegli 2:

- Imponi una Condizione (scegli una volta per una Minore, due per una Moderata, tre volte per una Critica).
- Priva l'avversario di un Vantaggio (scegli due volte).
- Obbligalo a un cambiamento di posizione (scegli una volta e l'EIC sceglierà dove andrà, scegli due volte e sarai tu a scegliere).
- Riduci di 1 la dimensione di un gruppo.
- Non prendi danno nel farlo.

PRENDERE IL CONTROLLO

Quando tu e un altro personaggio vi contendete un obiettivo, dici in che modo superi in astuzia, in forza, in abilità o altrimenti provi a sopraffarlo. L'EIC ti dirà quale statistica aggiungere al tuo tiro. **Con 10+**, scegli due. **Con 7-9**, scegli una:

- Prendi il controllo sull'oggetto del contendere.
- Eviti di finire in svantaggio o in pericolo di farti danno.
- Metti il tuo avversario in svantaggio.

FORZARE

Quando sforzi i tuoi poteri e ti concentri a fare qualcosa che non è scritto sulla scheda del Profilo Poteri, prima determina se il potere ricade sotto la categoria Semplice, Difficile o Borderline, quindi tira. **Con 10+**, lo fai e puoi aggiungerlo al tuo profilo dei poteri se non ce l'hai già.

Con 7-9, puoi farlo, ma l'EIC ti offrirà una scelta difficile o un accordo svantaggioso per farlo; prendi anche una Condizione Minore se è Semplice, una Condizione Moderata se è Difficile o una Condizione Critica se

è Borderline e non puoi aggiungerlo al Profilo Poteri. **Con un 6-**, prendi una Condizione come per 7-9 e l'EIC fa anche una mossa.

SERVIRE E PROTEGGERE

Quando ti innalzi in difesa di qualcuno o qualcosa quando una minaccia imminente o un pericolo sta per abbattersi su di lui, tira+Protezione. **Con 10+**, prendi 3. **Con 7-9**, prendi 1. Fintanto che continui a difendere, spendi una presa per...

- Reindirizzare un attacco su di te
- Ridurre l'effettività di un attacco o una Condizione (riduci il livello di severità per ogni presa spesa)
- Esposti l'avversario ad un alleato, dando a quell'alleato un bonus prossimo contro l'attaccante (+1 per ogni presa spesa).
- Crea o avanza di uno un Legame con la persona che stai proteggendo.

USARE L'AMBIENTE CIRCOSTANTE

Quando usi qualcosa dall'ambiente circostante che ti serva allo scopo, l'EIC ti dirà una o più cose su quest'oggetto:

- si romperà velocemente; usalo finché puoi
- è pericoloso; l'EIC ti dirà in che modo
- è particolarmente efficace; l'EIC ti dirà in che modo
- puoi usarlo, ma ci sarà un effetto collaterale; l'EIC ti dirà quale

SFIDARE IL PERICOLO

Quando agisci nonostante una minaccia imminente o ti butti a capofitto verso il pericolo che sta per abbattersi su di te, dici come lo affronti e tira. L'EIC ti dirà quale statistica aggiungere al tiro. **Con 10+**, fai ciò che avevi descritto e non dovrai subire la minaccia. **Con 7-9**, puoi farlo, ma per farlo l'EIC ti offrirà un esito

peggiore, un accordo svantaggioso o una scelta difficile.

AIUTARE O INTERFERIRE

Quando aiuti o interferisci con qualcuno con cui hai un Legame, tira +Legame. **Con 10+**, scegli due. **Con 7-9**, scegli una, ma c'è un ostacolo da superare prima. Ti esponi anche a un pericolo, a un beneficio, o l'EIC ti offrirà una scelta difficile. Scegline due:

- rendi sicuri una posizione o un tragitto indifendibili
- eviti di prendere danno nel farlo
- l'obiettivo prende +1 o -2 prossimo, a tua scelta

ESAMINARE

Quando studi da vicino una situazione o una persona, tira + Indagine. **Con 10+**, fai all'EIC tre domande dall'elenco in basso. **Con 7-9**, fanne una. In entrambi i casi, prendi +1 prossimo quando agisci secondo le risposte.

- Cosa è successo qui di recente?
- Cosa sta per succedere?
- A quale pericolo dovrei prestare attenzione?
- Cosa c'è qui di utile o importante?
- Chi è veramente in controllo qui?
- Cosa c'è che non è ciò che sembra?

Le Mosse Speciali sono mosse che sono speciali solo per il fatto che non vengono usate così spesso come le mosse base. Sono più specifiche e focalizzate. Vengono usate prevalentemente durante il periodo di inattività, dopo che l'avventura e i combattimenti sono finiti e gli eroi devono fare i conti con le conseguenze e ritornare alle loro vite normali.

CONSUMARE

Quando la situazione è disperata e metti tutte le tue risorse a disposizione di un ultimo tentativo di salvare un altro che sta per morire e rilasci tutto il tuo potere per farlo, tira + Legame con quella persona. **Con 10+**, fai qualcosa che non hai mai fatto, ma che è possibile con i tuoi poteri; di' al tavolo di che si tratta e aggiungilo al tuo Profilo Poteri. Dopo averlo fatto, sei appeso a un filo e non puoi fare altro che muoverti o mormorare poche parole finché non ti riposi e recuperi (ora hai 3 Condizioni Critiche); puoi aumentare di 1 il tuo Legame con quella persona (se il Legame era negativo, puoi resettarlo a zero).

Con 7-9, come per 10+, ma dopo effettua anche la mossa Ultima Possibilità. **Con 6-**, lo fai, ma sei Morto per Ora (effettua la mossa Morto per Ora).

RACCOGLIERE INFORMAZIONI

Quando le tue piste si raffreddano, batti tutte le strade che ti si aprono d'avanti e tira. Se lo fai...

- ...spremendo le persone, brutalizzandole o di nascosto, tira+Demolire
- ...andando in posti dove non dovevresti essere, ottenendo l'accesso o di nascosto, tira+Manovra
- ...facendo ricerche, raccogliendo i tuoi pensieri, discutendo o analizzando, tira +Indagine
- ...usando il tuo fascino o la tua attitudine sociale, tira+ Influenza
- ...chiedendo favori o appoggianti ai tuoi Legami, tira+Legame

Con 10+, fai una domanda. **Con 7-9**, la tua prima opzione non dà frutti, devi chiedere l'aiuto ad un altro PG o scegliere un metodo differente. **Con 6-**, non trovi guai, i guai trovano te. L'EIC ti farà delle domande su ciò che avevi intenzione di fare e quindi

ti dirà che guaio si manifesta.

- Chi può dirmi ciò che voglio sapere?
- Dove posso trovare...?
- Quali sono le voci riguardo a...?
- Chi è il più arrabbiato riguardo a...?
- Chi ha da guadagnare di più da...?

ADATTARSI

Quando hai del tempo libero e provi a tornare alla tua vita "normale" per riparare o creare un Legame, decidi su quale Legame vuoi focalizzarti e tira+Legame. **Con 10+**, rimuovi un numero di Condizioni pari al tuo Legame con quella persona e quindi aumenta di 1 quel Legame dopo averlo fatto. **Con 7-9**, come per 10+, ma devi affrontare un pericolo che minaccia la tua vita personale con il Legame coinvolto. Inizia a inquadrare e a giocare la scena come al solito, l'EIC si intrometterà e aggiungerà un pericolo quando sceglierà di farlo.

ULTIMA POSSIBILITA'

Quando provi ad andare avanti nonostante la quarta Condizione Critica, tira. **Con 10+**, lo fai, sei in una brutta situazione, ma sei ancora vivo e conscio, con tre Condizioni Critiche. **Con 7-9**, lo fai, ma puoi rialzarti solo se continui a impegnare il nemico a parlare (devi farlo rispondere ad una domanda dall'elenco in basso) o se qualcuno vicino a te è in pericolo. **Con 6-**, il tuo destino è deciso e non hai il controllo su ciò che il tuo nemico farà a te o a quelli che hai provato a proteggere. L'EIC ti dirà ciò che succede mentre l'oscurità ti ghermisce... sei Morto per Ora.

- Cosa lo ha indirizzato sulla strada per diventare un cattivo, qual è il suo trauma scatenante?
- In che modo la sua visione del mondo è distorta e diversa dalla norma?
- Perché ce l'ha con lo status quo?
- Come immagina lo status quo, qualora dovesse avere successo?
- Quale connessione ha con me o con uno qualsiasi degli eroi?

MORTO PER ORA

Quando prendi la quarta Condizione Critica, tira. **Con 10+**, ritornerai nel prossimo numero, essendo sopravvissuto o essendo stato riportato in vita in qualche modo; **con 7-9**, ritornerai fra qualche numero, ma scegli una complicazione dall'elenco in basso. Con un fallimento, sei morto finché l'EIC non sceglierà di riportarti in vita, con complicazioni a sua scelta.

Una complicazione potrebbe essere qualcosa come:

- hai portato dei guai con te
- hai perso tutti i tuoi poteri
- i tuoi poteri sono piuttosto diversi rispetto a prima
- i tuoi poteri sono diventati più forti o più deboli
- manifesti un potere precedentemente sconosciuto
- non sei chi pensavi di essere
- i segreti che hai tenuti nascosti vengono rivelati
- la tua storia o origine viene riaccontata, quindi scegli una nuova Origine
- vieni da un altro tempo o da una realtà alternativa
- sei stato riportato indietro per una ragione, una missione
- non ricordi niente
- ti sei indebitato con qualcuno che odi
- il tuo corpo porta modifiche permanenti
- tutti quelli che conoscevi hanno voltato pagina (azzerati tutti i Legami)
- hai problemi a controllare i tuoi poteri e le tue emozioni

PRINCIPI

- Rivolgiti ai personaggi, non ai giocatori.
- Abbraccia il bizzarro, lo stravagante, l'alieno e il fantastico.
- Effettua una mossa che ne segue un'altra e ha senso per la fiction.
- Non dire mai il nome della mossa che stai facendo.
- Dai vita a ciascun nemico.
- Dai un nome a ciascuna persona.
- Fai domande e costruisci sulle risposte.
- Sii un fan dei personaggi.
- Pensa come un cattivo.
- Inizia e finisci con la fiction.
- Pensa fuori dallo schermo.
- Offri ai personaggi scelte difficili da fare.
- Conosci le motivazioni dei tuoi cattivi.

QUANDO FARE UNA MOSSA

Fai una mossa:

- quando tutti ti guardano per sapere cosa succede
- quando i giocatori ti danno un'occasione d'oro in fiction
- quando ottengono un 6

SCEGLIERE UNA MOSSA

Per scegliere una mossa, pensa alle ovvie conseguenze dell'azione che è stata attivata in fiction. Se hai già un'idea per far accadere qualcosa, perseguita fintanto che si adatta alla tua agenda e ai principi del gioco. Lascia che le tue mosse fluiscono e si leghino l'un l'altra come quando avvisi che stai per fare una mossa dura facendone prima una morbida. Costruisci sul successo o sul fallimento delle mosse dei personaggi e su ciò che hai fatto in precedenza.

Se il tuo primo istinto è di non fargli danno per ora, ma ritornerà per morderli in seguito, ottimo! Questo è uno dei tuoi principi (pensa fuori dallo schermo). Prendine nota e rivelalo quando è il momento giusto.

FARE LA TUA MOSSA

Quando fai una mossa, tieni a mente i tuoi principi: non dire mai il nome di una mossa e rivolgiti ai personaggi, non ai giocatori.

Ricorda di adattare la fiction a ogni mossa, ciascuna vignetta a ciascun personaggio: gioca secondo i loro punti di forza e i loro punti deboli e tieni a mente le loro qualità tutto il tempo. E' importante sapere chi sono i personaggi e quali poteri hanno perché tutto influisce sulla fiction: sai che ci vorrà qualcosa in più per tirare giù un eroe con un fattore di cura rispetto ad un eroe che non ha protezione o difese.

Dopo ciascuna mossa che fai, chiedi sempre "Cosa fai?"

USARE LA MOSSA DI UN NEMICO

Ciascun nemico che gli eroi incontrano durante il corso delle loro avventure hanno almeno una mossa da fare, e così potrebbe accadere per i luoghi. La mossa di un nemico o di un luogo è solo la descrizione di ciò che quel luogo o nemico fa, come "tenere tutti a distanza dal capo" per un servo o "chiedere l'aiuto delle profondità sotterranee" per un cultista o un mostro che è membro di un'orda.

- Rivela una verità scomoda
- Mostra i segni di una minaccia imminente, avanza un Piano
- Infliggi una Condizione Appropriata
- Usa le loro risorse o portagli via le loro cose
- Rivela o ripristina un Vantaggio
- Ritorcigli contro le loro mosse
- Separali
- Offrigli un'opportunità che si adatti alle capacità del personaggio
- Mostra uno svantaggio, un aspetto, un pezzo di equipaggiamento o un potere del loro personaggio
- Offri un'opportunità, con o senza costo
- Metti qualcuno al centro dell'at-

tenzione

- Digli i requisiti o le conseguenze e chiedi
- Minaccia un Legame
- Approfitta di una Limitazione
- Minaccia un segreto
- Incoraggia l'uso creativo dei poteri, l'esibizione di un Vantaggio
- Approfitta di una Condizione
- Cambia l'ambiente circostante
- Punta ad una minaccia incombente
- Introduci una nuova fazione o un nuovo tipo di nemico
- Usa una minaccia da una fazione o un tipo di nemico esistente
- Falli indietreggiare
- Presenta una sfida ad uno dei giocatori

LINEE GUIDA PER LA CREAZIONE DI UN NEMICO

Ecco alcune domande a cui rispondere per aiutarti nella creazione di un nemico.

- Qual è il suo potere offensivo principale?
- Qual è il suo potere difensivo principale?
- E' immune a qualcosa?
- E' resistente a qualcosa?
- Diventa più forte ad ogni ferita che subisce?
- I suoi poteri/resistenze/immunità derivano dalla tecnologia?
- Ha dei poteri che lo proteggono o ostacolano gli altri?
- Qual è il suo stato mentale e quali debolezze possiede?
- Come combatte?
- Qual è la sua motivazione?
- Su che scala opera?
- Dove si trova il suo rifugio?
- Quanto sanno i personaggi sul suo conto?
- Qual è il suo aspetto?

NOME		TIPO
MOTIVAZIONE		
ASPETTO		
SOGLIA CONDIZIONI	(o Valore Dimensione se gang)	
POTERI		

