SCHEDA MOSSE MC

City of Mist

PRINCIPI MC

- Comunicare con il gruppo
- Scoprire la storia mentre accade
- Stare dalla parte dei personaggi
- Pensare come se si stesse girando un film

INTRUSIONI MC

In qualsiasi momento del gioco, anche quando un giocatore è sotto i riflettori, è possibile usare un'Intrusione MC...

- ... per tradurre la storia in regole, ad esempio aggiungendo un Attributo storia.
- ... per rivelare una Mossa personalizzata che è stata attivata.
- ... per chiedere maggiori dettagli sull'azione di un giocatore.
- ... per indicare a un giocatore quale Mossa utilizzare per la sua azione.
- ... per intervenire quando un giocatore determini il Potere, ad esempio applicando gli Attributi di debolezza.
- ... per scegliere l'esito di una Mossa, nel caso la scelta ricada sul MC o quando il giocatore rinunci a un'opzione.

MOSSE SEMPLICI

- Complicazione
- Minaccia Incombente
- Opzionale: attivare Attributi di debolezza come difetti

MOSSE CRITICHE

- Complicazione Grave
- Ostacolo
- Svolta Drammatica
- Effetto Indesiderato
- Assegnare Uno Stato
- Ridurre O Rimuovere Uno Stato
- Consumare Un Attributo
- Scelta Necessaria

NARRAZIONE

- Enfatizza l'atmosfera
- Rendi i personaggi realistici e umani
- Mantieni il mistero
- Fai domande provocatorie
- Rimani coerente
- Fai sembrare reale la Città

NOTE

© 2017 Son of Oak Game Studio / Amít Moshe

SCHEDA RIEPILOGO MC

RIEPILOGO PERSONAGGIO

NOME DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE

MISTERI & IDENTITÀ

ATTRIBUTI DI DEBOLEZZA

RIEPILOGO PERSONAGGIO

NOME DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE

MISTERI & IDENTITÀ

ATTRIBUTI DI DEBOLEZZA

RIEPILOGO PERSONAGGIO

NOME DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE

MISTERI & IDENTITÀ

ATTRIBUTI DI DEBOLEZZA

RIEPILOGO PERSONAGGIO

NOME DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE

MISTERI & IDENTITÀ

ATTRIBUTI DI DEBOLEZZA

© 2017 Son of Oak Game Studio / Amít Moshe

SCHEDA SERIE

DOMANDE FONDAMENTALI

ELEMENTI NARRATIVI

IDEE PER LA STORIA

ELEMENTI STILISTICI

© 2017 Son of Oak Game Studio / Amít Moshe