

Nome del Giocatore:

Nome del Personaggio:

Sessione Persa/Riassunto:

Genitori:

Casa:

Specialità:

Mastro Artigiano:

Mentore:

Amico:

Nemico:

Credo:

Obiettivo:

Istinto:

Nome del Giocatore:

Nome del Personaggio:

Sessione Persa/Riassunto:

Genitori:

Casa:

Specialità:

Mastro Artigiano:

Mentore:

Amico:

Nemico:

Credo:

Obiettivo:

Istinto:

Nome del Giocatore:

Nome del Personaggio:

Sessione Persa/Riassunto:

Genitori:

Casa:

Specialità:

Mastro Artigiano:

Mentore:

Amico:

Nemico:

Credo:

Obiettivo:

Istinto:

Nome del Giocatore:

Nome del Personaggio:

Sessione Persa/Riassunto:

Genitori:

Casa:

Specialità:

Mastro Artigiano:

Mentore:

Amico:

Nemico:

Credo:

Obiettivo:

Istinto:

Nome del Giocatore:

Nome del Personaggio:

Sessione Persa/Riassunto:

Genitori:

Casa:

Specialità:

Mastro Artigiano:

Mentore:

Amico:

Nemico:

Credo:

Obiettivo:

Istinto:

LA MISSIONE

Scegli gli ostacoli (all'inizio utilizzane due di questi quattro):

Condizione Atmosferica:

Aree Seloagge:

Animali:

Topi:

SVOLGIMENTO SESSIONE

Descrivi la Condizione Atmosferica

Consulta la condizione atmosferica in base alla stagione all'interno del capitolo Le Stagioni.

Prendi nota dei nuovi Credo e Istinti

I giocatori aggiornano il loro Credo e i loro Istinto.

Riassunto

Un giocatore fa il riassunto. Prendi nota dei dettagli che si ricorda il giocatore. Il suo personaggio può:

- Guarire da una delle condizioni Affamato e Assetato, Arrabbiato o Stanco.
- Recuperare 1 punto della Natura Penalizzata.

Un altro giocatore dovrà fare il riassunto nella prossima sessione.

Saltare una Sessione

Descrivi dove era il tuo personaggio. Dopodiché puoi (seguendo quest'ordine):

- Guarire da una delle condizioni Affamato e Assetato, Arrabbiato o Stanco.
- Recuperare 1 punto della Natura Penalizzata.
- Guadagnare 1 prova (superata o fallita) utile all'avanzamento.

Turno del GM

Il GM Assegna la missione:

- Tramite Gwendolyn.
- Tramite un messaggio da Tanasicura.
- In maniera organica grazie agli eventi della scorsa missione.

I giocatori scrivono gli Obiettivi

Ogni Obiettivo dovrebbe essere diverso dagli altri, il GM prende nota degli Obiettivi.

Descrivi il primo ostacolo

Suggerisci delle prove per superare l'ostacolo. I giocatori possono guaire dalle condizioni solo con 2 Tiri Controllo.

Se i giocatori falliscono la prova:

- Hanno successo lo stesso ma subiscono una Condizione.
- Aggiungi un colpo di scena introducendo un nuovo ostacolo.

Utilizza i Colpi di Scena per:

- Mettere alla prova i Credo.
- Mettere a rischio il raggiungimento degli Obiettivi.
- Far scattare gli Istinti.
- Fare sì che gli Obiettivi vadano contro i Credo.
- Fare sì che i Credo vadano contro i Credo.
- Fare sì che gli Obiettivi vadano contro gli Obiettivi.
- Introdurre i Contatti dei giocatori come ostacoli.
- Utilizzare i nemici come alleati.
- Mettere in pericolo i genitori, gli amici e gli altri Contatti dei giocatori.

Se i giocatori hanno successo nella prova:

- Passa all'ostacolo successivo.

Turno dei Giocatori

Tutti i giocatori ottengono 1 Tiro Controllo, più tutti quelli che hanno guadagnato durante il Turno del GM.

■ Un giocatore non può usare 2 Tiri Controllo di seguito.

- I giocatori possono passare i propri Tiri Controllo ad altri giocatori.
 - Se un alleato aiuta i giocatori, non occorre utilizzare Tiri Controllo.
 - I giocatori possono non ottenere Tiri Controllo durante il loro turno.
 - Usa i Colpi di Scena per creare suspense.
- Usa i Tiri Controllo per (un Tiro Controllo per Azione):**
- Guarire dalle Condizioni.

■ Comprare l'equipaggiamento con la Capacità Risorse.

■ Trovare contatti con la Capacità Cerchie.

■ Effettuare delle prove nelle Abilità per ottenere benefici in futuro.

■ Iniziare un Conflitto (combattimenti, inseguimenti, discussioni).

Ricompense

Distribuisce le ricompense basandoti su questi criteri:

■ Interpretare il Credo, l'Istinto e l'Obiettivo= 1 Punto Fato

■ Portare a termine l'Obiettivo= 1 Punto Persona

■ Andare Contro il proprio Credo= 1 Punto Persona

■ V.I.P., Colonna Portante= 1 Punto Persona

■ Interpretazione= 1 Punto Persona

Perdere un Personaggio

I giocatori perdono il personaggio se questo muore o se la sua Natura raggiunge il valore di 0 o di 7.

■ Il giocatore crea un nuovo personaggio.

■ Il giocatore dà al nuovo personaggio tutti i Punti Persona e i Punti Fato del vecchio personaggio.

■ Il giocatore può dare tutti i Tiri Controllo non utilizzati agli altri giocatori.

■ Il giocatore diventa il GM.

I COMPROMESSI NEI CONFLITTI

Il Compromesso Minore

La squadra vincitrice ha perso meno della metà della sua Indole.

■ La squadra perdente ottiene una piccola parte del proprio Obiettivo.

■ Oppure il vincitore è Stanco o Arrabbiato.

■ Oppure se si trattava di un combattimento, la squadra perdente muore ma può fare un'ultima azione.

■ Oppure se si trattava di un combattimento di gruppo, uno o due membri della squadra perdente muoiono, i rimanenti sono feriti.



Compromesso Normale

La squadra vincitrice ha perso circa metà della sua Indole.

■ La Squadra perdente non ottiene nulla ma quella vincente ottiene la metà del suo Obiettivo.

■ Oppure il perdente ottiene la metà del suo Obiettivo.

■ Oppure il perdente introduce un Colpo di Scena.

■ Oppure il vincitore è Assetato e Affamato.

■ Oppure il vincitore è Ferito.

■ Oppure il vincitore è Stanco, Assetato e Affamato o Arrabbiato più altri effetti.

■ Oppure se si trattava di un combattimento, il perdente implora pietà.

■ Oppure se si trattava di un combattimento, il perdente muore ma ottiene un compromesso Maggiore.

■ Oppure se si trattava di un combattimento di gruppo, uno dei vincitori muore, gli altri sono feriti.

Compromesso Maggiore

La squadra vincitrice ha perso più della metà della sua Indole.

■ Il perdente raggiunge quasi tutto il suo Obiettivo.

■ Oppure il perdente introduce un Colpo di Scena maggiore.

■ Oppure il vincitore è Ammalato e Stanco.

■ Oppure il vincitore è Ammalato o Ferito più altri effetti.

■ Oppure il vincitore subisce due delle seguenti condizioni: Stanco, Arrabbiato o Ferito.

■ Oppure se si trattava di un combattimento, il perdente è ancora vivo ma subisce tutte le condizioni e deve ridurre il valore delle sue Capacità Cerchie e Risorse di 1.

Pareggio

L'Indole di entrambe le squadre è ridotta a 0

■ Entrambe le pari raggiungono i loro Obiettivi.

OBIETTIVO DEL CONFLITTO

AZIONI DEL CONFLITTO

Azione 1

- Attacco
- Difesa
- Finta
- Manovra

Azione 2

- Attacco
- Difesa
- Finta
- Manovra

Azione 3

- Attacco
- Difesa
- Finta
- Manovra



	A	D	F	M
A	I	C	I	C
D	C	I	-	C
F	-	I	C	I
M	C	C	I	I