

LIBRETTI ORIGINE

Una morte in famiglia (Batman)

Tormentato: in passato sei stato pesantemente influenzato dalla perdita di una persona che definisce il motivo fondamentale per cui sei diventato l'eroe che sei oggi. Ora vivi secondo una serie di principi e ideali secondo cui a volte è quasi impossibile vivere. Scrivi una frase o due per descrivere questi ideali secondo cui vivi. Quando vieni spinto oltre i tuoi limiti e affronti una decisione difficile, pensa alla persona che hai perso. Conversaci (sta a te decidere forma e sfondo in cui avviene lo scambio) e ignora gli effetti di tutte le Condizioni finché non ottieni un successo in una singola azione.

Il male non dorme mai: quando senti di non poterti fermare e tornare alla tua vita normale e di tutti i giorni a causa del peso del fardello che ti porti dietro, Raccogli informazioni invece di provare ad Adattarti e recupera da una Condizione dopo che ciascun problema è stato risolto.

Crepe negli stessi punti: quando qualcuno condivide la sua tragedia o la sua esperienza più intima con te, o tu condividi le tue con quella persona, puoi aumentare di uno il tuo Legame con quella persona se scegli di farlo e lei può fare lo stesso.

Nemici suggeriti

L'Assassino: c'è una persona o un'organizzazione dietro la morte del tuo caro? Chi sono? Quali sono le loro abilità? Sono ancora a piede libero o sono stati consegnati alla giustizia?

L'altra faccia della medaglia: C'è qualcuno là fuori che rappresenta tutto ciò contro cui combatti? Chi sono? Quali sono le loro abilità? Perché fanno le cose che fanno?

L'incidente (Spiderman, i Fantastici 4)

Cambiamenti: hai ottenuto i tuoi poteri come risultato di un errore, uno strano incidente o un esperimento su te stesso di cui non ti sei accorto. E' stata un'esperienza traumatica e i tuoi ricordi a riguardo sono confusi e disorientanti. I tuoi poteri possono cambiare o il tuo stesso corpo potrebbe farlo come risultato dell'incidente. Scrivi in che modo l'esperimento ti ha cambiato, in che modo potrebbe ancora cambiarti in futuro e chi altro ne è stato colpito.

L'incidente mi ha cambiato...

Gli effetti futuri sul mio corpo sono ancora sconosciuti, ma ciò che potrebbe accadere è...

Un nemico che mi sono fatto a causa dell'incidente è...

In cerca di risposte: quando cerchi risposte alle domande che hai su quel giorno fatale per saperne di più su ciò che è successo o i tuoi sentimenti a

riguardo, fai una domanda in proposito e tira+Indagine. Con 10+, l'EIC ti darà una risposta chiara e dettagliata e prendi +1 prossimo finché agisci secondo l'informazione ricevuta. Con 7-9, l'EIC risponderà alla tua domanda, ma l'informazione potrebbe essere confusa, allarmante o suggerire una scelta difficile.

Nemici suggeriti

Il Risentito: c'è qualcuno che è stato colpito dall'incidente e che ti ritiene responsabile per questo? Cosa gli è successo e cosa progettano di fare a riguardo?

La Mente: C'è qualcuno che ha mosso i fili dietro le quinte per tutto il tempo? Qual è stato il primo indizio che non tutto era come sembrava?

Sono un mostro (La Cosa, molti X-Men)

Temuto: la gente odia e teme ciò che non capisce e sfortunatamente per te, tu ricadi in quella categoria. La gente sa che sei diverso anche solo guardandoti, scrivi ciò che ti rende palesemente diverso dagli altri, una caratteristica tale che produce una reazione negativa nella maggior parte dei posti in cui vai.

Sono temuto e mi sento diverso perché...

La mia vita normale e quotidiana è fatta di...

E' vero, sono un Mostro: quando usi la loro paura e il loro odio per intimidire e ottenere qualcosa che vuoi da qualcuno, usa le tue differenze per incutere timore nei loro cuori e tira +Influenza. **Con 10+**, li spaventi e ottieni ciò che vuoi, se ce l'hanno. **Con 7-9**, li spaventi e ottieni ciò che vuoi, ma c'è una conseguenza (che potrebbe giustificare la loro paura di te), l'EIC ti dirà di che si tratta.

Da che pulpito...: quando inizi una conversazione con qualcuno che è come te, puoi fargli una domanda dalla lista in basso. Se vuoi che rispondano sinceramente, allora devono farti una domanda in cambio. Se sospettano che gli stai mentendo, non puoi usare questa mossa di nuovo su di lui.

- Qual è il tuo maggior punto debole?
- Quali sono le tue attuali intenzioni?
- Cosa vuoi che io sappia?
- Cosa vuoi da me?
- Quale dolore porti segretamente con te?

Nemici suggeriti

I Detrattori: c'è una persona, un gruppo o un'organizzazione che odia e teme te e la tua specie? Quali sono i loro piani e in che modo ne sei a conoscenza e li affronti? Quali sono state le tue esperienze con loro finora?

L'Ossessionato: C'è una persona, un gruppo o un'organizzazione che ne ha abbastanza di te? Cosa pensano di poter ottenere da te e in che modo li renderà migliori?

Tornato dalla morte (Il Corvo, Spawn)

Sei morto. Sei stato dall'Altra Parte e non sei ritornato intero. O magari non sei proprio tornato del tutto. Hai sempre avuto un piede nella fossa. La tua relazione speciale con la morte ti dà un intuito e delle capacità al di là di quelle di uomini e donne comuni, ma quando sei ritornato hai lasciato una parte di te indietro. Potrebbe essere qualcosa come un ricordo o un vuoto di memoria che desideri riempire. Potrebbe essere un'emozione o un pezzo di ciò che pensi ti rendeva umano. Potrebbe essere qualcosa che avevi o per cui eri solito lottare e che ora è irraggiungibile.

Ho perso ... dopo essere tornato dall'altra parte e ora devo gestire la cosa. Se non riesco a gestirla, perdo il controllo di me stesso...

Ci sono stato e l'ho fatto: ogni volta che ti butti a capofitto nel pericolo senza prendere precauzioni e ti ritrovi con il fare la mossa Ultima Possibilità come risultato, tira 3d6 invece di 2d6 e scarta il dado con il risultato più basso.

Da oltre la tomba: quando la tua perdita interferisce o ti evita di portare a termine un obiettivo che ti porta più vicino a ciò che hai perso, fatti i conti. Se non ci riesci, tira+Protezione. **Con 10+**, controlli il modo in cui perdi il controllo, di' ciò che succede. **Con 7-9**, controlli il modo in cui perdi il controllo, ma l'EIC ti dà una complicazione da affrontare come risultato.

Vedere un fantasma: quando usi la tua esperienza con la morte e l'aldilà per capirne di più su qualcosa o per intimidire qualcuno per la prima volta, tira +Influenza. **Con 10+**, fai una domanda. **Con 7-9**, fai una domanda ma devi dirgli la tua risposta alla stessa domanda prima che loro ti dicano la loro.

- Qual è la tua più grande paura?
- Qual è il tuo rimpianto più grande?
- Qual è la tua debolezza?
- Qual è il segreto che non diresti mai a nessuno?

Nemici suggeriti

Il Credente: Qualcuno là fuori sa che hai ingannato la morte e ne è rimasto sconvolto. Ha bisogno di ristabilire l'ordine naturale, un ordine che non include qualcosa come te.

Il Disperato: Qualcuno vuole che li aiuti a raggiungere l'aldilà per ottenere qualcosa che è dall'Altra Parte. Non può farlo per conto suo, la morte è un viaggio di sola andata per chiunque, dopo tutto, ma tu potresti essere l'Orfeo che ha bisogno di inviare all'Inferno. E faranno di tutto a te e a quelli a cui tieni per far sì che tu collabori.

La bestia dentro di me (Hulk)

Hai una bestia che vive dentro di te che emerge ogni volta che uno stato emotivo viene stimolato. Definisci ciò che stimola la tua bestia a prendere il controllo e in che modo cambi quando succede. La tua bestia ha anche degli obiettivi che non corrispondono ai tuoi e quando si scatena persegue quegli obiettivi finché le condizioni o lo stato che l'ha scatenata non finiscono.

La mia bestia prende il controllo quando...

Gli obiettivi o gli istinti della mia bestia sono di...

Non sono un mostro: quando lotti per evitare che la bestia prenda il controllo, tira +Influenza. **Con 10+**, strappi il controllo dalle mani della bestia e il tuo destino è nelle tue mani. **Con 7-9**, ottieni il controllo, ma solo dopo aver soddisfatto la bestia agendo secondo i suoi obiettivi o portandoli avanti in qualche modo.

Tenero dentro: quando ti apri e condividi un segreto sul tuo passato o sulla tua bestia e il fardello che rappresenta per chiedere aiuto e chi ti ascolta è ricettivo, tira +Influenza. **Con 10+**, scegline due. **Con 7-9**, scegline uno:

- Rimuovi una condizione (da te stesso o da chi ti ascolta).
- Prendi +1 prossimo per aiutare te stesso.
- Chi ti ascolta prende +1 prossimo per aiutarti.

Nemici suggeriti

Il Riflesso: c'è qualcuno come te che si è completamente sottomesso alla sua bestia? Chi è? Quanto siete vicini? Ti dà la caccia? Tu gli dai la caccia? Hai paura di diventare come lui?

Il Torto: c'è qualcuno o qualche organizzazione che pensa che non meriti di vivere? Chi sono? Quanto sono potenti? Perché vogliono ucciderti? Lo meriti?

Il Patto (Ghost Rider)

Un patto col Diavolo: hai barattato qualcosa di estremamente importante con qualcuno che ti chide in cambio qualcosa da te per i tuoi poteri.

Ho barattato ... per ...

Posso riaverlo indietro solo ...

Me ne serve ancora, te ne do ancora: Puoi spingere i tuoi poteri più in là rinunciando a qualcos'altro. Spiega cosa stai sacrificando e in che modo per fare qualcosa che non hai mai fatto prima con i tuoi poteri. A quanto dovrai rinunciare dipende se è una cosa Semplice, Difficile o Borderline da fare; più potente o difficile è da fare, cose sempre più grandi dovrai sacrificare, su proposta dell'EIC.

Confessione: Fidati di qualcuno confessandogli i tuoi peccati. Aumenta di uno un Legame con quella persona, ma sappi che la conoscenza che gli stai affidando li metterà in pericolo. Quando bruci questo Legame raddoppia i suoi effetti.

Nemici Suggestiti

Il Benefattore: Combatti colui che ti ha dato i poteri? Quanto è potente? Ha dei servitori? Cosa vogliono? Hai paura di poter finire come loro?

Il Cacciatore di Demoni: c'è una persona o un'organizzazione là fuori che cerca di uccidere le persone come te? Chi sono? Perché ti danno la caccia? Ci si può discutere? Speri che abbiano successo?

Il Futuro (Rip Hunter)

Sei tornato dal futuro, ma perché? Com'è il futuro da cui provieni e come è stato possibile il tuo ritorno?

- Sono tornato dal futuro per...
- Il futuro da cui sono tornato è...

Portento sinistro: quando dici a qualcuno com'è il futuro, prendi 1. Quando vedi qualcosa che ti ricorda eventi del futuro di cui hai già parlato, spendi la tua Presa per prendere +1 prossimo sia per resistere a sia per causare quegli eventi futuri.

Chiamalo: una volta per sessione, puoi rivendicare un evento o un oggetto che sia di rilevanza per il futuro. Stabilisci che ombra getta quell'oggetto sul futuro e l'EIC farà del suo meglio per incorporare la tua premonizione nel gioco, quando lo riterrà opportuno. Quando si verifica, tira+Influenza. **Con 10+**, scegli uno. **Con 7-9**, scegli uno, ma predire e influenzare il futuro ha delle conseguenze, l'EIC ti dirà di che si tratta quando lo riterrà più opportuno.

- Imponi -2 su un altro personaggio.
- Brucia un Legame gratuitamente in un'azione rilevante.
- Aumenta un Legame con qualcuno con cui hai condiviso la tua premonizione.

Nemici suggeriti

Il Terminatore: c'è qualcuno che ti ha seguito indietro nel tempo per provare a fermarti? Quanto sa di te e qual è la sua missione?

Il Successore: c'è qualcuno che ha tutto da guadagnare dal futuro e ne è a conoscenza? Che cos'ha da guadagnare? Com'è venuto a conoscenza del suo futuro e quanto si spingeranno oltre per proteggere la visione del futuro che credono sia vera?

La chiamata al risveglio (Ant-man)

Non sono più quella persona: eri qualcuno che operava in un mondo a cui chiunque abituato a fare del bene non vorrebbe essere associato. Stabilisci com'era la tua vita e cosa ti ha fatto cambiare strada.

- Ero precedentemente coinvolto in...
- Ho cambiato il mio modo di vivere perché...

Coraggio sotto il fuoco: Quando provi genuinamente a fare ciò che pensi sia giusto e ricevi in cambio ostilità e la mitighi senza usare la forza, tira+Influenza. **Con 10+**, entrambi. **Con 7-9**, scegli un'opzione:

- Persuadi quelli che testimoniano il tuo eroismo, l'EIC ti offrirà l'occasione per scrivere o aumentare un Legame.
- Ricevi aiuto, l'EIC ti dirà in che forma arriva.

Doppio introito: Quando provi a guadagnarti la fiducia di qualcuno, puoi scegliere di bruciare un Legame con un compagno di squadra e tirare+Influenza. **Con 10+**, ottieni la sua fiducia e confidenza con quella persona, puoi scrivere un Legame con la nuova persona. **Con 7-9**, ha ancora sospetti o dubbi e chiederà rassicurazioni prima o poi, l'EIC ti dirà quando.

Nemici suggeriti

Il debito: C'è una persona o un'organizzazione del tuo passato criminale che ritiene tu gli debba qualcosa? Di chi si tratta? Cosa gli devi? Quanto è potente? Cosa sa sul tuo conto?

Il tradito: Avevi un partner nei tuoi giorni da criminale? Si è sentito tradito da te? Ritieni di averlo tradito? Chi è? Quali sono le sue capacità? È ancora in libertà?

La mia discendenza aliena (Superman, Martian Manhunter, Miss Martian)

Unico della sua specie: Sei diverso dai terrestri, rispondi alle domande per impostare alcune linee guida su quanto sei diverso dagli umani. Ogni volta che ti metti nei guai a causa delle tue differenze rispetto alle persone comuni (siano esse di personalità, di aspetto, genetiche o degli istinti basilari), puoi recuperare una Condizione quando consulti un membro della squadra sulle difficoltà e le differenze che hai incontrato.

- Puoi prosperare in un ambiente in cui gli umani non possono sopravvivere?
- Sogni?
- Qual è il tuo obiettivo?
- Che cosa ti serve per sopravvivere?

Prenditi un momento per disegnare o scrivere come sei sulla tua scheda.

Mente aliena: quando qualcuno prova a invadere la tua mente o a ferirti mentalmente, tira+Protezione. **Con 10+**, lo respingi e il suo tentativo di invasione lo disorienta. **Con 7-9**, scegli uno; li respingi e:

- imponi una Condizione qualsiasi sull'invasore che preferisci, ma ottieni lo stesso impedimento.
- Riesci a sapere qualcosa di utile sul loro conto, ma anche loro sapranno qualcosa di personale su di te.

Il peso del mondo: Quando usi la tua discendenza o il tuo aspetto alieni per influenzare qualcuno che non ti conosce bene, tira+Influenza. **Con 10+**, prendi 2. **Con 7-9**, prendi 1. Spendi 1 per:

- usare le tue parole o la tua presenza per far esitare qualcuno e starti a sentire.
- riunisci un gruppo in un'azione comune.

Nemici Suggesti

Lo Xenofobo: c'è una persona o un'organizzazione che sente che tu o la tua gente dovreste rimanere fuori dalle questioni umane e fuori dal pianeta? Chi sono? Quanto sono potenti? Perché ti odiano? La tua gente merita di essere temuta?

Il Purista: c'è qualcuno proveniente dal tuo pianeta natale che non pensa che tu dovresti mischiarti con i terrestri? Chi sono? Quali sono le loro capacità? Cos'hanno contro la Terra?

La mia eredità (Robin, Lanterna Verde, Uomo Mascherato)

Non sei il primo eroe a usare questo nome. Forse sei l'erede di una causa sacra, o il miglior candidato disponibile a ricevere un potente artefatto dopo che il possessore precedente è morto. O magari prima eri la spalla dell'eroe precedente, pronto a prendersi le proprie responsabilità ora che il vecchio è pronto ad appendere il mantello al chiodo. Non importa la tua storia, una sola cosa conta: il tuo nome, i tuoi poteri, la tua missione... hanno una storia. Prendi un Legame con "Il Passato" e definisci quali sono la tua storia e la tua eredità e quale simbolo rappresenta quel passato. Puoi dedicare del tempo a stabilire e rafforzare il tuo Legame, se preferisci, ma il tuo legame con "Il Passato" non può mai salire oltre 4, che è il valore di partenza e che diminuirà ogni volta che usi la mossa "Come nessun altro". Dal momento che si tratta di un personaggio pubblico, il Legame può anche essere toccato da ciò che fai e da ciò che succede in fiction.

- Ho preso il mantello di...
- Perché lui/lei...

Radici profonde: quando una persona, un luogo o un oggetto entrano in gioco per la prima volta e ti sembrano familiari, di' all'EIC il collegamento che pensi che ci sia con la tua eredità e tira+Indagine. **Con 10+**, l'EIC ti dirà qualcosa di utile a riguardo e può chiederti maggiori dettagli su come hai saputo del suddetto collegamento. **Con 7-9**, l'EIC ti dirà qualcosa di interessante a riguardo, sta a te renderlo utile. L'EIC può chiederti ulteriori dettagli a proposito e quale ruolo pensi che abbia avuto nel tuo passato.

Le colpe dei padri: Quando affronti un nemico o sfidi qualcuno con cui il tuo predecessore ha avuto a che fare in passato, tira+Influenza. **Con 10+**, prendi

2. **Con 7-9**, prendi 1. Spendi 1 presa per raccontare qualcosa del tuo passato o di quello del tuo predecessore per:

- Sottrarre un Vantaggio o trovare un punto debole;
- Recuperare da una Condizione Minore o Moderata;
- Prendere +1 prossimo.

Come nessun altro: quando fai qualcosa per distinguerti dal tuo predecessore, qualcosa che nessuno si aspettava, di' ciò che fai e in che modo è diverso. Quindi, scegli uno:

- Ottieni il beneficio della sorpresa, prendili in contropiede, o attira l'attenzione su di te per prendere +2 prossimo
- Brucia un Legame con il passato per mettere due Punti Legame altrove
- Brucia un Legame con il passato per dare il via ad un effetto immediato dalla mossa "Morto per ora" per riraccontare la storia del tuo personaggio e rinascere.

Nemici Suggesti

Eredità oscura: Gli eroi non sono gli unici a ereditare i loro poteri da quelli che sono venuti prima. Un vecchio nemico si rifà vivo con un nuovo costume e nuovi piani. E sei l'eroe numero uno sulla sua lista nera.

Il Pretendente: Qualcun altro era stato designato per essere il prossimo eroe e non eri tu. Per quanto li riguarda, gli hai rubato il diritto di nascita e puntano a riprenderselo.

La mia missione (Suicide Squad, Lanterna Verde, Nova, Jessica Jones, Capitan America nei film)

Direttiva: Scrivi almeno una direttiva di missione che ti è stata assegnata da chi o cosa dà gli ordini (o non farlo e lascialo aperto) e rispondi alle seguenti domande:

- La mia direttiva di missione attuale è...
- Se provo a disobbedire alla mia direttiva...
- L'agenzia che credo sia dietro alla direttiva è...
- Posso liberarmi di loro...

Benefattore: quando chiedi l'aiuto dell'agenzia che ti sta dando gli ordini per ottenere l'accesso a delle informazioni specifiche, oggetti, luoghi, tira+Influenza. **Con 10+**, ottieni sia l'accesso che l'autorità. **Con 7-9**, ottieni un grado di accesso, ma c'è un ostacolo che si presenta prima che tu possa raggiungere il tuo obiettivo, l'EIC ti dirà di che si tratta.

Rabbia contro le Macchine: quando disobbedisci alla direttiva e menti, depisti o altrimenti copri le tue indiscrezioni, tira+Influenza. **Con 10+**, insabbi tutto e ti crederanno o distoglieranno l'attenzione per il momento. Se hai rischiato di andare contro la tua direttiva per aiutare qualcun altro, puoi alzare di uno il Legame con quella persona. **Con 7-9**, insabbi tutto, ma per farlo devi dirlo a o

sarai visto da qualcuno di cui non sai se puoi fidarti. Di' di chi si tratta e segna un Legame a zero con quella persona.

Nemici Suggestiti

Il Rivale: Hai un rivale all'interno della tua organizzazione o di qualche altra organizzazione? Perché ti odia? Lo odi a tua volta? Fin dove si spingerà per farti sembrare cattivo? Quanto è potente?

Il Disertore: C'è qualcuno che faceva parte della tua organizzazione e che ha disertato? Di chi si tratta? Eri legato a quella persona? Perché ha disertato? Ti preoccupa il fatto che avesse ragione?

Ciò che porto (Lanterna Verde, Witchblade, Iron Man nel secondo film)

Ricercato: Qualunque cosa tu abbia, tutti gli altri la vogliono. Se te la sei fatta da solo o se è stata fatta per te, qualunque cosa ti abbia dato i tuoi poteri è qualcosa che può, o almeno potrebbe in teoria, essere replicata ancora. Ci sono un certo numero di agenzie, organizzazioni o persone sulle tue tracce che potrebbero tranquillamente farlo.

- L'oggetto che possiedo e tutti quanti vogliono è...
- Per quanto ne so, le persone che lo vogliono sono...

Eludere, Superare in astuzia, Superare in abilità: quando sei braccato, o sei messo all'angolo senza alcuna via di uscita e sei da solo, descrivi in che modo sfuggi alla cattura. **Con 10+**, sfuggi alla loro presa, di' come. **Con 7-9**, lo fai, ma lasci una qualche sorta di indizio o collegamento che mette in pericolo te o qualcuno vicino a te. Di' all'EIC cosa ti sei lasciato indietro.

Non imbrogliare un imbrogliatore: quando pensi che qualcuno sta provando a lanciarti qualcosa contro, di' in che modo giudici la sua onestà e tira+influenza. **Con 10+**, l'EIC ti dirà se hai ragione. Se hai ragione, vedi oltre il loro inganno; se non hai ragione, riesci a destreggiarti quanto basta perché non se ne accorga nessuno. **Con 7-9**, l'EIC ti dirà se hai ragione. In ogni caso, se hai ragione, lui sa che tu sai; se hai torto, c'è una conseguenza; l'EIC ti dirà di che si tratta.

Nemici Suggestiti

Il Cacciatore: c'è una persona specifica o un'organizzazione che ti dà la caccia? Lavora per conto proprio o sono stati assunti da qualcun altro? Di chi si tratta? Quanto è potente? Cosa fanno sul tuo conto?

Il Gemello: C'è qualcun altro con le tue abilità? Chi è? Ne sei a conoscenza? Ti conosce bene?

Ciò che conosco (Doctor Strange)

Una vita dedicata: dopo anni di studio e dedizione hai acquisito delle conoscenze segrete in possesso solo di poche persone. Queste conoscenze ti danno il potere ma sono anche la tua responsabilità, il che vuol dire che sei uno

dei pochi che possono proteggere il mondo contro una minaccia specifica di cui sei a conoscenza solo tramite ciò che sai. Cosa sai? Come l'hai imparato? Chi altri sa e qual è la minaccia da cui stai in guardia?

- I poteri garantitimi dalle mie conoscenze sono...
- Il fardello derivante dai miei poteri è di stare in guardia da...

Esperto nel settore: quando incontri per la prima volta una creatura, un luogo, un oggetto (a tua scelta) importanti legati alle tue conoscenze segrete, tira+Indagine. **Con 10+**, di' al gruppo di che si tratta, l'EIC ti dirà qualcosa di interessante e rilevante a riguardo. **Con 7-9**, l'EIC ti dirà qualcosa di interessante a riguardo, ma starà a te renderlo rilevante.

Fai, insegna: quando impartisci le tue conoscenze a un altro personaggio, gioca una scena in cui gli insegni o lo addestri in una tecnica specifica. La prossima volta che ricorda ciò che gli hai insegnato e lo mette in pratica per la prima volta, può cambiare un 6- in 7-9.

Nemici Suggesti

L'Avversario: Le minacce da cui stai in guardia sono esseri viventi (o non morti)? hanno una forma e una sostanza? Possono essere uccisi? Hanno un avatar? Quanto sono potenti?

Il Caduto: c'è qualcuno che aveva le tue conoscenze e la tua posizione, ma è caduto in disgrazia? Chi è? Com'è caduto? Ti odia? Vuole riprendersi la sua posizione?

LIBRETTI OBIETTIVO

Adattarsi a un mondo che cambia

Il libretto si apre quando: la tua incapacità di fare i conti con un aspetto della società moderna ti mette nei guai.

Un altro giorno, un altro Armageddon: quando le cose sembrano terribili, racconta al gruppo di quando le cose andavano veramente male e in che modo ce l'hai fatta (sentiti libero di esagerare) e tira+Influenza. **Con 10+**, consulta l'elenco in basso; puoi aumentare di uno un Legame con una persona a tua scelta e quella persona può scegliere di fare altrettanto. **Con 7-9**, consulta l'elenco.

- Se rimane in silenzio, può rimuovere una Condizione Minore o Moderata.
- Se ride o sbuffa o mostra incredulità può rimuovere una Condizione Critica.
- Se ne resta esaltato, gasato o ispirato, può rimuovere una Condizione di ciascun tipo.

Questa mossa sarà disponibile quando: provi a qualcuno che fare qualcosa alla vecchia maniera dà risultati migliori o più rapidi.

Whiskey e Sigarette: quando provi a curarti le ferite nell'agone della battaglia, giustifica la rimozione di una Condizione con metodi o materiali non ortodossi e tira+Protezione. **Con 10+**, rimuovi la Condizione. **Con 7-9**, rimuovi la Condizione, ma scegli uno:

- se la Condizione era Critica o Moderata, allora rimane ancora una Condizione Minore chiamata "In cattivo stato" che potrebbe peggiorare se ti sforzi.
- fai ciò che puoi ma la ferita presenta una cicatrice brutta ed evidente o altri danni estetici (chiedi al giocatore com'è fatta)

Questa mossa sarà disponibile quando: o racconti un flashback o vivi un momento in cui non sei in grado di aiutare un amico nel cuore della battaglia, o hai fallito provandoci.

Diventare un'icona

Il libretto si apre quando: il tuo nome e ciò che rappresenti diventano importanti e alimentano il dibattito nella città in cui vivi.

Occhio per il pericolo: quando i tuoi sensi ti dicono che sei in pericolo, tira+Indagine. **Con 10+**, fai due domande. **Con 7-9** fanno una. L'EIC risponderà sinceramente:

- Da dove arriverà il pericolo?
- Chi è maggiormente in pericolo?
- Quanto tempo passerà prima che il pericolo si manifesti? Se la risposta è "ESATTAMENTE ORA", allora hai solo il tempo necessario per prepararti all'azione.

Questa mossa sarà disponibile quando: cadi vittima di un'imboscata o vieni colto di sorpresa e decidi che la cosa ti colpisce a livello personale.

Io sono la legge: quando dai ad un abitante della città un ordine o gli chiedi un favore, tira+Influenza. **Con 10+**, sceglie uno. **Con 7-9**, sceglie uno, ma quella persona potrebbe mancare di entusiasmo, cautela o preparazione. L'EIC ti farà sapere cosa. Quella persona può:

- Fare ciò che dici.
- Ritirarsi cautamente.
- Scappare.
- Attaccarti.

Questa mossa sarà disponibile quando: salvi la città da un certo pericolo e la maggior parte degli abitanti riconosce i tuoi sforzi.

Creare

Il libretto si apre quando: costruisci o riorganizzi uno spazio per lavorarci e acquisisci i tre tipi di componenti di cui il tuo spazio necessita per iniziare.

Spazio di lavoro: scegli dall'elenco seguente quali elementi contiene il tuo spazio. Sceglie 3: un portale verso un'altra dimensione, un laboratorio di biologia, una discarica di materiali grezzi, veicoli hi-tech, parti elettroniche strambe, arnesi meccanici, trasmettenti e ricevitori, una rampa di lancio, reliquie dell'età dell'oro, trappole esplosive, pezzi di ricambio e macchinari hi-tech, artefatti cosmici, reliquie sconosciute o tecnologia sconosciuta.

Quando vai nel tuo laboratorio e ti dedichi alla creazione di un oggetto o arrivi in fondo a qualcosa, decidi cosa stai provando a fare e dillo all'EIC. L'EIC ti dirà "sicuro, nessun problema, ma..." e da una a quattro delle seguenti:

- ci vorranno ore/giorni/settimane/mesi perché funzioni;
- prima dovrai recuperare/costruire/aggiustare/progettare...;

- ti servirà l'aiuto di qualcuno;
- il miglior modo per farlo è una versione più piccola, più scarsa e più inaffidabile;
- significa esporre te (e chi ti aiuta) a pericoli gravi;
- dovrai aggiungerlo al tuo spazio di lavoro prima;
- ci vorranno molti/dozzine/centinaia di tentativi prima;
- dovrai fare a meno di qualcos'altro per farlo.

L'EIC può collegarli tutti insieme con un "e", o buttarci dentro un più misericordioso "oppure". Quando avrai soddisfatto i requisiti necessari, potrai andare avanti e finire l'oggetto in sé. Lavora insieme all'EIC per definire cosa fa e come funziona.

Questa mossa sarà disponibile quando: acquisisci un componente che sembra innocuo per il tuo personaggio, ma che presagisce pericoli futuri o causa tensione con qualcuno a cui tieni. Di' all'EIC ciò che hai in mente.

Tasche profonde: Quando ti serve qualcosa o di relativamente comune o di non troppo hi-tech (su proposta dell'EIC), tira+Indagine. Dev'essere qualcosa di abbastanza piccolo da poterti stare addosso. **Con 10+**, guarda caso hai ciò che ti serve o qualcosa di molto simile. **Con 7-9**, guarda caso hai qualcosa che ci si avvicina molto, ma c'è un intoppo, l'EIC ti dirà di che si tratta. Con 6-, ce l'avevi, ma sembra che un nemico te l'abbia rubata o magari l'hai persa da qualche parte, l'EIC ti dirà dove l'hai vista l'ultima volta.

Questa mossa sarà disponibile quando: la creazione a cui tieni di più ti viene sottratta.

Morire provandoci

Il libretto si aprirà quando: riveli un vizio grave ed autodistruttivo e lo soddisfi. Scrivi qual è il tuo vizio autodistruttivo.

Reputazione: quando incontri qualcuno di importante (decidi tu), tira+Influenza. **Con 7+**, ha già sentito parlare di te e tu stabilisci cos'ha sentito, l'EIC farà in modo che si comporti di conseguenza. **Con 10+**, prendi +1 prossimo nella prossima azione che coinvolge quella persona. **Con 6-**, ha già sentito parlare di te, ma l'EIC deciderà che cosa ha sentito dire.

Questa mossa sarà disponibile quando: la tua reputazione o il tuo vizio mettono in pericolo tutti quelli che ti stanno vicino a causa della tua negligenza riguardo a loro e della tua indulgenza verso il tuo vizio.

The In: quando ti abbandoni al tuo vizio autodistruttivo, ci saranno delle conseguenze e probabilmente qualcuno potrebbe ottenere una leva su di te, ma per adesso, puoi prendere 1. Spendi 1 presa per:

- acquisire un bene.
- ottenere accesso a qualcuno o a qualche posto.
- ottenere attenzione.
- ottenere una leva su qualcuno.

- prendere +1 prossimo.

Questa mossa sarà disponibile quando: riveli la ragione della tua natura autodistruttiva e ciò che devi provare a qualcuno con cui hai un rapporto terribile.

Fare ciò che gli altri non possono

Il libretto si aprirà quando: raschi il fondo del barile e comprometti la tua morale.

Uno con cui è meglio non scherzare: quando provi a intimidire qualcuno facendo qualcosa di spaventoso o shockante, tira+Schianto. **Con 10+**, scegli 1. **Con 7-9**, scegli uno, ma l'EIC potrebbe farti bruciare un Legame a seconda delle tue azioni.

- Si aprirà completamente a te, fagli una domanda e ti risponderà sinceramente.
- Vive nel terrore di te, prendi +1 prossimo la prossima volta che fai una mossa che lo riguarda.
- Porterà a termine un singolo compito che gli affiderai, entro limiti ragionevoli.

Questa mossa sarà disponibile quando: le tue azioni ti metteranno in pericolo con le autorità, altri supereroi o entrambi.

Marchiato: quando ottieni un 12+ in un attacco, rivolgiti al tuo prossimo avversario, fa' che sappia cosa gli sta arrivando addosso e tira+Influenza. **Con 10+**, scegline due. **Con 7-9**, scegline uno:

- Il nemico ti vede in una nuova luce e fa ogni sforzo possibile per evitarti fin tanto che ci riesce.
- Il nemico ora ti vede come la minaccia maggiore.
- Prendi +1 prossimo contro di lui.

Se scappa, potrebbe dire agli altri ciò che ha visto farti fare e può iniziare a prender forma la tua reputazione.

Questa mossa sarà disponibile quando: menzioni e discuti seriamente con un altro personaggio con cui hai un forte Legame l'idea di usare la forza brutta.

Ispirare

Il libretto si aprirà quando: qualcuno ti guarda in cerca di speranza e supporto e tu abbandoni qualcosa di personale e importante per essere la voce del cambiamento.

Leggere una persona: quando leggi una persona in un'interazione tesa, tira+Influenza. **Con 10+**, prendi 3. **Con 7-9**, prendi 1. Mentre stai interagendo con quella persona, spendi 1 presa per fare domande all'EIC, o al giocatore del personaggio:

- Il tuo personaggio sta dicendo la verità?
- Cosa sta provando veramente il tuo personaggio?

- Cosa intende fare il tuo personaggio?
- Cosa vorrebbe che io facessi?
- Come potrei far sì che il tuo personaggio...?
- Di cosa ha bisogno adesso il tuo personaggio?

Questa mossa sarà disponibile quando: vieni tradito da qualcuno che ti è vicino e questo cambia il modo in cui guardi le persone.

La Voce della Ragione: quando parli onestamente ad una folla, tira+Influenza.

Con 10+, prendi 3. **Con 7-9**, prendi 1. Spendi 1 per far sì che la folla:

- Porti avanti una singola azione secondo le tue volontà, entro limiti ragionevoli.
- Si unisca e combatta per te.
- Ritorni tranquillamente alla propria vita.

Questa mossa sarà disponibile quando: ricordi un tempo in cui qualcuno era d'ispirazione per te e le parole che diceva hanno contribuito a plasmarti in chi sei oggi.

Spesso ho ragione: quando offri consiglio a qualcuno, che te l'abbia chiesto o no, digli onestamente qual è il miglior modo di agire. Se agisce secondo il tuo consiglio, prende +1 ad ogni tiro che fa nel perseguirlo.

Questa mossa sarà disponibile quando: il tuo consiglio viene ignorato e qualcosa di brutto si verifica come risultato.

Capire chi sono

Il libretto si apre quando: hai una crisi di identità o vivi un'esperienza che ti trasforma. Riempi i seguenti spazi bianchi mentre vengono rivelati in gioco, gli spazi possono essere riempiti più di una volta o essere cancellati e riscritti quando necessario.

- Qualcosa che non sapevo del mondo in cui vivo è...
- Non sono a mio agio con...
- Non farò mai...
- Sono molto spaventato di diventare...
- Aspiro a diventare...
- I valori a cui tengo di più sono...
- Un difetto che mi frena è...

Il viaggio di un eroe: quando impari qualcosa di nuovo su te stesso e riempi uno spazio vuoto in un momento che ti definisce, puoi tirare 3d6 e scartare il risultato minore nel tuo prossimo tiro, quando corrobori con l'azione la rivelazione appena scoperta.

Questa mossa sarà disponibile quando: effettui un cambiamento drastico nella tua vita, uno che dà una scossa o alle relazioni nella tua vita e al posto in cui vivi, o al modo in cui vedi il mondo e il tuo approccio nell'affrontare le persone e i problemi.

Osare di essere diverso: quando la tua percezione di chi sei non combacia con qualcosa che ti è stato chiesto su di te e non ti importa di ciò che quella persona pensa di te, segna un Legame con quella persona e digli perché non puoi fare ciò che ti è stato chiesto e di' cosa farai invece. Se capisce e accetta, prendi +1 prossimo mentre lo fai. Se non lo fa, brucia un Legame con quella persona. Se ti incontri con quella persona in seguito e ti rispetta per quel che sei, aumenta di due il tuo Legame con quella persona.

Questa mossa sarà disponibile quando: fai qualcosa che ti è stato chiesto, anche se non si sposa bene con te e ti fa venire voglia di cambiarti.

Trasformazione: quando sei in difficoltà e senti delle voci su come ottenere aiuto, un addestramento speciale o un'intuizione, di' all'EIC di quali voci si trattano e tira+Influenza. **Con 10+**, scegline uno. **Con 7-9**, scegline uno, ma ci sarà un prezzo da pagare a cose fatte, l'EIC ti dirà di che si tratta. Ti verrà offerto un addestramento speciale affinché tu possa:

- risolvere una Condizione speciale o un problema che ti affligge.
- racimolare l'intuizione speciale o la conoscenza che stai cercando.
- aggiungere qualcosa al tuo Riassunto dei Poteri, spostare qualcosa che puoi fare nel tuo Profilo dei Poteri di un gradino più facile (fin tanto che non sia Impossibile), spostare un potere da Perduto a dove era in origine.

Questa mossa sarà disponibile quando: un progetto fallito ti lascia a pezzi e anche più insicuro di chi sei.

Mantenere il passato a distanza

Il libretto si apre quando: gli elementi del tuo passato o la tua storia iniziano a far capolino con prepotenza e sgretolano la tua vita nel modo peggiore.

Ma se l'è meritato: quando un altro personaggio sta provando a parlare o a essere civile con qualcuno e tu lo interrompi con un attacco, prendi +1 prossimo.

Questa mossa sarà disponibile quando: il tuo amore per la violenza e il desiderio di combattere ti inimicano un amico.

Passato a scacchi: quando incontri un nemico per la prima volta, puoi dettagliare l'ultima volta che l'hai visto e l'astio che c'è tra di voi. Se lo fai, tira+Influenza. **Con 10+**, scegline uno e di' in che modo lo conosci e cosa sai. **Con 7-9**, scegline uno e l'EIC ne sceglie uno per lui. L'EIC ti chiederà come fanno a sapere ciò che sanno.

- Ti ricordi una debolezza o un Vantaggio che possiede.
- Ti ricordi il modo o il metodo che usa per combattere.
- Ti ricordi a cosa tiene o la sua motivazione.

Questa mossa sarà disponibile quando: una parte della tua routine quotidiana cambia in cercare guai, scegliere o andare a cercarsi le botte.

Condurre

Il libretto si apre quando: trovi una causa per cui combattere. Scrivi la dichiarazione della tua missione riguardo al cambiamento che vuoi vedere realizzato nel mondo.

Boy Scout: quando provi a ragionare con o provi a fare appello ad un cattivo, prova a mostrargli l'errore dei suoi modi e tira+Influenza. **Con 10+**, prendi 3. **Con 7-9**, prendi 1. Spendi 1 presa per fare al cattivo delle domande dall'elenco seguente o per mostrare una contraddizione nelle sue risposte o nella sua logica; il cattivo deve rispondere fin tanto che non gli mostri violenza; spendi una presa aggiuntiva per obbligarlo ad esitare o a mettere in pausa l'azione.

- Cosa ti ha messo su questa strada?
- Cosa speri di ottenere con il tuo piano?
- Come puoi giustificare le tue azioni?
- A cosa tieni, a parte te stesso?

Questa mossa sarà disponibile quando: incontri un cattivo con cui simpatizzi e di cui vuoi saperne di più.

Valutare: quando leggi una situazione tesa, tira+Indagine. **Con 7+**, puoi fare delle domande all'EIC. Quando agisci secondo una delle risposte dell'EIC, prendi +1 prossimo. **Con 10+**, fai due domande. **Con 7-9**, fanne una.

- Qual è la mia migliore via di fuga/ingresso/attraverso?
- Quale nemico è più vulnerabile?
- Quale nemico è la minaccia maggiore?
- Qual è la vera posizione del mio nemico?
- Se dovessi prendere posizione qui, dove sarebbe meglio?
- Come posso ottenere la completa attenzione di tutti i presenti?

Questa mossa sarà disponibile quando: guidi un gruppo di persone che ritieni responsabili di portare a compimento un obiettivo specifico in una missione.

Osservare e apprendere

Il libretto si aprirà quando: diventi parte di almeno due mondi differenti, uno dei quali è la Terra, e sei in posizione di esprimere giudizi su uno o entrambi per i loro fallimenti. Prendi un Legame con l'Umanità; quando giudichi i meriti della razza umana, aumenta di 1 il Legame. Se un momento ti fa dubitare, porre domande o accorgerti dei suoi difetti, diminuisce di 1 il Legame. I Punti Legame con l'Umanità non possono essere spesi e non influiscono sulla tua Soglia Legami, ma se il Legame viene aumentato sopra il 10, quando l'Umanità viene minacciata puoi ignorare una singola Condizione per ogni punto sopra il 10. Se scende sotto -5, prendi una Condizione Moderata permanente per cui prenderai un -1 ogni volta che desideri proteggere o salvare un essere umano o l'umanità. Se scende sotto -10, devi impiegare del tempo lontano dagli esseri umani, ritirarti nella tua fortezza di solitudine o tornare dalla tua gente finché non ti sei convinto a tornare indietro o finché non assisti a qualcosa che rinnova la tua fede nell'umanità.

Fortezza di solitudine: ne hai una. Di' all'EIC dove si trova (dev'essere lontana dalla civiltà). Chiunque rimane nella fortezza per un tempo ragionevolmente lungo (decide l'EIC) può eliminare una Condizione per ogni domanda che fa (e

a cui rispondi) sul tuo passato, sulla tua discendenza aliena, la tua prospettiva sull'umanità e la vita, o qualunque altra cosa che ti tiene lontano dall'umanità (al massimo 2 domande).

Questa mossa sarà disponibile quando: stabilisci la tua Fortezza di Solitudine (dov'è, perché ne hai bisogno). Inoltre, dopo che almeno un Legame viene bruciato a causa della tua Fortezza.

Modello di comportamento: quando impari o vieni ispirato osservando e imparando qualcosa su come qualcuno o un gruppo di persone si comporta, scrivi una qualità che desideri emulare. Una volta per sessione puoi bruciare un Legame gratuitamente quando ti sforzi di essere migliore e emuli il tuo modello di comportamento.

Questa mossa sarà disponibile quando: trovi o scegli un mentore e un modello di comportamento a cui guardare e da cui imparare.

Proteggere

Il libretto si apre quando: stabilisci che sei cresciuto in, vieni accettato da o conosci un'area particolare o una comunità della città molto bene.

Dorso della mano: quando hai bisogno di essere da qualche parte, proprio ora, nella tua città, di' come ci arrivi in una maniera non ortodossa o tramite percorsi che conosci solo tu e tira+Manovra. **Con 10+**, ci arrivi appena in tempo. **Con 7-9**, puoi arrivarci, ma c'è un ostacolo da superare prima, e ti farà perdere il tuo tempo prezioso. L'EIC ti dirà di che si tratta.

Questa mossa sarà disponibile quando: impieghi il tuo tempo o le tue risorse a cercare o a creare un modo o un metodo unico per muoverti nella tua città.

Mantenete le righe!: quando tracci una linea figurata nella sabbia, tira+Protezione. **Con 10+**, prendi 3. **Con 7-9**, prendi 1. Fin tanto che riesci a impedire a un nemico di oltrepassare la tua posizione, spendi 1 presa per:

- Infliggere una Condizione Minore su un nemico che ha un modo per attraversare la linea; dici come.
- Impedire ad un nemico di andare oltre; dici come.

Questa mossa sarà disponibile quando: sei l'unico rimasto a combattere o che può aiutare e proteggere gli innocenti dal pericolo.

Tana di volpe: quando un altro personaggio condivide con te qualcosa di privato su sé stesso durante l'agone della battaglia e questo ti fa venir voglia di combattere per proteggerlo, tira+Protezione. **Con 10+**, riduci la severità della prossima Condizione che prendi e aumenta di uno il Legame con la persona con cui hai condiviso questo momento. **Con 7-9**, aumenta di uno il Legame con quella persona.

Questa mossa sarà disponibile quando: ti ricordi di un tempo in cui hai provato a proteggere qualcuno di importante per te, ma hai fallito.

Mettermi alla prova

Il libretto si aprirà quando: un altro personaggio si prende un rischio al posto tuo, accorgendosi nel momento esatto in cui ne subiscono le conseguenze.

Resisteremo: quando affronti delle forze schiaccianti, fai un discorso ispirato per motivare la tua squadra e guidare la carica. Puoi eliminare la prima Condizione che prende a chiunque carichi insieme a te.

Questa mossa sarà disponibile quando: combatti e vinci nonostante le scarse possibilità.

Guidare l'assalto: quando sei il primo a colpire un nemico all'inizio di un incontro, tira+Influenza. **Con 10+**, sceglie due. **Con 7-9**, sceglie uno.

- la prossima persona che attacca lo stesso obiettivo prende +1 prossimo.
- portagli via un Vantaggio.
- pretendi la sua attenzione in modo che si concentri su di te.
- infliggigli una Condizione Minore.

Questa mossa sarà disponibile quando: cadi in battaglia come cercando di proteggere un alleato.

Coordinare: quando la tua squadra ha bisogno di essere organizzata e di arrivare da qualche parte nel bel mezzo della battaglia, tira+Manovra. **Con 10+**, prendi 3. **Con 7-9**, prendi 1. Nel corso del combattimento, spendi una presa per far sì che la tua squadra:

- avanzi di posizione.
- resista ad un'avanzata.
- effettui una ritirata ordinata.

Con un fallimento, i tuoi ordini mettono in pericolo qualcuno.

Questa mossa sarà disponibile quando: ti scontri testa a testa con un altro leader, più potente o influente di te.

Spingermi oltre i confini della scienza

Il libretto si apre quando: inizi a lavorare su un progetto che cambierà il mondo. Parlane con l'EIC prima e quindi scrivilo e prendi un Legame con la Scienza. I Legami con la scienza non possono essere bruciati e non intaccano la tua soglia legami. Per ogni Legame che bruci perdendoti nella creazione del tuo progetto, aumenta di 2 il tuo Legame con la Scienza. Quando il tuo Legame con la Scienza eccede tutti gli altri Legami messi insieme, il tuo macchinario o la tua tecnologia è completa.

Non quando sono io di turno: quando qualcuno subisce una ferita e ti lanci in arditi schemi scientifici per farvi fronte, tira+Indagine. **Con 10+**, lo guarisci e il tuo paziente rimuove una Condizione. **Con 7-9**, c'è una complicazione o un ostacolo con cui fare i conti prima di ottenere ciò che speravi e rimuovere una Condizione, l'EIC ti dirà di che si tratta.

Questa mossa sarà disponibile quando: racconti di un momento in cui, nonostante tutta la tua conoscenza e la tua saggezza, ti sei sentito impotente e non hai potuto aiutare o salvare qualcuno.

Sovraccaricare: quando spingi un oggetto a tua disposizione oltre i suoi limiti, tira+Indagine. **Con 10+**, scegline uno. **Con 7-9**, puoi farlo e puoi sceglierne uno, ma c'è qualcosa che devi fare o ottenere prima, l'EIC ti dirà di che si tratta.

- Usalo per infliggere una Condizione a chiunque ti stia intorno (Minore, Moderata o Critica, a tua scelta).
- Usalo per infliggere una Condizione sia a te che ad un tuo nemico (Minore, Moderata o Critica, a tua scelta).
- Usalo per sconfiggere la legge del tempo, dello spazio o altre leggi scientifiche per un tempo sufficientemente lungo affinché tu o qualcun altro che addestri possiate eseguire una singola azione.

Questa mossa sarà disponibile quando: desideri imparare qualcosa che mette in pericolo la tua salute fisica o mentale o la tua identità.

Ribellarmi

Il libretto si aprirà quando: realizzi o stabilisci un credo o una dottrina che va contro le norme sociali e l'opinione comune. Scrivi qual è il tuo credo o dottrina, come si diversifica dalla norma e come ti mette nei guai.

Dissentire: quando ti levi contro qualcuno e sei abbastanza determinato da non ascoltare l'opinione di nessun altro, digli cosa pensi di lui/lei e prendi +1 prossimo al tuo prossimo tiro quando fai qualcosa a riguardo.

Questa mossa sarà disponibile quando: la tua visione mette in pericolo te e quelli associati a te nei confronti di un'organizzazione che ha un bel po' di potere e influenza.

Occhio sulla porta: nomina la tua via di fuga e tira+Manovra. **Con 10+**, sei andato. **Con 7-9**, puoi andare o restare, ma se vai è a un costo: lasciati qualcosa indietro o prendi qualcosa con te, l'EIC ti dirà cosa. Con un fallimento, sei vulnerabile, con un piede dentro e uno fuori.

Questa mossa sarà disponibile quando: lasci qualcuno con la sensazione di averlo tradito o ti ricordi di un momento in cui ti sei sentito tu così.

Conosco un tizio: quando hai bisogno di qualcosa difficile da trovare, tira+Influenza. **Con 10+**, conosci qualcuno a cui chiedere. **Con 7-9**, conosci un tizio, ma...

- il vostro rapporto non è dei migliori, spiega perché.
- gli devi un favore, spiega quale.
- parlargli potrebbe metterlo in pericolo, spiega come.

Questa mossa può essere usata al posto di o insieme a Raccogliere informazioni.

Questa mossa sarà disponibile quando: comprometti la tua morale o la tua dottrina per aiutare qualcuno che ritieni importante.

Riconciliarmi con il mio passato

Il libretto si apre quando: accade qualcosa che cambia chi sei e ti perseguita, oppure dettaglia cosa è già successo che ti sta perseguitando.

Meccanismo di adeguamento: quando rimproveri o molesti il tuo avversario per nascondere i tuoi veri sentimenti, tira+Influenza. **Con 10+**, sceglie uno. **Con 7-9**, l'EIC ne sceglie uno.

- tentenna, esita o si tira indietro.
- rivela qualcosa sul suo passato.
- rivela una parte del suo piano diabolico.
- guadagna la sua completa attenzione e la sua ira.

Questa mossa sarà disponibile quando: dai al tavolo un assaggio della vulnerabilità che mascheri con la violenza, battute o entrambe le cose.

Catarsi dolorosa: quando un nemico ti fa qualcosa per innescare un ricordo del tuo passato (decidi tu), di' al tavolo di che ricordo si tratta e tira+Influenza. **Con 10+**, prendi 3. **Con 7-9**, prendi 1. Spendi una presa per:

- ignorare le tue Condizioni per una singola mossa.
- Prendere +1 prossimo.

Questa mossa sarà disponibile quando: fai qualcosa che mette te o il gruppo in pericolo agendo irrazionalmente a causa di qualcosa che ti è successo in passato.

Redimermi

Il libretto si aprirà quando: le tue azioni o una forza esterna distruggono un Legame a cui tenevi particolarmente e dai la colpa della cosa a te stesso. Cosa è successo alla tua reputazione? Cosa pensano di te le persone e cosa pensi tu di te stesso? Se non hai un Legame negativo associato alla tua reputazione, assicurati di scriverne uno per avercelo rappresentato sulla tua scheda.

Una nuova speranza: quando ti metti alla prova per qualcuno che aveva dei dubbi su di te e aveva una scarsa considerazione di te, o per un alleato con cui hai un Legame a 1 o meno, tira+Legame. **Con 10+**, rafforza di due il tuo Legame con quella persona e recupera da una Condizione aggiuntiva quando effettui la mossa Adattarsi. **Con 7-9**, rafforza di 1 il tuo Legame con quella persona.

Questa mossa sarà disponibile quando: il tuo desiderio di metterti alla prova finisce con il procurarti una Condizione Critica.

Controcorrente: quando contraddici l'opinione comune con parole e azioni forti, dici in che modo provi a cambiare quell'opinione e tira+Influenza. **Con 10+**, batti la maggioranza che dà ascolto alle tue parole e puoi aumentare di 1 un

Legame o scriverne uno nuovo, l'EIC ti dirà quale. **Con 7-9**, cambi l'opinione di qualcuno, ma facendolo ti metti in pericolo.

Questa mossa sarà disponibile quando: tentenni, esiti o ti tiri indietro di fronte all'odio o alla fiera opposizione nei confronti di un corso di azione che sarebbe ben accetto da qualunque altro eroe.

Vedere fatta giustizia

Il libretto si aprirà quando: subisci o riveli un trauma che ti fa credere che il male si può affrontare davvero solo infrangendo la legge.

Cacciatore: hai un obiettivo colpevole che è scappato ad un sistema giuridico molle, dettaglia di chi si tratta, cosa ha fatto e qual è il prossimo passo del tuo piano per prenderlo (aggiorna il piano man mano che progredisci). Non puoi usare la mossa Adattarsi fintanto che non hai riconsegnato il tuo obiettivo alla giustizia (in che modo farlo, sta a te deciderlo), ma quando lo fai, recuperi tutte le Condizioni.

Questa mossa sarà disponibile quando: decidi che il fine giustifica i mezzi e passi il segno privando qualcuno di un giusto processo.

Un modo per vivere: quando rinunci ad Adattarti e all'occasione di aumentare un Legame per dare la caccia alla tua preda, puoi recuperare da una Condizione se alla fine della tua fase di riposo ti sembra di essere più vicino a trovarlo. Recupera due Condizioni se assumi la giustizia nelle tue mani mentre lo fai e ci sono delle conseguenze per tutto ciò.

Questa mossa sarà disponibile quando: bruci un Legame con un amico o un alleato perché preferisci invece vedere fatta giustizia.

Ricominciare da capo

Il libretto si aprirà quando: costruisci, scopri o occupi un nuovo posto per cui vale la pena combattere.

Giocare in casa: quando affronti un avversario in un ambiente che nessun altro conosce meglio di te, tira+Indagine. **Con 10+**, entrambi. **Con 7-9**, scegli uno:

- nomina un vantaggio di un avversario che non può essere usato contro di te qui e dici perché.
- ignora le penalità dalle Condizioni che subisci, finché uno dei due non se ne va.

Con un fallimento, nessuna delle due e il tuo nemico ha trovato un punto debole che può essere usato contro di te!

Questa mossa sarà disponibile quando: difendi un posto per cui vale la pena combattere e assaggi la sconfitta.

Uno di noi: quando partecipi alla vita quotidiana della tua gente, aiutando e dando qualcosa in cambio, tira+Influenza. **Con 10+**, ottieni un'intuizione su un problema che ti affligge o trovi un posto sicuro in cui nasconderti, un piano, o sollievo (a tua scelta). **Con 7-9**, in ogni caso, scegline uno:

- la tua gente richiede una dimostrazione della tua obbedienza o del tuo rispetto verso le tradizioni della comunità.
- metti la tua gente in pericolo dopo aver ricevuto il loro aiuto.

Questa mossa sarà disponibile quando: la gente ti accetta come uno di loro e senti o pensi che quel luogo sia la tua vera casa.

Comprendere

Il libretto si aprirà quando: il tuo fallimento più grande e ciò che ti ha permesso di andare avanti ritornano in gioco.

Tecno bla-bla: quando spieghi un procedimento o un concetto che ha a che fare con le scienze o un campo di studi di tua competenza in un modo che è di difficile comprensione per quelli intorno a te (non deve necessariamente avere senso), tira+Indagine. **Con 10+**, puoi usare apparecchio tecnologico per fare qualcosa che non sarebbe normalmente possibile fare. **Con 7-9**, lo fai, ma produrrà anche un risultato non voluto (l'EIC ti dirà di che si tratta).

Questa mossa sarà disponibile quando: fare qualcosa per un apparecchio tecnologico incautamente mette in pericolo almeno un'intera città.

Ipotizzare: quando maneggi o esami un oggetto interessante (decidi tu), tira+Indagine. Con un successo, puoi fare delle domande all'EIC. **Con 10+**, fanne tre. **Con 7-9**, fanne una:

- chi l'ha usato l'ultima volta a parte me?
- chi l'ha fatto?
- cosa ci è stato fatto più recentemente o cosa gli è stato fatto?
- come posso aggiustarlo o romperlo?
- per cosa è stato fatto?

Questa mossa sarà disponibile quando: riotti la tua salute dopo che hai sbottato e sei ammattito nel cercare di imparare qualcosa che nessun umano comune ha le capacità di capire.

Affascinante: quando critichi un avversario o blateri incessantemente sul tuo fascino nei suoi confronti (da un punto di vista scientifico), tira+Indagine. **Con 10+**, prendi 3. **Con 7-9**, prendi 1. Spendi una presa per:

- farlo tentennare, esitare o tirarsi indietro.
- reindirizzare su te stesso un attacco diretto ad un alleato.
- costringerlo a raccontare un pezzo del suo passato.
- costringerlo a rivelare una parte del suo piano diabolico.

Questa mossa sarà disponibile quando: qualcuno usa la stessa strategia su di te e analizza te e tutte le tue debolezze con grande efficacia.

