

CREDITS

Creatore, Game Designer, Direttore Creativo e Autore: Amít Moshe

Editor e Assistente Game Designer: Eran Aviram

Revisione: T. R. Knight, Omer Shapira

Lead Artist: Marcin Soboń

Lead Location Artist e Cartografia: Mariusz Szulc

Altri Artisti: Monsters Pit, Ario Murti, Carlos Gomes Cabral

Lead Graphic Designer: Manuel Serra Sáez

Graphic Designers: Chema Lopez Centenero, Juancho Capic

Collaboratori: Christopher Gunning (luoghi di interesse e personaggi, Barton), Bri (Isabella), Noble A. DraKoln (Kwaku), Yaniv Rozenblat (community & ispirazione)

La realizzazione di questo gioco è stata possibile grazie ai backer della nostra campagna Kickstarter (trovi la lista completa alla fine del manuale). Grazie a tutti!

ISBN: 978-965-92587-1-0

Prima edizione, 2017

© 2017 Son of Oak Game Studio / Amít Moshe

Playtesters: Almog Kapach, Anat Dagan, Ori Harish, Roe Portal, Guy Banay, Yonatan Shtorchan, Tuli Ebner, Erez Shiryon, James Graham, Alex Runswick, Kristian Mitchell-Dolby, Catherine Martin, Jessica Gao, Eli Levinger, Yiftach Govreen, Assaf Elron, Nurit Guthrie, Gideon Guthrie, Alon Elkin, Ada Elkin, Milana Finkel, Simon, Ran Etya, Ronit Arbel, Tammy Ninio, Ron Ginton, Ohad Reshef, Yuda Hocman, Moran Elbaz, Dima Vilenchik, Noam Roth, Gil Osterweil, Maty Kishinevsky, Yonni Mendes, Michal Mendes, Elik Kazav, Yael Rosen, Maayan Gutterman, Chen Sharon, Or Comay Brauner, Jonny Omer, Shachar Ganz, Yoni Heimann, Tamir Alush, Shoval Arad, Yoav Shlab, Maor Pomerants, Ortal Tal, Noam Avrahami, Erez Zvulun, Nadav Kunievsky, Natalie Goldshtein, Almog Yarom, Omer Raviv, Gur Arie Livni Alcasid, Aviv Or, Evyatar Amitay, Kristoffer Frølund Jensen, Justin Lafontaine, Charles Cole, Lloyd Gian, John Lamb, Dima Vegner, Hagai M. Gumpert, Erez Regev, James Gantry.

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Editoriale: Luca Scelza

Supervisione: Mario Ferrentino

Traduzione e Adattamento: Daniele Gabrielli

Grafica e Impaginazione: Angelantonio Citro, Giovanna De Filippis

Stampa: A cura di Isola Illyon Edizioni di Luca Scelza & C. S.a.s.

ISBN: 978-88-942840-8-9

Edizione digitale, settembre 2019

www.isolaillyonedizioni.it

© 2019 Isola Illyon Edizioni

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione digitale può essere condivisa, riprodotta, distribuita, diffusa in ogni forma e in ogni modo, incluse fotocopie, registrazioni, caricamento su piattaforme digitali o altri sistemi elettronici o meccanici, senza l'autorizzazione scritta dell'editore. Questa pubblicazione digitale è un prodotto di fantasia, ogni riferimento a personalità esistenti, organizzazioni, luoghi, nomi o eventi è puramente casuale.

OMAGGIO A D. VINCENT BAKER E AD APOCALYPSE WORLD

Le regole di *City of Mist* sono parzialmente basate sul sistema di gioco "Powered by the Apocalypse", presentato nel 2010 da D. Vincent Baker nel suo rivoluzionario *Apocalypse World*. Vincent ha cambiato per sempre i giochi di ruolo introducendo un nuovo modo di giocare che mette al centro le conversazioni tra i giocatori e la creazione di grandi storie. Da allora sono stati pubblicati importanti titoli che utilizzano questo sistema. Ringraziamo Vincent per il suo contributo al mondo dei giochi di ruolo, che ha anche permesso la realizzazione di *City of Mist*.

AVVISO SUI CONTENUTI

Questo gioco è scritto con un linguaggio moderatamente violento e contiene anche alcune rappresentazioni grafiche di scene violente. Contiene inoltre riferimenti ad azioni che il lettore potrebbe trovare offensive o negative, come il suicidio, l'omicidio, la prostituzione, o attività criminali di diverso tipo. Il gioco NON contiene alcuna rappresentazione grafica o descrizione esplicita di atti sessuali.

CITY OF MIST

**UN GIOCO DI RUOLO INVESTIGATIVO AMBIENTATO
IN UNA CITTÀ DI PERSONE COMUNI E POTERI LEGGENDARI**

MANUALE BASE



Ai miei genitori, Shmuel e Ariella, per il Logos
ai miei insegnanti e maestri, per il Mythos
a Mark, per avermi aiutato,
e a Dio, per aver creato
il miglior gioco di ruolo di sempre.

INTRODUZIONE DELL'AUTORE

Miti e leggende sono da sempre parte integrante della cultura umana: sin dall'alba dei tempi abbiamo raccontato storie per spiegare e comprendere le verità universali. In effetti esse sono sempre riuscite ad attrarre quella parte più profonda del nostro ego, la stessa che comprende non attraverso la logica, ma tramite l'intuizione, e a trasmettere un messaggio, un insegnamento, che va al di là della semplice razionalità. Anche se queste storie possono sembrare semplici e ripetitive, ascoltandole con attenzione è possibile accorgersi di come contengano i segreti dell'universo, del suo funzionamento e del nostro ruolo all'interno di esso. Risvegliano in noi qualcosa di assopito, facendoci percepire emozioni che non sapevamo di poter provare, spingendoci a riflettere e a fare domande.

Cosa succede però quando la materia senza tempo delle leggende entra nella sfera della nostra vita quotidiana? È possibile che una sostanza proveniente dalle stelle si incarni qui sulla terra, dove tutto è effimero e finisce per trasformarsi in cenere? Possono queste due forze, il leggendario e l'ordinario, convivere nello stesso luogo, esistere nella stessa persona? Questa è la domanda che sta al centro di *City of Mist*.

Se approcciato nel migliore dei modi, il gioco di ruolo è un'esperienza quasi magica: tu e i tuoi amici potete creare storie incredibilmente complesse piene di significati nascosti, attingendo ad una fonte inesauribile di creatività; a volte sembra che i dadi stessi prendano vita per aiutare a raccontare una grande storia, aiutando i giocatori a vivere un'esperienza indimenticabile. Come ha detto giustamente uno dei playtester di *City of Mist*, "Giocando creiamo un capolavoro che nessun altro vedrà mai".

Ora ti lascio al gioco, e ti auguro che diventi per te un'esperienza di scoperta e di risveglio.

Amít

INDICE

LE BASI	8		
Cosa devi sapere per cominciare			
1. LA VERITÀ	19		
<i>Sui Prescelti e sulla Città</i>			
Vita da leggenda	20		
Il risveglio	21		
Il ritorno alla "realtà"	23		
Il richiamo del Mythos	24		
Il velo della Nebbia	25		
I tuoi simili	28		
Fatine in carrozza e diavoli con lo smoking	30		
Casi e gruppi	31		
La scenografia della Città	34		
Il centro	38		
Il quartiere dei colletti blu	46		
Il quartiere storico	52		
La zona industriale	58		
Gli altri quartieri	64		
Appena fuori Città	68		
2. CHI SEI?	75		
<i>Come creare la tua storia</i>			
La sessione di presentazione	77		
Ideare una serie	80		
La tua Città	85		
Creazione del personaggio	88		
Ideare il personaggio	94		
Scegliere i Temi	98		
Archetipi di personaggio	103		
Questionari	108		
» Adattamento	116		
» Difesa	120		
» Divinazione	124		
» Dominio	128		
» Illusione	132		
» Movimento	136		
» Reliquia	140		
» Evento Decisivo	144		
» Formazione	148		
» Inventario	152		
» Missione	156		
» Personalità	160		
» Relazione Fondamentale	164		
» Routine	168		
Il gruppo	178		
Il Tema del gruppo	179		
Questionario di gruppo	180		
Temi rapidi	182		
Relazioni tra i personaggi	189		
Una giornata qualsiasi	190		
3. LAVORARE AL CASO	197		
<i>Le regole del gioco</i>			
La conversazione	198		
Mosse: Entrare in azione	204		
Ulteriori dettagli sulle Mosse	210		
Mosse senza dadi	211		
Risorse di gioco	212		
Attributi	213		
» Attributi di forza	213		
» Attributi di debolezza	215		
» Consumare Attributi	217		
» Attributi storia	220		
» Attributi di gruppo e Temi extra	223		
» Usare gli Attributi	224		
Stati	226		
Indizi	235		
Carica	240		
Mosse Base	246		
Affrontare	248		
Colpire Più Forte Che Puoi	250		
Convincere	253		
Investigare	254		
Muoversi Furtivamente	258		
Ottenere Un Vantaggio	259		

Resistere	261	Modificare il livello di difficoltà	360
Rischiare	263	Scrivere un caso	362
Mosse narrative	264	Liceberg	364
Monologo	265	Fase 1: Retrosцена	368
Flashback	265	Fase 2: Seguire la pista di indizi	375
Montaggio	267	Fase 3: Aggiungere i Pericoli	379
Titoli Di Coda	268	Creare una serie	382
		Risorse della serie	383
		Archi narrativi	386
4. SCORCI DI VERITÀ	273	6. QUESTA CITTÀ È MIA!	393
<i>Guida alla costruzione del personaggio</i>		<i>Pericoli e Avatar</i>	
Il giocatore e la crescita del Personaggio	275	Pericoli	394
Punti Attenzione e miglioramenti	276	Spettri	396
Sviluppare il Tema del gruppo	279	Mosse dei Pericoli	399
Momenti Epici	280	Utilizzare i Pericoli	403
Lequilibrio fra Mythos e Logos	282	Creare un Pericolo	407
Fare Una Scelta Difficile	286	Mosse personalizzate	409
Smettila Di Trattenerti	288	Creare una Mossa personalizzata	411
Crisi e nuovi inizi: sostituire un Tema	293	Modelli ed esempi	412
Temi emergenti	297	Profili dei Pericoli	416
Momenti di Evoluzione	299	Pericoli ordinari	417
Diventare un Avatar	302	Set Mythos	428
Tornare Dormiente	308	Prescelti e altri Pericoli leggendarie	433
Il ciclo vitale dei Temi	313	Avatar	442
Temi extra	314	Creare un Avatar	446
Questionari extra	316	Anatoli	450
» Alleato	316	Barton	460
» Quartier generale	320	Isabella	470
» Trasporto	324	Kwaku	480
5. DIETRO LE QUINTE	331	Appendici	488
<i>Creare e gestire un caso</i>		Indici	489
I ruoli del MC	333	Finanziatori di City of Mist	492
I principi del MC	334	Schede giocatore e MC	498
Ciò che i personaggi non sanno (ancora)	337	Mappe	507
Condurre una sessione	340		
Struttura della sessione	343		
Azioni del MC durante la scena	348		
Mosse MC semplici	349		
Mosse MC critiche	351		
Descrizioni in City of Mist	356		

LE BASI

**COSA DEVI SAPERE
PER COMINCIARE**

Non sempre quello che vediamo ha una spiegazione logica. Ti trovi in centro, è mezzogiorno, guardi in alto e ti accorgi di uno strano riflesso sulla facciata di un grattacielo: una torre medievale, curva e tetra, si staglia nel cielo nuvoloso. Oppure è notte, sei a casa tua, e mentre porti fuori la spazzatura scorgi dall'altra parte della strada una bambina vestita con abiti sgargianti e la testa da elefante che ti fissa. O ancora, è tardi, sei in ufficio da solo e ti accorgi che una voce familiare ti sta chiamando: è di qualcuno che conoscevi, morto anni fa. Non è Halloween né hai fumato niente. Che cosa fai?

Te lo dico io: continui a fare le solite cose. Continui a camminare. Getti la spazzatura e torni a casa, guardi la TV. Continui a lavorare. È solo la tua testa che ti sta facendo dei brutti scherzi. Quelle cose non le hai viste davvero, ci deve essere una spiegazione logica. Ma una piccola parte di te non ne è sicura e ti sussurra: che succede? Dove sono? Cos'è che ho visto? Ti senti come se ti stessi per svegliare da un sogno, ma questa sensazione continua per settimane, mesi, anni.

Poi ti ci abitui. Ti ci abitui così tanto da dimenticartene. Torni alla tua vita: lavori, dormi, mangi, fai le solite cose. Non puoi più permetterti di chiederti cos'è che hai visto davvero. No, non puoi, perché dentro di te conosci la verità. Sai che se cercassi risposte, se mettessi in dubbio la realtà, saresti costretto a dubitare anche di te stesso. Dovresti rispondere alla domanda più difficile di tutte: chi sono veramente?



BENVENUTO IN CITY OF MIST

Che cos'è City of Mist? City of Mist è la città dove le leggende diventano reali. Non nel senso che cavalieri e mostri camminano per Main Street, ma che in questo posto vivono persone comuni con dei poteri leggendari. Questi individui, chiamati Prescelti, sono una versione moderna delle leggende che incarnano, dette Mythoi. Quando i Prescelti attingono al loro Mythos, vengono circondati da una sorta di velo mistico, la Nebbia. E grazie ad essa i Dormienti, ovvero quelle persone che non hanno ancora dentro di sé alcun potere, non si accorgono delle capacità straordinarie dei Prescelti. La Nebbia fa credere ai Dormienti che un'armatura sia un semplice giubbotto antiproiettile o che le fiamme di un drago siano frutto di qualche improvvisa fuga di gas. Per questo nessuno sa dei Prescelti, tranne loro stessi.

Giocherai un'avventura ambientata in questa città seguendo una trama che ti ricorderà di sicuro un fumetto noir o una serie TV. Tu e i tuoi amici giocherete ognuno nei panni di un personaggio, un membro del team di Prescelti che è al centro della vostra storia - tutti tranne uno, che assumerà il ruolo di arbitro e narratore: il **Maestro Cerimoniere** o MC.

Per saperne di più sui Prescelti, sulla Città e sulla Nebbia leggi il **Capitolo 1: La verità** (pag.19). Il ruolo del MC è descritto in tutto il manuale ma in particolare nel **Capitolo 5: Dietro le quinte** (pag.331).



PRONOMI

In tutto il manuale, laddove possibile, il testo parlerà direttamente a te, il lettore. La maggior parte delle volte si rivolgerà a te come giocatore, per le restanti lo farà rivolgendosi a te come personaggio o come MC, se deciderai di coprire questo ruolo. Dove necessario il riferimento viene sempre chiarito, altrimenti può essere facilmente compreso grazie al contesto.

PREPARA IL GIOCO

La prima cosa che devi fare è creare i personaggi e strutturare l'ambientazione per le tue storie. Tutti i personaggi giocabili saranno Prescelti. Questi sono persone che hanno una vita normale, ma al contempo coesistono con dei poteri leggendari che gli generano tante, troppe domande. Per questo tutti i Prescelti sono abituati ad investigare, in un modo o nell'altro, anche se fanno tutt'altro lavoro. Per creare un personaggio si scelgono quattro **Temi** centrali che lo riguardano. Un Tema è un aspetto ordinario della vita del tuo personaggio come ad esempio la sua professione o un tratto della sua personalità oppure è collegato ad un'abilità del suo Mythos, come ad esempio quella di avere la capacità di Cupido di far innamorare le persone. Puoi usare facilmente i **questionari tematici per arricchire** ciascun Tema e scegliere inoltre gli **Attributi**. **Gli Attributi** sono brevi descrizioni di capacità, qualità, risorse o oggetti del personaggio, come ad esempio *robusto, fucile a canne mozze, o affascinante come un principe*. Gli Attributi potenziano (o indeboliscono) le azioni del personaggio, come spiegato più avanti nel manuale.

Prima di iniziare a giocare, il gruppo deve coordinarsi e decidere gli obiettivi che hanno in comune i diversi personaggi, le domande a cui vogliono trovare risposte, i punti di forza e di debolezza del team, e che relazioni hanno i vari membri tra di loro. Il gruppo sceglie inoltre un Tema e degli Attributi che saranno validi per tutti i suoi membri.

Per saperne di più sulla creazione dei personaggi leggi il **Capitolo 2: Chi sei?** (pag.75).

Il **Capitolo 5: Dietro le quinte** (pag.331) spiega anche come creare la tua serie, mentre nel **Capitolo 6: Questa città è mia!** (pag.393) scoprirai come creare antagonisti, luoghi pericolosi, personaggi non giocanti intriganti, organizzazioni misteriose e molto altro.

IL GIOCO

Pensa ad ogni sessione di gioco come ad un episodio singolo del tuo show o fumetto preferito. All'inizio di ogni sessione riunisciti con gli altri giocatori, di persona oppure online, e ripartite da dove eravate rimasti portando avanti le vostre indagini e gli sviluppi dei vostri personaggi. Se sei il MC, comincia la nuova sessione descrivendo la nuova scena che si prospetta dinanzi ai giocatori. Dove si svolge, e quando? Chi c'è e come si comporta? Dopo aver descritto la scena, termina sempre con la domanda **"Cosa fate?"**, passando il testimone ai giocatori e quindi ai loro personaggi. Se sei un giocatore, di' quello che il tuo personaggio afferma, fa, sente o pensa durante la scena. Ecco un esempio:

MC: Arrivate sulla scena del crimine con l'auto della detective Enkidu, piove. Vi muovete verso il centro della piazza dove la polizia ha già delimitato il perimetro. A terra c'è un cadavere, coperto da un telo, illuminato da luci intermittenti rosse e blu. Il vostro amico della scientifica, Johnny, vi si avvicina. Fuma lentamente. "È la terza ragazza questa settimana, detective", dice senza guardarti in faccia. "Devi risolvere questa faccenda quanto prima, il capo vuole che trovi una pista". Poi si accorge di Excalibur. "Enkidu, chi è questa ragazza?" Cosa fate?

Jerry (nel ruolo della detective Enkidu): Lo evito e mi chino accanto al cadavere, osservando la scena del crimine. Voglio trovare una connessione tra questa e le altre ragazze.

Dani (nel ruolo di Excalibur): Mi avvicino al poliziotto e dico "Mi dispiace, tesoro. A volte il detective è piuttosto scortese. Mi chiamo Estella, enchanté". Voglio parlargli per capire cosa ha scoperto qui.

Non puoi mai sapere in anticipo come si evolverà la storia, nemmeno se sei il MC, perché (a) tutti possono compiere azioni che influenzeranno gli eventi futuri; (b) il risultato delle azioni dei personaggi è determinato dalle regole e dai dadi - il divertimento sta nello scoprire **come andrà a finire la storia**.

I giocatori possono iniziare le scene decidendo dove si trovino i loro personaggi. Ad esempio, in base a quello che scoprono, Jerry e Dani potrebbero dire che la detective Enkidu ed Excalibur scelgano di andare a ficcare il naso in un night club dove la vittima ha lavorato, o di pedinare un individuo sospetto. È anche possibile introdurre elementi della vita personale dei personaggi o questioni legate ai loro poteri. Comincerà quindi una nuova scena che potrà comportare azione, investigazione, dramma, suspense - o una combinazione di queste cose. Sarai quindi sia co-creatore che spettatore delle storie che giocherai, e il tuo ruolo sarà quello di renderle interessanti e divertenti per te stesso e per tutti coloro che giocheranno con te.

Quando spieghi le azioni che vuoi compiere o dialoghi con qualcuno, alcune delle cose che dici possono attivare **le regole**. Le regole aiutano ad aggiungere suspense al gioco, andando a determinare come si svolgano le azioni più importanti dei personaggi. Come vedrai, possono aiutarti a condurre la tua storia in direzioni inaspettate.

PG E PNG

Questo manuale si riferisce ai personaggi con i termini più diffusi nel mondo del gioco di ruolo. I protagonisti interpretati dai giocatori sono a volte indicati come personaggi giocanti o PG, mentre tutti gli altri personaggi, interpretati dal MC, sono chiamati personaggi non giocanti o PNG.

MOSSE

Le regole entrano in gioco principalmente sotto forma di **Mosse**. Le Mosse sono formulate come delle condizioni consequenziali: *quando fai A, accade B*. Ci sono diversi tipi di Mosse nel gioco, ma molto spesso utilizzerai le otto Mosse Base: **Affrontare, Colpire Più Forte Che Puoi, Convincere, Investigare, Muoversi Furtivamente, Ottenere Un Vantaggio, Resistere e Rischiare**.

Per esempio:

RISCHIARE

Quando tenti un'azione audace, rischiosa o semplicemente folle, esegui un **Lancio + Potere**. Con un 10+ (successo massimo), l'azione ha successo. Con un risultato tra 7 e 9 (successo minimo), si mette male. Il MC ti proporrà un accordo o una scelta difficile.

Per dichiarare una Mossa, descrivi un'azione che si adatti alla condizione descritta nella sua prima parte e poi dichiara ad esempio: "Prima che il cancello si chiuda, provo ad infilarmi dentro con la mia automobile. Uso **Rischiare!**"

Un giocatore potrebbe descrivere l'azione senza dichiarare la Mossa, ad esempio "Perquisisco l'appartamento alla ricerca dell'arma del delitto". In questo caso sarà il MC a chiedere quale Mossa egli stia usando, o a proporla: "Stai usando **Investigare?**"

Se un giocatore vuole attivare una Mossa ma non descrive ciò che accade nella storia, dicendo ad esempio "Uso **Colpire Più Forte Che Puoi!**", il MC chiederà una descrizione: "Ok, ma cosa fai nel dettaglio?" Il giocatore può rispondere "Allora, finto un jab sinistro e poi sferro un gancio destro devastante" oppure "Uso i miei poteri Mythos per entrare nella sua mente e fargli rivivere un terribile ricordo!"

Una volta dichiarata la Mossa, segui quanto descritto dal risultato. Alcune Mosse ti chiedono di *lanciare aggiungendo qualcosa* (solitamente **Lancio + Potere**) per determinare il risultato. In questo caso, **lancia sempre due dadi a sei facce (2d6)**, somma i risultati e aggiungi il valore richiesto

(dipende dalla Mossa). Se il totale è **6 o meno**, si tratta di un fallimento. Se invece è maggiore di 6, si tratta di un successo: **7-9** indica un successo minimo, **10 o più** indica un successo massimo.

Tutte le Mosse Base ti chiedono di eseguire un **Lancio + Potere**. Il **Potere** è il numero di Attributi che possono aiutare il personaggio nell'azione: più Attributi rilevanti hai, più alto sarà il Potere per questa azione, e maggiori saranno le tue possibilità di ottenere un successo. Alcuni Attributi potrebbero ridurre il Potere, mentre le condizioni che influenzano il tuo personaggio possono aumentare o diminuire il Potere, a seconda della loro descrizione.

Ecco un esempio di utilizzo delle Mosse:

MC: Il sospetto non ti rende la vita facile, detective. Mentre lo inseguì sul cornicione del tetto, la figura scura e in tuta nera salta, attraversa un vuoto di sei metri e atterra con una capriola da parkour sul tetto del palazzo di fronte, continuando a correre, illeso. Mentre lo inseguì, noti alcune piume che cadono lentamente verso terra, cinque piani sotto di te. Puzza di soprannaturale, ma non c'è tempo per pensarci. Cosa fai?

Detective Enkidu (interpretato da Jerry): Non posso lasciarmelo sfuggire! Voglio saltare anch'io. Si attiva la Mossa **Rischiare**, giusto?

MC: Vediamo... è audace, rischioso e probabilmente molto stupido. Ma puoi provarci.

Jerry (nel ruolo della detective Enkidu): Uso la forza bruta per saltare e coprire parte della distanza, poi mi faccio crescere tentacoli spinosi per aggrapparmi al muro opposto e arrampicarmi. Ho due Attributi che possono aiutarmi: **atleta bestiale** e **tentacoli spinosi**, quindi il mio Potere è 2. **Jerry lancia due dadi a sei facce, ottiene 3 e 5 e li somma**. Ho ottenuto 8, più un Potere di 2, per un totale di 10. È un 10+, quindi ce la faccio!

MC: Bene! Il sospettato rallenta un po' e si guarda alle spalle. Per un istante rimane a bocca aperta mentre ti arrampichi sul muro con le tue estremità spinose. Quindi inizia a correre più veloce. Cosa fai?

Ogni Mossa ha risultati diversi per 7-9 e 10+, inclusi nella propria descrizione. Tranne quando indicato diversamente, un fallimento causa una complicazione seria o una minaccia. Quando ottieni un fallimento, il MC ricorre ad una delle **Mosse MC**, complicando la situazione dei personaggi e aumentando la difficoltà della sfida: possono farsi male, trovarsi esposti ad un nuovo pericolo, perdere qualcosa o qualcuno a cui tengono, e molto altro.

Attenzione: il MC non lancia mai i dadi. Il MC può, tuttavia, chiedere ai giocatori di lanciare per vedere come riescano a gestire la minaccia o complicazione proposta loro.

Le regole per i giocatori, incluse tutte le Mosse Base, sono spiegate nel **Capitolo 3: Lavorare al caso** (pag.197).

IL PATTO TRA GIOCATORI

Mentre giochi a *City of Mist*, sei contemporaneamente coautore della storia e spettatore. Quando crei un gruppo o quando si inserisce un nuovo giocatore, è una buona norma parlare del tipo di storia che volete raccontare e giocare. Ogni giocatore ha infatti le sue preferenze, e alcuni potrebbero essere favorevoli o contrari a determinati tipi di storie o temi. Ad esempio, alcuni giocatori potrebbero non amare le storie in cui i PG hanno la possibilità di lavorare l'uno contro l'altro (le cosiddette storie "giocatore contro giocatore" o "PvP"), mentre altri potrebbero apprezzare queste dinamiche. Decidete insieme cosa sia meglio per il gruppo.

MYTHOS VS. LOGOS

Mentre giochi, il tuo personaggio vive una storia personale che si evolve durante l'avventura. Ognuno dei Temi del tuo PG è parte del tuo **Logos**, la tua vita ordinaria, oppure del tuo **Mythos**, la leggenda dentro di te. I Temi del tuo personaggio sono mutevoli: se dai loro attenzione, si evolveranno con te; trascurali e li perderai, trovandoti a doverli sostituire con nuovi Temi. La sostituzione di un Tema rappresenta un momento di crisi per-

sonale per il PG: la perdita di una persona amata, il fallimento dei suoi poteri, ecc. Tuttavia, è anche un momento di grande crescita individuale verso nuove direzioni. Dalle ceneri della vecchia vita sorge un nuovo Tema, ed entrano in gioco nuovi aspetti (e Attributi!). Inoltre perdendo e acquisendo Temi, il personaggio inizia a superare il conflitto tra Mythos e Logos, guadagnando preziosi Momenti di Evoluzione.

Ma non finisce qui. Si sostituisce sempre un Tema Logos con un Tema Mythos e viceversa, perciò l'equilibrio tra leggendario e ordinario è in costante cambiamento. Tienilo d'occhio: se perdi il tuo ultimo Tema Logos, il tuo Mythos prenderà il controllo di te e diventerai un **Avatar**, un semplice strumento nelle mani del tuo Mythos. Se perdi il tuo ultimo Tema Mythos, invece, dimenticherai per sempre il tuo lato leggendario e diventerai un **Dormiente** come gli altri abitanti della Città. Il trucco è mantenere l'equilibrio... il più a lungo possibile.

Tutto ciò che riguarda Mythos, Logos e i Momenti di Evoluzione del personaggio è spiegato nel **Capitolo 4: Scorci di verità** (pag.273).

ENTRA IN AZIONE

Ora conosci le basi di *City of Mist*. Ma ciò significa che sei davvero pronto per quello che ti aspetta là fuori? Probabilmente no. Dovrai entrare in azione e capire come funziona tutto mentre prosegui con la lettura. Preparati: le strade della Città nascondono pericoli ed insidie soprannaturali. Antiche creature strisciano sotto l'asfalto, viaggiano attraverso la rete elettrica, e si mescolano tra la gente comune. Riuscirai a trovare una risposta alle tue domande? Riuscirai a sconfiggere i Prescelti malintenzionati che incrocerai lungo il tuo cammino? Cosa accadrà quando si aprirà il sipario della tua storia?

Lo scoprirai presto: quando sei pronto, volta pagina e inizia a giocare.

COSA C'È IN QUESTO MANUALE?

- **Capitolo 1: La verità** (pag.19) svela i segreti sulla vita di un Prescelto e sul processo di risveglio, e descrive alcuni dei principali quartieri, località, Prescelti e Dormienti della Città.
- **Capitolo 2: Chi sei?** (pag.75) è una guida alla Sessione di Presentazione, in cui il gruppo crea la propria serie. Descrive il sistema completo di costruzione dei personaggi utilizzando i questionari, la creazione rapida dei PG tramite archetipi, un sistema di relazioni di squadra che si riflette nei Punti Aiuto e Punti Danno, esempi di Temi di gruppo e un questionario di gruppo.
- **Capitolo 3: Lavorare al caso** (pag.197) è un regolamento completo per i giocatori. Descrive le regole della conversazione, definisce l'uso degli Attributi e degli Stati nonché delle risorse come Indizi e Carica, spiega le otto Mosse Base e le quattro Mosse cinematografiche: Monologo, Flashback, Montaggio e Titoli Di Coda.
- **Capitolo 4: Scorci di verità** (pag.273) descrive il sistema di sviluppo del personaggio e del gruppo, comprese le regole di Mistero e Identità, Momenti di Evoluzione, Nemesi, Avatar e Dormienti e tre tipi di Temi aggiuntivi: Alleato, Quartier Generale e Trasporto.
- **Capitolo 5: Dietro le quinte** (pag.331) contiene una descrizione dettagliata dei ruoli del MC, una guida passo passo su come gestire le sessioni, molti strumenti per rendere il tuo gioco cinematografico, e una procedura dettagliata per creare i tuoi casi e progettare la tua serie grazie al modello iceberg.
- **Capitolo 6: Questa città è mia!** (pag.393) comprende le regole per la creazione e la gestione dei Pericoli, un elenco di Pericoli pronti per l'uso, e una sezione dedicata alla creazione di Mosse personalizzate con modelli ed esempi utilizzabili immediatamente. Contiene inoltre una guida completa agli Avatar, nonché quattro organizzazioni Avatar subito utilizzabili.
- **In tutto il manuale** troverai una miriade di esempi per ogni regola e una serie di regole facoltative che ti consentiranno di adattare il gioco alle esigenze del tuo gruppo, in particolare il livello di sfida delle tue partite.

TESTO EVIDENZIATO

In tutto il libro, alcuni elementi vengono evidenziati con colori diversi:

- Gli **Attributi** (pag.213) sono evidenziati in **giallo** (o **viola**, nelle pagine scure).
- Gli **Stati** (pag.226) sono in **verde**.
- Gli **Spettri** (pag.396) sono in **rosso**.

COMINCIA COSÌ.

QUESTO UCCELLINO È VOLATO GIÙ DAL TETTO DEL ROYAL PLAZA HOTEL NEL BEL MEZZO DELLA NOTTE.

QUALCUNO DEVE SCOPRIRE PERCHÉ, E QUEL QUALCUNO SONO IO.

MA DISTINGUERE IL VERO DAL FALSO IN QUESTA MALETTA CITTÀ È IMPOSSIBILE.

QUELLO CHE VEDIAMO È SOLO UNA MENZOGNA.

QUI PUOI INCONTRARE MISERI LADRUNCOLI,
MILIARDARI ASSETATI DI POTERE,
CASALINGHE DISPERATE...



... CHE PERÒ HANNO UN DONO. IN LORO VIVE
QUALCOSA DI LEGGENDARIO, CHE GLI DÀ
IL POTERE DI FARE L'IMPOSSIBILE.



EPPURE PER QUALCHE MOTIVO, UN MOTIVO CHE NON MI È CHIARO NEANCHE DOPO 14 ANNI DI SERVIZIO.

NESSUNO SEMBRA ACCOGERSI DEI LORO POTERI SOPRANNATURALI...

...NESSUNO ECCETTO QUELLI COME LORO, COME NOI.



IN ME VIVE LA PIÙ ANTICA DELLE STORIE MAI SCRITTE...

Detective
Name *Farrak*
Enkida

...NE HO VISTE COSÌ TANTE...



...DA SAPERE CHE NON È STATO UN SUICIDIO.



NON MI IMPORTA CHI O COSA LEI FOSSE.



Ambrosia
CLUB
don't forget me!

CIÒ CHE IMPORTA È CHE QUALCUNO È ARRIVATO FINO A LEI. E QUEL QUALCUNO È ANCORA LÀ FUORI, LIBERO DI CALPESTARE I CADAVERI DELLE PERSONE CHE HO GIURATO DI PROTEGGERE.



E QUESTO NON LO PERMETTO.

LA VERITÀ

SUI PRESCELTI E SULLA CITTÀ



CAPITOLO

1

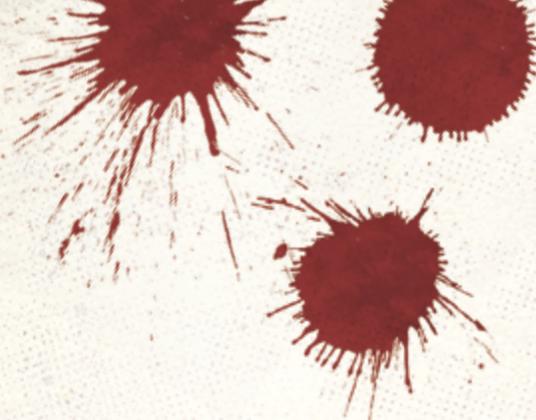


VITA DA LEGGENDA

Questa sezione descrive le cosiddette ‘leggende viventi’ della Città della Nebbia, ovvero persone comuni che senza volerlo diventano protagoniste di uno scontro di forze che si svolge davanti ai loro occhi ormai da tempo immemore.

Se sei un giocatore, in *City of Mist* interpreti il tuo alter ego, che sarà uno dei protagonisti della storia che giocherai, mentre se sei il MC, entrerai nelle trame della storia attraverso la gestione di personaggi secondari e di antagonisti. Ma ricorda che non stai solo interpretando il tuo perso-

naggio: applicherai le regole del gioco, lancerai i dadi e sommerai i risultati, senza considerare che il tuo PG ignorerà delle cose che invece tu conosci. Ad esempio i termini come Mythos, Prescelti e Nebbia sono utilizzati da giocatori e dal MC per comunicare e rispettare le regole, ma i tuoi personaggi non li conoscono, oppure non li usano in questo modo. Quindi ricorda di **non usare termini di gioco mentre interpreti il tuo PG**. Se egli ha appena iniziato a scoprire la Città, probabilmente si riferirà a questi termini usando altre parole (“Conosci qualcuno... come noi?”); se invece è un veterano, potrebbe aver inventato dei termini appositi per riferirsi a questi fenomeni mistici.



IL RISVEGLIO

Nei primi momenti senti solo una sorta di sensazione opprimente, come se qualcosa ti avvinghiasse dal di dentro. Ma è un qualcosa di leggero, intangibile, anche se poi col passare del tempo diventa sempre più chiaro, definito, fino a ossessionarti. È come un ricordo fuori posto, qualcosa di te che non ti torna, che sai essere lì, ma che non riesci ad afferrare. La gente comune ad un certo punto si arrende a questa sensazione, e torna alla vita di tutti i giorni, ma non tu. Tu resti ad ascoltare.

Quando finalmente ti rendi conto di cosa stia accadendo, non riesci a descrivere questa rivelazione in maniera razionale: è come una scintilla interiore, ma al contempo grande quanto l'universo, troppo complessa per essere definita. Esiste da tempo immemore, da prima che nascessi, eppure la senti come se fosse il centro della tua vita. Più ti ci avvicini, più capisci che tutta la tua esistenza, ogni tua singola azione, ogni evento apparentemente casuale, è una conseguenza di questa strana forza.

Ma qual è la sua natura? È violenta o benefica? È misteriosa, ingannevole? O magari è tutte queste cose messe insieme, ma sei tu a doverlo scoprire.

Lentamente inizi a ricordare volti, luoghi e tempi remoti, eventi accaduti molto tempo fa che sembrano pagine sbiadite di un vecchio libro di fiabe; al contempo, però, ti sembra tutto estremamente reale. In questi ricordi appena scoperti ti rivedi mentre combatti una guerra tra antichi poteri, mentre abbatti un terribile nemico, rubi un oggetto proibito, soffri e ami oltre ogni limite. Per un istante, ricordi il tuo **Mythos**.

Acquisito questo nuovo ricordo, il tuo corpo inizia a scuotersi. Un brivido ti scorre lungo la schiena, il tuo corpo sembra accogliere questa forza dentro di te, e riesci con difficoltà ma con chiarezza ad incanalare questo potere. Quelle che prima erano visioni ora sono diventate realtà: senti che potresti riuscire addirittura a far spuntare una liana dalla tua mano, o a sprigionare fiamme azzurre. Hai oltrepassato il velo dell'oblio, sei diventato un **Prescelto**. Ora ricordi chi sei e, conscio di questa nuova identità, puoi finalmente dire: "Io esisto".

Scoprire la propria natura leggendaria è un po' come rinascere. Provi emozioni fortissime accompagnate da quella che ti sembra una vera e propria rivelazione, tale da portarti a chiedere come possa aver dimenticato chi davvero tu sia. Anche se sei appena stato posseduto da una forza sovranaturale che ti ha praticamente sfruttato per entrare in questo mondo, provi un senso di libertà, come se i tuoi limiti fossero stati abbattuti per sempre. E in un certo senso è così.

Il risveglio può durare un solo istante o richiedere decenni. Può essere scatenato da eventi consequenziali oppure accadere spontaneamente, al di fuori di ogni controllo. Nessuno ha idea di cosa sia il risveglio, ma sai per certo che ci sono stati anche altri che hanno avuto esperienze simili.

Ma goditi questo momento, perché potrebbe finire presto: **la Nebbia** sta arrivando, e vuole che tu dorma.



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

In *City of Mist* vestirai i panni di uno dei personaggi principali, un Prescelto. Il tuo PG è un cittadino qualsiasi, come ad esempio un cassiere, un ragazzino che ha abbandonato la scuola, o un ex-mercenario militare: magari è un individuo monotono e noioso, oppure una persona che vive una vita piena e a tratti pericolosa. Ad ogni modo, il tuo personag-

gio si poteva considerare una persona normale fino a che non si è risvegliato: sì, perché a un certo punto il tuo personaggio è diventato consapevole della presenza di un Mythos dentro di sé, di una leggenda vivente in grado di donargli poteri sovranaturali. Come è cambiato, quando il suo lato leggendario e quello ordinario si sono uniti nello stesso corpo?

Nella Scheda Carte Tema troverai quattro Carte Tema così organizzate:

CARTA TEMA (FRONTE)

1. **Tipo**
Il tipo di Tema, che ne definisce la natura, scelto tra i 14 disponibili
2. **Titolo**
Un titolo descrittivo del Tema
3. **Attenzione**
Segna il potenziamento di un Tema. Una volta riempite le tre caselle, scegli un Miglioramento e svuota le caselle
4. **Scomparsa o Frattura**
Segna l'indebolimento di un Tema. Una volta riempite le tre caselle, perdi e rimpiazza il Tema
5. **Mistero o Identità**
Una domanda o affermazione che motiva il tuo personaggio
6. **Attributi di forza**
Sette spazi per gli Attributi di forza, le lettere delle domande utilizzate per crearli e il loro stato di 'consumo' ('Consumare Attributi', pag.217)
7. **Attributi di debolezza**
Tre slot per gli Attributi di debolezza, le lettere delle domande utilizzate per crearli e una casella per contrassegnare il loro eventuale utilizzo in questa sessione ('Regola facoltativa: Crescita più lenta', pag.216)

TIPO *ROUTINE* 

1.

2. *ALLA RICERCA DELLE PERSONE SCOMPARSE*

3.  4. 

ATTENZIONE FRATTURA

5. **IDENTITÀ**

"LA GENTE DEVE SAPERE LA VERITÀ".

6. **ATTRIBUTI DI FORZA** CONSUMO

A	<i>GIORNALISTA D'INCHIESTA</i>	
G	<i>SCASSINARE SERRATURE</i>	
J	<i>IL DOLORE PER LE VITTIME</i>	
		
		
		
		

7. **ATTRIBUTI DI DEBOLEZZA** USO

C	<i>TESTIMONI POCO COLLABORATIVI</i>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

CITY OF MIST



QUESTIONARI MYTHOS

DOMINIO

PROIEZIONE ELEMENTALE O FISICA (AD ES. FUOCO, FRECCHE, PENSIERI) · FORZA LEGGENDARIA · GUERRIERO ECCEZIONALE · PRESENZA FISICA DOMINANTE · POTERI CURATIVI

Un Tema di Dominio rappresenta il modo in cui il tuo Mythos influenza direttamente il mondo esterno attraverso di te. Solitamente, questi poteri proiettano materia, energia o effetti magici dal tuo Mythos al mondo reale, o modificano la realtà in modo tangibile. Il Mythos Pestilenza, il Cavaliere dell'Apocalisse, può permetterti di infettare persone o luoghi con un semplice tocco, oppure il Mythos di Paul Bunyan ti concede una forza sovrumana, la capacità di trasformarti in un gigante, e il potere di evocare un'ascia altrettanto colossale;

potresti anche scatenare tempeste di ghiaccio grazie al Mythos della Regina delle Nevi, o suonare melodie ipnotiche come il Pifferaio Magico.

Ciò che accomuna tutti i Temi di Dominio è che essi modificano la realtà in maniera diretta e tangibile: la forma che assume questo potere dipende dal Mythos.

L'IDEA

Pensa al tuo Mythos. Secondo la leggenda, questi è la causa di qualche grande cambiamento nel mondo circostante? È in grado di controllare un elemento o addirittura di evocarlo dal nulla? È forse un grande guerriero o qualcuno capace di influenzare gli altri? Se sì, in che modo?

Rispondi alla seguente domanda ispirandoti alla tua leggenda:

? QUALE CAMBIAMENTO VUOLE APPORTARE IL TUO MYTHOS AL MONDO?

- Vuole trasformare tutti i _____ in _____.
- Vuole combattere _____.
- Vuole che tutti diventino _____.
- Vuole diffondere _____.
- Vuole controllare o modellare _____.

Ora pensa ad alcuni dettagli della tua leggenda che puoi sfruttare per approfondire questa idea, e usali per ispirare le tue risposte alle domande sugli Attributi.

ATTRIBUTI DI FORZA

Rispondi alla prima domanda in grassetto (A), poi scegline altre due e fai lo stesso. Rispondi a ciascuna domanda con una singola descrizione lunga al massimo qualche parola, che indichi qualcosa di utile per il personaggio. Ogni risposta diventa un Attributo di forza: scrivilo sulla Carta Tema sotto ATTRIBUTI DI FORZA, e annota anche la lettera della domanda.

A SOLITAMENTE COME USI IL MYTHOS PER INFLUENZARE IL MONDO?

fruste infuocate, benedizione di fortuna, trasformazione dei solidi in liquidi, fa provare dolore, carisma prodigioso, guerriero leggendario

B QUALE UTILE EFFETTO INVERSO PUOI ESERCITARE?

portare sfortuna, trasformare i liquidi in solidi, spegnere il fuoco, curare le malattie

C QUALE CARATTERISTICA UTILE HA IL TUO POTERE PRINCIPALE?

calore intenso, esplosioni enormi, spore nell'aria, irresistibile, penetra ogni armatura, presenza rassicurante, inarrestabile

D QUALI CONDIZIONI O SITUAZIONI MIGLIORANO IL DOMINIO?

migliora con l'umidità, più siamo meglio è, si nutre della paura, combattendo con un alleato

E CONTRO QUALI OBIETTIVI È PIÙ EFFICACE IL DOMINIO?

riduce gli edifici in macerie, ottimo per rapire innocenti, manipolazione del metallo, non puoi nasconderti

F QUALI SONO LE VARIANTI O GLI UTILIZZI SPECIFICI DEL TUO DOMINIO?

fruste infuocate → bagliore luminoso, soffio gelido → bloccare nel ghiaccio, arti marziali celestiali → calcio circolare della stella, malattia infettiva → infezione nascosta, crescita vegetale → piante carnivore velenose

G QUALE ALTRO POTERE SEI IN GRADO DI UTILIZZARE, NON NECESSARIAMENTE CORRELATO A QUELLO PRINCIPALE?

forza sovrumana → evocare fulmine, melodia ipnotica → esplosione assordante, fruste infuocate → propulsione sottomarina

H QUALI TRUCCHI O MANOVRE SPECIALI PUOI ESEGUIRE CON IL TUO DOMINIO?

far rimbalzare le frecce sui muri, colpire selettivamente i bersagli in un'area, colpire attraverso i muri

I QUALE ATTEGGIAMENTO ADOTTI QUANDO ESPRIMI IL TUO MYTHOS?

ardente, spietato, glaciale, terrificante, ispiro fiducia

J COME PUOI USARE IL TUO POTERE PER PROTEGGERTI, IN PARTICOLARE DA EFFETTI SIMILI?

barriera al plasma, assorbo l'elettricità, mente impenetrabile, parata



QUESTIONARIO LOGOS

EVENTO DECISIVO

UNA SCOPERTA DRAMMATICA • LA PERDITA DI UNA PERSONA CARA, DI UN OGGETTO O DI UNA POSIZIONE SOCIALE • UN INCIDENTE • ASCESA VERSO LA GRANDEZZA • 15 MINUTI DI CELEBRITÀ • ILLUMINAZIONE

La vita spesso ti sorprende con eventi inaspettati che ti cambiano per sempre: quando accade una cosa del genere, che sia nel bene o nel male, non sei più la persona che eri in precedenza, ma cambi quasi completamente, forgiato ormai da questo faticoso evento (che può anche durare molto tempo). Può trattarsi di un incidente, un crimine in cui sei stato coinvolto, una rivelazione, un incontro casuale che ti ha cambiato, una grande vittoria, un periodo difficile.

Il Tema Evento Decisivo riguarda l'influenza che un evento o un momento specifico hanno avuto nella

vita del tuo personaggio: avere questo Tema significa che, anche a distanza di tempo, quel momento è ancora fondamentale per te e per il modo in cui vedi te stesso. Se le sue conseguenze sono importanti nella tua storia così come il ricordo di ciò che è accaduto e di come ti ha cambiato, dovresti scegliere un altro Tema appropriato (in aggiunta o al posto del Tema Evento Decisivo): ad esempio, se hai giurato di fare qualcosa dopo una tragedia, forse è meglio il Tema Missione, oppure se hai acquisito poteri Mythos, dovresti rappresentarli usando un Tema Mythos.

L'IDEA

Pensa alla vita ordinaria del tuo personaggio, in particolare al suo passato. Da dove viene? Che cosa ha fatto? Quale momento della sua vita lo ha influenzato e cambiato di più?

Ora rispondi alla seguente domanda:

? COS'È CHE HA CAMBIATO LA TUA VITA PER SEMPRE?

- Quando avevo [età], _____.
- Un giorno, _____.
- C'è stato un momento nella mia vita in cui _____.

Ora arricchisci la tua idea con alcuni dettagli: quando è successo? Chi è stato coinvolto? Cosa è accaduto dopo questo evento decisivo?

ATTRIBUTI DI FORZA

Rispondi alla prima domanda in grassetto (A), poi sceglie altre due e fai lo stesso. Rispondi a ciascuna domanda con una singola descrizione lunga al massimo qualche parola, che indichi qualcosa di utile per il personaggio. Ogni risposta diventa un Attributo di forza: scrivilo sulla Carta Tema sotto ATTRIBUTI DI FORZA, e annota anche la lettera della domanda.

A CHE TIPO DI EMOZIONE TI HA LASCIATO IL TUO EVENTO DECISIVO?

pieno di rabbia, un senso di appartenenza alle creature viventi, desiderio di giustizia, ambizione

B QUALE PARTE DELLA TUA VECCHIA IDENTITÀ TI È ANCORA UTILE, ANCHE DOPO IL PROFONDO CAMBIAMENTO?

ex-star, curiosità giovanile, cospicua eredità, stima della comunità locale

C QUALE OGGETTO COMUNE MA UTILE HAI OTTENUTO DURANTE IL TUO EVENTO DECISIVO?

Pass della Helix Labs, una spada arrugginita, una foto del mio nemico, vestiti eleganti

D QUALE AUTORITÀ TI È STATA CONFERITA DURANTE L'EVENTO DECISIVO O SUBITO DOPO?

leader di un ordine segreto di cavalieri, il sacro maestro, dirigente di una società, sindaco

E CON CHI HAI LEGATO O SEI ENTRATO IN CONTATTO DOPO L'EVENTO DECISIVO?

contatti nella stampa, un'aquila maestosa, un maggiordomo fidato, uno sponsor segreto, una banda di delinquenti emarginati

F QUALE COMPETENZA O ABILITÀ NON-MAGICA HAI ACQUISITO DURANTE O A CAUSA DEL TUO EVENTO DECISIVO?

meditazione, scherma, sonno leggero, mentire spudoratamente, sopravvivenza nella natura

G COSA HAI SCOPERTO GRAZIE AL TUO EVENTO DECISIVO?

manuale di medicina, una preghiera sacra, la malavita, segreti finanziari

H QUALE FILOSOFIA DI VITA HAI ADOTTATO IN SEGUITO AL TUO EVENTO DECISIVO?

"Non si è mai abbastanza sicuri", umiltà, sempre preparato, assetato di potere, la legge del più forte

I IN CHE MODO L'EVENTO TI HA MIGLIORATO O MODIFICATO FISICAMENTE?

olfatto più fine, riflessi fulminei, corridore, sorriso falso

J COME TI TRATTANO LE PERSONE A CAUSA DEL TUO EVENTO DECISIVO?

ammiratore segreto, ispiro rispetto, temibile, nessuno osa contraddirmi

TIPO RESISTENZA



CAVALIERE
IMMAGINAZIO



ATTENZIONE



SCOMPARSA

MISTERO

"CHI È LA MIA DULCINEA?"

ATTRIBUTI DI FORZA

CONSUMO

A ARMATURA SPETTRALE

B SCUDO SPETTRALE

G LANCIA DELL'ONORE

H L'AMORE

ATTRIBUTI DI DEBOLEZZA

USO

D ALLUCINATO

C LA REALTÀ FA MALE

CITY OF MIST

TIPO ROUTINE



ALLA RICERCA DELLE
PERSONE SCOMPARSE



ATTENZIONE



FRATTURA

IDENTITÀ

"LA GENTE DEVE SAPERE

LA VERITÀ".

ATTRIBUTI DI FORZA

CONSUMO

A GIORNALISTA D'INCHIESTA

G SCASSINARE SERRATURE

S IL DOLORE PER LE VITTIME

ATTRIBUTI DI DEBOLEZZA

USO

C TESTIMONI POCO

COLLABORATIVI

CITY OF MIST

TIPO RELAZIONE FONDAMENTALE



IL MIO SANCHO
PANZA



ATTENZIONE



FRATTURA

IDENTITÀ

"SE NON FOSSE PER LUI, SAREI
MORTO".

ATTRIBUTI DI FORZA

CONSUMO

- A MI SALVA LA VITA DI CONTINUO
- C A TENERE I PIEDI PER TERRA
- H DISCORSI INTERMINABILI

ATTRIBUTI DI DEBOLEZZA

USO

- D IGNORANDO I SUOI AVVERTIMENTI

City of MIST

TIPO INVENTARIO



RIBELLE
RETRÒ



ATTENZIONE



FRATTURA

IDENTITÀ

"LA ROBA CHE PRODUCEVANO UNA
VOLTA DURAVA DI PIÙ".

ATTRIBUTI DI FORZA

CONSUMO

- A UNA VECCHIA MUSTANG AMMACCATA
- C UN IMPERMEABILE CONSUMATO
- J UN FUCILE A CANNE MORZE

ATTRIBUTI DI DEBOLEZZA

USO

- A SONO USURATI

City of MIST



LA CONVERSAZIONE

Una sessione di *City of Mist* può essere vista essenzialmente come una conversazione tra i giocatori, che sia di persona oppure online. Ogni volta si riprende la storia da dove si era interrotta alla sessione precedente: il MC descrive una scena e poi chiede ai giocatori “Cosa fate?”; i giocatori descrivono le azioni dei loro PG; il MC risponde aggiungendo dettagli, relativi alle azioni degli altri personaggi presenti o a eventuali cambiamenti dell'ambiente circostante; quindi chiede di nuovo “Che cosa fate?”, i giocatori rispondono e così via.

Questa conversazione ha delle regole: senza dubbio sarebbe possibile creare una bella storia anche se non ce ne fossero, ma che gioco sarebbe se ognuno potesse dire in qualsiasi momento “Distruggo l'intera Città lanciando una scarica di radiazioni dal mio occhio verde”? Le regole trasformano una conversazione qualsiasi in un gioco, definendo il modo in cui i partecipanti possano influenzare la storia.

AGIRE PER PRIMI

Durante una scena d'azione, un personaggio potrebbe provare ad agire prima degli altri PG o PNG, oppure prima che accada qualcosa; in questo caso il tentativo di agire per primi viene considerato un'azione in sé. Il giocatore che interpreta il personaggio deve fare una Mossa per determinare se riesca ad agire prima di altri eventi o azioni.

Quando due o più PG o PNG cercano di guadagnare l'iniziativa, stanno essenzialmente lottando per il controllo della situazione, perciò si attiva la Mossa **Affrontare**. Se un personaggio vuole invece agire prima che accada qualcos'altro, ad esempio passando tra le porte di un ascensore che si sta chiudendo, probabilmente si attiverà **Rischiare**.

Se la Mossa ottiene un successo e il giocatore sceglie di agire per primo, i riflettori puntano su di lui. Se la Mossa fallisce o se il giocatore preferisce agire per secondo ed evitare gli effetti collaterali del fallimento, i riflettori punteranno su un altro personaggio; a questo punto si applicano tutte

le altre regole descritte dalla Mossa. Infine, se il giocatore fallisce la sua Mossa, il MC effettua una Mossa MC.

Se due o più giocatori si contendono l'iniziativa, il MC sceglie arbitrariamente chi debba agire per primo, ma gli altri giocatori possono comunque interferire con le Mosse dei loro compagni usando le proprie Mosse e risorse, come al solito ('Aiutare od ostacolare le Mosse Base', pag.247).



RISORSE DI GIOCO

A low-angle, dark illustration of a gothic building's corner, viewed from below. The building features ornate architectural details, including arched windows and decorative moldings. At the top of the corner, a winged figure, possibly a gargoyle or a demon, is perched. The background is dominated by a large, glowing red moon. The right side of the image has a vertical, torn paper edge, revealing a lighter, textured surface underneath. The overall color palette is dark, with shades of purple, blue, and black, accented by the bright red of the moon and the pinkish-red glow of the text.

ma essere immortale non significa anche essere indistruttibili: pallottole, oggetti appuntiti e armi bianche possono tagliare la sua carne, senza considerare che può anche essere imprigionato, sepolto, smembrato, ipnotizzato od ostacolato in altro modo.

Il MC può decidere anche di far comunque compiere al PG una Mossa, nonostante a prima vista gli Attributi lo renderebbero immune a un certo effetto. Tornando all'esempio precedente, se hai scelto l'Attributo *invincibile*, il MC può decidere di farti fare una prova con la Mossa **Resistere** nonostante tutto: puoi essere accecato, soffocato o seppellito sotto dei detriti, e i proiettili possono rimbalzare sul tuo corpo ma ferire passanti innocenti o i tuoi alleati. Da un punto di vista psicologico, potresti essere schiacciato dai sensi di colpa o diventare arrogante e presuntuoso, tutte caratteristiche che il MC può trasformare in Stati, e che in termini di gioco possono essere tanto pericolosi quanto le ferite fisiche.

Tutti, giocatori e MC, dovrebbero fare attenzione agli Attributi, rispettarli ma anche metterli in dubbio per interpretarne tutte le sfumature, in modo da rendere il gioco stimolante per tutti, indipendentemente dalle abilità soprannaturali dei singoli personaggi.



STATI

Gli Stati riflettono le condizioni temporanee che influenzano i personaggi. Ad esempio possono diventare Stati:

- **le condizioni fisiche:** graffi, lividi, ferite, malattie, colpi d'arma da fuoco, nausea, agitazione, accecamento, rinforzamento del sistema immunitario, ammanettamento, essere sobri, ecc.
- **le condizioni psicologiche:** paura, eccitazione, determinazione, depressione, allegria, sospetto, confusione, ubriachezza, ecc.
- **le condizioni sociali:** amato dalle folle, reietto, umiliato, al centro dell'attenzione, ecc.
- **le condizioni soprannaturali o mistiche:** maledetto, incantato, protetto da un angelo, forza sovrumana, mutaforma, ecc.
- **le posizioni e situazioni in combattimento:** sotto copertura, spalle al muro, posizione di cecchinaggio, senza via di fuga, riparato, ecc.

Gli Stati sono sempre di natura transitoria e non rappresentano mai oggetti concreti o persone, come 'pistola' o 'una folla inferocita', né qualità permanenti, come 'intelligente'.

COME USARE GLI STATI

Gli Attributi descrivono persone, oggetti, le loro qualità principali, abilità, punti di forza, debolezze ecc., tuttavia non riguardano mai condizioni transitorie di una persona o di un oggetto: per descrivere questi fattori si utilizzano gli Stati. Attributi come *ferito* o *morto* possono esistere solo in situazioni del tutto particolari, come quando rappresentano la natura profonda di un personaggio (come Post-Mortem, l'assassina non-morta).

Al contrario, uno Stato non può rappresentare un oggetto, una creatura vivente o una qualità fondamentale di un PG. Non possono esistere dunque Stati come *pistola-2* o *intelligente-5*.

Ogni Stato è composto da una **descrizione** e da un **livello**, che ne definisce la gravità o l'intensità. Ad esempio: *incatenato-2*, *malato-1* o *ipnotizzato-5*.

I livelli di uno Stato vanno da 1 a 6: il livello 1 rappresenta effetti lievi, mentre il 6 è il grado massimo, o peggiore, di uno Stato, in grado di uccidere un personaggio o trasformarlo radicalmente.

La descrizione di uno Stato dovrebbe essere correlata al suo livello: gli Stati *morto-1* o *graffiato-5* non hanno molto senso, a meno di non immaginare una situazione surreale in cui essere morti

sia un leggero fastidio mentre un graffio sia un danno letale. Quando il livello di uno Stato cambia (che diminuisca o aumenti), anche la descrizione andrebbe modificata in modo che corrisponda al nuovo livello.

Uno Stato appartiene sempre a qualcuno o qualcosa: un personaggio (PG o PNG), un oggetto, una reliquia, un edificio, un insieme di persone, la Città, ecc.

LIVELLO	INTENSITÀ DELL'EFFETTO	ESEMPI	DURATA
0	Nessun effetto	-	-
1	Lieve	<i>livido-1, malinconico-1, distratto-1, copertura-parziale-1</i>	Temporaneo o continuo
2	Moderato	<i>a-terra-2, buona-mira-2, in-svantaggio-2</i>	Temporaneo o continuo
3	Grave	<i>braccio-rotto-3, gomma-a-terra-3, concentratissimo-3, giocare-con-la-preda-3</i>	Temporaneo o continuo
4	Molto grave	<i>soffocato-4, gravemente-ferito-4, l'anima-della-festa-4, crollo-strutturale-4</i>	Temporaneo o continuo
5 o OUT	Invalidante	<i>sconfitto-5, svenuto-5, sovraccarico-5, scomunicato-5, incosciente-5</i>	Continuo
6 o MC	Letale o permanente	<i>morto-6, trasformato-in-pietra-6, anima-senza-corpo-6</i>	Permanente

EFFETTI DEGLI STATI

Gli Stati di livello tra 1 e 4 influiscono sui PG modificando il valore di Potere. Ogni volta che un PG intraprende un'azione, deve considerare se gli Stati che ha (se ne ha) possono aiutarlo, ostacolarlo, o se non hanno nessun effetto sull'azione corrente.

A questo punto, per calcolare il valore di Potere, il **giocatore aggiunge il valore dello Stato positivo di livello più alto e sottrae il valore dello Stato negativo di livello più alto**. Ad esempio:

Simone interpreta un truffatore che è stato colto in flagrante dalla sicurezza del Casinò mentre cercava di rubare un



MOSSE DEL GIOCATTORE

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), scegli 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 assedi 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 negativo 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, il giocatore può assegnare a un bersaglio uno Stato di livello pari al suo Potere. Il bersaglio può accettare lo Stato, oppure:

- con un risultato 7-9 (successo minimo), cedere all'azione persuasiva ma senza perdere i propri obiettivi.
- con un 10+ (successo massimo), cambiare i propri obiettivi, includendo quelli del personaggio persuasore, almeno in maniera temporanea.

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 una pista utile. Con un 7-9 (successo minimo), il MC (o il giocatore che risponde a una domanda) può scegliere invece solo una delle seguenti opzioni per il personaggio che ha usato la Mossa:

- L'indagine si rivela pericolosa.
- Gli indizi sono confusi, incompleti o sono veri solo in parte.
- Chi viene interrogato può a sua volta fare una domanda, a cui il giocatore deve 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 giocatore e 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 giocatore) decide lo Stato da cui difendersi, poi esegui un Lancio + Potere. Con un 10+ (successo massimo), il personaggio è protetto e non riceve lo Stato da cui si vuole difendere. Con un 7-9 (successo minimo) riceve lo Stato che lo minaccia, ma con il livello ridotto di 1. Se il lancio fallisce, il personaggio riceve 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.