City of Mist

MOSSE DEL GIOCATORE

AFFRONTARE

Quando usi le tue abilità **per superare un qualsiasi tipo di scontro o sfida contro un altro soggetto**, definisci quale sia il tuo obiettivo. L'avversario può descrivere come si comporti in questa sfida. Esegui un Lancio + Potere. Con un 7-9 (successo minimo) scegli una di queste opzioni, con un 10+ (successo massimo), scegline 2:

- Raggiungere un obiettivo, ad esempio strappare un oggetto dalle mani del tuo avversario.
- Attribuire uno Stato di livello pari al tuo Potere al tuo avversario.
- Bloccare, schivare o contrastare l'avversario. Scegli questa opzione se non vuoi che l'avversario ti assegni uno Stato (che, se stai lottando contro un altro PG, è pari al Potere dell'avversario).

COLPIRE PIÙ FORTE CHE PUOI

Quando **hai un'occasione d'oro per sferrare un colpo e usi le tue abilità per colpire qualcuno o qualcosa** esegui un Lancio + Potere: con un successo puoi imporre uno Stato al bersaglio. Il livello dello Stato è pari al livello di Potere che hai utilizzato nella Mossa. Inoltre con un 7-9 (successo minimo) scegli una delle seguenti opzioni, mentre con un 10+ (successo massimo) ne puoi scegliere due:

- Trovi una copertura o ti assicuri una posizione migliore. Scegli questa opzione se non vuoi che l'avversario ti assegni uno Stato (che, se stai lottando contro un altro PG, è pari al Potere dell'avversario).
- Colpito in pieno: imponi uno Stato ad un avversario e aumentalo di un livello
- Controlli i danni collaterali.
- Mantieni su di te l'attenzione del bersaglio, se possibile.
- Hai la meglio sull'avversario, ricevi un Punto Carica.

CONVINCERE

Quando usi le tue abilità **per convincere qualcuno, minacciarlo o sedurlo** esegui un Lancio + Potere. Con un successo, puoi assegnare a un bersaglio uno Stato di livello pari al tuo Potere. Il bersaglio può accettare lo Stato, oppure:

- se hai ottenuto un 7-9 può evitare lo Stato e cedere all'azione persuasiva ma senza perdere i propri obiettivi.
- se hai ottenuto un 10+, può evitare lo Stato e cambiare i propri obiettivi, includendo quelli con cui vuoi persuaderlo, almeno temporaneamente.

INVESTIGARE

Quando usi le tue abilità **per trovare risposte alle tue domande** esegui un Lancio + Potere. In caso di successo, riceverai un numero di Indizi pari al Potere: questi possono essere spesi per fare una domanda al MC riguardo all'indagine, oppure per fare domande a un altro giocatore riguardo al suo PG. Le risposte devono corrispondere a verità, e possono essere risposte dirette oppure delle piste utili. Nel caso di un 7-9 (successo minimo), il MC (o il giocatore che risponde a una domanda) può scegliere una delle seguenti opzioni per te:

- L'indagine si rivela pericolosa.
- Gli indizi sono confusi, incompleti o sono veri solo in parte.
- Chi viene interrogato può a sua volta farti una domanda, a cui devi rispondere dicendo la verità.

MUOVERSI FURTIVAMENTE

Quando usi le tue abilità **per agire segretamente o ingannare qualcuno**, esegui un Lancio + Potere: con un successo l'azione va a buon fine, ma se si tratta di un 7-9 (successo minimo) insorgono delle complicazioni. Il MC può scegliere uno di questi effetti:

- Qualcuno ti ha notato. È una persona poco importante, ma chissà cosa potrebbe fare.
- Sei percepito solo tramite un senso secondario (qualcuno sente il tuo odore, oppure sente bisbigliare anche se non riesce a capire le parole).
- Devi lasciarti alle spalle qualcosa di importante o verrai scoperto.

OTTENERE UN VANTAGGIO

Quando usi le tue abilità **per ottenere un vantaggio per te o per un alleato**, esegui un Lancio + Potere. In caso di successo, riceverai un numero di Punti Carica pari al Potere. Ogni Punto Carica può essere speso per ottenere uno di questi effetti:

- Creare un Attributo storia
- Consumare un Attributo di forza o storia
- Attribuire uno Stato o ridurre di un livello uno Stato

Con un 10+ (successo massimo), ottieni un numero di Punti Carica pari al Potere, ma con un minimo assicurato di 2 Punti Carica, e puoi spendere questi Punti anche per:

- Aumentare l'area o il numero di bersagli influenzati dall'azione
- Prolungare gli effetti dell'azione, che diventano 'continui'
- Nascondere gli effetti dell'azione
- Qualsiasi altro miglioramento concordato tra te e il MC

RESISTERE

Quando usi le tue abilità **per evitare un colpo in arrivo, per resistere ai danni o a un'influenza maligna**, il MC (o un giocatore che vuole infliggerti uno Stato) decide lo Stato da cui devi difenderti, poi esegui un Lancio + Potere. Con un 10+ (successo massimo), ti proteggi e non ricevi lo Stato. Con un 7-9 (successo minimo) ricevi lo Stato, ma ridotto di 1 livello. Se il lancio fallisce, ricevi lo Stato al suo normale livello.

RISCHIARE

Quando **compi un'azione audace, rischiosa o semplicemente folle** esegui un Lancio + Potere: con un 10+ (successo massimo) l'azione ha successo; con un 7-9 (successo minimo) qualcosa va storto. Il MC ti proporrà un accordo o una scelta difficile.

© 2022 Son of Oak Game Studio / Amít Moshe

City of Mist

TROVARE LA RISPOSTA

Quando un personaggio trova risposta al suo Mistero, scegli una o più di queste opzioni:

- Il personaggio arriva a comprendere meglio il suo Mythos, il suo Mistero o il legame fra essi: segna un Punto Attenzione sul Tema a cui appartiene il Mistero risolto.
- Il personaggio è sconvolto dalla scoperta a tal punto da rifiutare il suo Mythos o un aspetto della sua vita ordinaria; segna un Punto Scomparsa o Frattura su uno dei Temi.
- Il personaggio ha trovato la risposta che cercava: scegli un nuovo Mistero per questo Tema.

FINE CORSA

Quando un'Identità viene risolta, riformula l'Identità e rendila funzionale a un nuovo obiettivo, a uno scopo più grande o visto da una prospettiva nuova, e così via. In alcuni casi, se un determinato aspetto della vita del personaggio si è concluso per sempre, il Tema può essere sostituito.

FARE UNA SCELTA DIFFICILE

Quando le risposte sono a portata di mano ma si è costretti a rinunciare a esse, segnare un Punto Scomparsa sul Tema del Mistero.

Quando il comportamento effettivo del giocatore non corrisponde all'Identità del personaggio, segnare un Punto Frattura sul Tema dell'Identità.

Quando, per rimanere fedele all'Identità, si sacrifica qualcosa che si desidera ardentemente, segnare un Punto Attenzione sul Tema dell'Identità.

MONTAGGIO (INTERMEZZO)

Ogni volta che un personaggio ha un momento di tempo libero, può spenderlo in vari modi:

- **Dedicare tempo** a un Tema Logos o extra. Il giocatore deve dichiarare in che modo dedichi attenzione a questo Tema e segnare un Punto Attenzione su quel Tema.
- **Lavorare al caso**. Il giocatore deve dichiarare in che modo stia portando avanti le indagini, e guadagna 3 Indizi.
- **Affrontare un Mythos**. Il giocatore deve dichiarare a quale Mistero stia dedicando il suo tempo, e in che modo. Riceve un Indizio ed un Punto Attenzione per il Tema a cui appartiene il Mistero.
- **Prepararsi per la prossima azione**. Il giocatore deve dichiarare come si stia preparando e scegliere una delle opzioni seguenti: recuperare tutti gli Attributi consumati o guadagnare 3 Punti Carica con un metodo che rifletta la preparazione. I Punti Carica possono essere spesi per attivare i miglioramenti descritti nella Mossa **Ottenere Un Vantaggio**.
- **Liberarsi dagli effetti negativi**. Il MC determina se e come tu possa ridurre (o eliminare) gli Stati continui. In alternativa, il MC può decidere di ridurre uno o più Stati negativi di un livello per ogni Attributo pertinente.

Il MC può decidere di trasformare un Intermezzo in una scena.

FLASHBACK

Una volta per sessione, quando hai i riflettori puntati su di te, puoi scegliere un'opzione tra le seguenti:

- Descrivi un'azione svolta dal tuo personaggio in passato ed esegui una Mossa relativa a quell'azione. L'esito della Mossa influenza la scena corrente.
- Descrivi eventi relativi al passato del tuo personaggio in qualche modo collegati alla situazione presente. Il MC può concederti un Punto Carica o un Indizio in base alla tua capacità di interpretazione.

© 2022 Son of Oak Game Studio / Amít Moshe

SMETTILA DI TRATTENERTI

Quando usi i tuoi poteri in una modalità o portata mai tentata fino a quel momento, comunica al MC gli effetti che intendi provocare: quest'ultimo dovrà stabilire il costo di questa Mossa in termini di sacrificio personale. Esegui un Lancio + Logos: in caso di successo, il risultato sarà esattamente quello sperato, ma ci sarà un sacrificio da affrontare:

- **Significativo:** con un successo minimo (7-9), segna un Punto Scomparsa/Frattura e consuma tutti gli Attributi di forza di un Tema. Con un successo massimo (10+), segna un Punto Scomparsa/Frattura su un Tema.
- **Incredibile:** con un successo minimo (7-9), sostituisci un Tema. Con un successo massimo (10+) segna un Punto Scomparsa/Frattura e consuma tutti gli Attributi di forza di un Tema.
- **Estremo:** con un successo minimo (7-9), il personaggio viene ucciso, distrutto o trasformato definitivamente, ricevendo uno Stato di livello 6. Non è possibile usare **Resistere**. Con un successo massimo (10+), sostituisci un Tema.

Se il punteggio è pari o inferiore a 6, il personaggio deve compiere lo stesso sacrificio descritto per il successo minimo, perdendo però anche il controllo dei suoi poteri o accorgendosi che questi non funzionino come sperato (il MC ne deciderà modalità e conseguenze).

TITOLI DI CODA (FINE SESSIONE)

Quante volte ti sei fermato a commentare un film durante i titoli di coda? Allo stesso modo, a fine sessione ogni giocatore può rispondere a una o più delle seguenti domande:

- **Come è cambiato il gruppo in questa sessione?**
  Rispondendo a questa domanda il gruppo può recuperare un Attributo di forza consumato, o segnare un Punto Attenzione sul Tema di gruppo.
- **Con quale PG hai avuto più interazioni durante la sessione?**
  Segna un Punto Aiuto o Danno su questo PG.
- **Quale dei tuoi Temi è stato messo in difficoltà? Come lo sostituiresti?**
  Scrivi la risposta nella casella Rovescio sulla Carta Tema.