

Chiaro to Scuro

Cosa è Chiaro to Scuro?

Chiaro to Scuro è un gioco di ruolo di genere **dark urban fantasy**. I personaggi sono persone apparentemente normali, scagliate (o entrate volontariamente) nel mondo del sovrannaturale.

Capitolo I. La Trama Oscura: le regole base

Le basi dei tiri

Un'**azione** è qualsiasi cosa un personaggio voglia compiere che comporti un rischio, sia difficile, abbia risultato incerto e quindi narrativamente interessante.

Ogni azione si compone di più fasi, che rispondono a determinate domande:

1. Che **dadi** devo lanciare per riuscire nell'azione?

I giocatori chiariscono *come* vogliono svolgere l'azione. Da questo deriva la **riserva di dadi** a dieci facce (d'ora in poi: d10) di partenza di quell'azione, il cui numero corrisponde al livello di una o più **Caratteristiche** del personaggio, nella maggior parte di casi da una delle loro **Abilità**.

2. Come viene **modificato** il numero di dadi che devo lanciare?

I **modificatori** cambiano il numero di dadi che il giocatore deve togliere, o aggiungere, alla sua riserva di dadi. Se il modificatore aggiunge dadi alla riserva, si ottiene un bonus (da +1 a + 5). Se il modificatore sottrae dadi alla riserva, si subisce una penalità (da -1 a -5).

La **Difficoltà** è una penalità a parte che si applica a tutti i personaggi che compiono quell'azione in quel determinato contesto.

3. Come leggo i **risultati** del tiro?

Quando tirate i dadi, considerate il dado con valore numerico maggiore. In base al numero di questo dado, il risultato dell'azione può essere:

Successo: il dado più alto mostra **8-10**. I dadi con valore uguale o superiore a 8 sono anche singolarmente chiamati "successi". Le cose sono andate bene, e avete ottenuto ciò che volevate.

- **Successo critico:** avete tirato almeno due successi con valore 10. Rigenerate 1 Sforzo e ottenete un **beneficio**.

Successo parziale: il dado più alto mostra **6-7**. Le cose non vanno *esattamente* come sperato: il personaggio raggiunge solo parte del suo obiettivo o gli sarà più facile raggiungerlo in seguito, o lo raggiunge ma con delle **conseguenze**.

Ai giocatori quindi la scelta tra:

- Compilate l'azione ma: l'**effetto** è ridotto, andate incontro a una **conseguenza**, e/o aumentate la **Difficoltà** della prossima azione, a scelta del GM.
- Non compilate l'azione, ma ottenete un **beneficio**.

Fallimento: il dado più alto mostra **1-5**. Le cose non sono andate come sperato, e il personaggio subisce delle **conseguenze**.

- **Fallimento critico.** Avete tirato un fallimento, e almeno un dado mostra **1**. Mi spiace, le **conseguenze** sono peggiori del previsto e un avversario può ottenere un beneficio. Rigenera 1 Sforzo.

Beneficio

I **benefici** sono dei cambiamenti della scena che avvengono a favore del personaggio che ne ottiene uno. Si possono ottenere a proprio vantaggio (successo critico) o a favore di un altro personaggio (fallimento critico).

Di seguito trovate alcuni esempi di Benefici:

- Ottieni Sforzo Gratis: una volta durante l'episodio puoi ottenere i vantaggi di Sforzo senza accumulare Sforzo.
- Modifica la Difficoltà di una specifica azione.
- Modifica la riserva di dadi dell'azione di un bersaglio.
- Un bersaglio subisce uno Status negativo a scelta del GM.
- Riempi 2 sezioni di un Orologio invece di una o cancella una sezione di un Orologio di un altro personaggio.
- In un'azione semplice di studio, ricerca o investigazione scopri dettagli ulteriori.
- Aggiungi un elemento in scena a favore del PG. Gli altri PG possono bocciarlo se questo elemento riguarda loro.
- Rigeneri 1 Sforzo di un altro personaggio.

Il passare del tempo

Il tempo di gioco e il tempo fuori dal gioco non corrispondono. Oltre il tempo di gioco classico, misurato in minuti, ore e giorni e via dicendo, sono quindi necessarie ulteriori convenzioni.

L'Episodio

L'Episodio è il tempo che intercorre da quando iniziate a giocare a quando smettete di giocare.

Il Mistero

Il Mistero corrisponde all'avventura attuale dei PG. C'è un inizio, una parte intermedia, e una fine più o meno dignitosa.

La Scena

La scena è l'elemento portante di gioco in Chiaro to Scuro. Non ha durata fissa: l'inizio e il termine di una scena dipendono da fattori più narrativi che temporali. Corrisponde quindi alla durata di tempo in cui avviene un evento narrativamente significativo.

Alcune scene seguono regole particolari:

- **Scene di conflitto:** Sono scene di combattimento fisico, sia su piccola che su larga scala, oltre che inseguimenti o irate oratorie.
- **Scene di riposo:** è la fase di conclusione del Mistero, in cui si tirano le somme di quanto successo.

Il Turno

Il turno è l'unità temporale di una scena di conflitto, e dura il tempo necessario a compiere un'azione semplice in condizioni di stress. L'insieme di turni compiuti dai partecipanti a una scena di conflitto è definito **round**.

Le Azioni

Le azioni non avvengono tutte con le stesse identiche tempistiche

La maggior parte delle azioni sono **azioni semplici**: si risolvono con un solo tiro di dadi. In una scena di conflitto si può compiere *un'azione* semplice per turno.

Alcune azioni sono invece estremamente veloci e istintive, e sono per questo definite **azioni brevi**. In un turno è possibile compiere due azioni brevi, o un'azione semplice e una breve.

Alcune azioni sono denominate **reattive** e possono essere compiute anche al di fuori del proprio turno, come reazione all'azione di un altro personaggio.

Le **azioni complesse** sono invece più laboriose, e necessitano più di un turno per essere portate a termine, come ricerca di informazioni, studio della scena del crimine o posa di un esplosivo.

Azioni contrapposte

Un'**azione contrapposta** avviene quando un personaggio vuole compiere un'azione, ma questa dipende dall'azione o reazione di un altro personaggio che si contrappone (direttamente o meno) alla sua riuscita.

Tirate una riserva di dadi pari al livello di un'Abilità. Gli sfidanti tirano una riserva di dadi pari al livello di un'Abilità o Capacità. Confrontate i risultati. Il personaggio che ha ottenuto il maggior numero di più successi sottrae dai propri successi i successi del suo avversario per determinare il numero totale di successi ottenuti. In condizione di parità, vince l'azione chi ha ottenuto più successi di valore maggiore.

Azioni complesse

Le **azioni complesse** sono quelle che necessitano di tempi lunghi per essere portate a termine, e che quindi non possono essere compiute in un singolo turno e con un singolo tiro di dadi (inseguimenti, ricerca).

Un'azione complessa è costituita da più azioni intervallate nel tempo, che indipendentemente non vi faranno ottenere un successo se superate, ma che considerate complessivamente indicano l'eventuale riuscita dell'azione.

Ogni volta che ottenete un successo in una di queste sotto-azioni, vi avvicinate di più a un buon risultato. Il GM decide quanti successi sono necessari a ottenere il massimo del risultato possibile, definendo un **Orologio**. Un Orologio è un cerchio, diviso in tante sezioni quanti sono il numero di successi necessari per ottenere l'obiettivo dell'azione complessa. Il tempo che intercorre tra un tiro e l'altro viene deciso dal GM, in quanto dipendente dal contesto.

Riempire un Orologio

Descrivete come state risolvendo l'azione complessa, e scegliete quindi l'Abilità appropriata, come se fosse una azione normale.

Risultati dell'azione:

- **Successo:** Riempite 1 sezione dell'Orologio. Con un **successo critico** potete usare il beneficio per riempire una sezione ulteriore.
- **Fallimento:** Non riempite sezioni dell'Orologio e subite una **conseguenza**. In alcuni casi l'aver perso tempo vale come conseguenza. Con un **fallimento critico**

la vostra azione complessa è rovinata e non potete proseguire oltre. Cancellate l'Orologio.

- **Successo parziale:** Riempite 1 sezione dell'Orologio e subite una **conseguenza**. In alternativa, non riempite sezioni dell'Orologio e ottenete un beneficio. Ovviamente non potete usare questo beneficio per riempire sezioni dell'Orologio.

Gioco di squadra

Quando i PG uniscono le proprie forze per un'azione, scegliete chi è il personaggio principale dell'azione, cioè quello da cui dipende il risultato dell'azione. Tutti gli altri partecipanti sono definiti secondari, e le loro azioni modificano la riserva di dadi del personaggio principale.

Azione di Gruppo

Le **azioni di gruppo** sono quelle in cui più personaggi compiono *la stessa identica* azione contemporaneamente. Ciascun personaggio secondario tira la propria riserva di dadi prima del personaggio principale. La riserva di dadi dei personaggi secondari deve usare la stessa Abilità o Capacità del personaggio principale.

Risultati dell'azione:

- **Successo:** Non succede niente.
- **Fallimento:** Rimuovete -1d dalla riserva d'azione del personaggio principale. Con un **fallimento critico** l'azione principale fallisce.
- **Successo parziale:** Non succede niente e il personaggio secondario subisce una conseguenza.

Considerate solo il risultato del personaggio principale. Tutti i partecipanti all'azione ottengono i risultati, ed eventuali conseguenze, di un'azione di gruppo.

Azioni di Supporto

Le **Azioni di Supporto** sono quelle in cui il personaggio principale compie una determinata azione, ma uno o più personaggi secondari possono dargli una mano.

Ciascun personaggio secondario tira la propria riserva di dadi prima del personaggio principale. La riserva di dadi dei personaggi secondari non necessariamente deve usare la stessa Abilità o Capacità del personaggio principale.

Risultati dell'azione:

- **Successo:** Aggiungete +1d alla riserva d'azione del personaggio principale.
- **Fallimento:** Non succede niente, ma in caso di fallimento dell'azione principale subite le stesse conseguenze del personaggio principale. Con un **fallimento critico** l'azione principale fallisce.

- **Successo parziale:** Aggiungete +1d alla riserva d'azione del personaggio principale, ma in caso di fallimento dell'azione principale subite le stesse conseguenze del personaggio principale.

Azioni multiple

Potete più compiere più azioni semplici contemporaneamente, ma più azioni complete, più è probabile falliate il tiro. Considerate le riserve di dadi delle azioni che volete intraprendere, modificatori compresi. Scegliete la riserva di dadi minore: questa riserva di dadi sarà quella usata per ciascuna delle azioni che compongono un'**azione multipla**.

Compiere due azioni contemporaneamente comporta un modificatore di -2d e tre azioni un modificatore di -4d. Non potete compiere più di tre azioni contemporaneamente.

Se per compiere le azioni multiple si usa anche l'arto non dominante, l'azione multipla subisce un ulteriore modificatore di -1d.

Tiro della Rovina

Se la riserva di dadi di un personaggio a causa di penalità raggiunge valori pari o inferiori a 0, il giocatore lancia un Tiro della Rovina. Se avete 0d nella riserva, tirate 2d. Se avete un numero di dadi nella riserva inferiore a 0d, aggiungete un dado supplementare per ogni dado di differenza (-1d = 3 dadi, -2d = 4 dadi e così via). Dei dadi tirati considerate solo il dado con il risultato *minore*. Se il risultato minore è 1, l'azione è un fallimento critico. Non è possibile ottenere successi critici con un Tiro della Rovina.

Tiro della Fortuna

In alcune situazioni, il risultato di un'azione di un personaggio non dipende dalle sue Abilità. In questi casi il GM può decidere di farvi tirare un numero di dadi in base a quanto è verosimile che otteniate un colpo di fortuna. Dal risultato dipende quanto siete stati fortunati.

Risultati dell'azione:

- **Successo:** La fortuna è dalla vostra parte. La trama si sposta in una direzione a voi vantaggiosa. Con un **successo critico** vi va anche meglio, e tutti i personaggi che giovano di questa enorme fortuna rigenerano 1 Sforzo.
- **Fallimento:** La sfortuna vi arride. Ottenete il risultato a voi più sfavorevole. Con un **fallimento critico** le cose vanno anche peggio, però puoi rigenerare 1 Sforzo.
- **Successo parziale:** Non bene. Non male. A metà.

Non è possibile accumulare Sforzo per questo tipo di tiro.

Tiro della Previdenza

Il GM può far lanciare un Tiro della Previdenza quando il giocatore vorrebbe che il personaggio abbia (in precedenza!) compiuto un'azione che potrebbe influenzare la sua situazione attuale. Il GM assegna al tiro una Difficoltà in base a quanto è improbabile che il personaggio abbia potuto predire questa possibilità prima che accadesse.

Tirate Acume (vedi pag. XX). Se il tiro è un successo, e l'evento avvenuto in passato non necessita di un tiro di dadi, semplicemente avviene.

Nel caso l'evento del passato consiste in un'azione, dovete comunque lanciare i dadi di quell'azione. Solo se anche questa azione è un successo l'evento del passato è avvenuto davvero. Altrimenti è avvenuto... ma male. E in quel caso, è il fallimento dell'evento del passato a diventare realtà.

Corruzione del Tiro

Quando vi trovate in una situazione estrema e siete convinti che nulla possa permettervi di uscirne fuori, chiedetegli di poter **corrompere il tiro**. Ottenete automaticamente +1d alla riserva di dadi, ma se il risultato dell'azione è un fallimento, il fallimento si trasforma in fallimento critico.

Capitolo II. I Fili dei Burattini: i personaggi

Creazione del Personaggio[7]

- **Scegli tre Persone**, le identità del tuo personaggio. Aggiungi due livelli da distribuire a tuo piacimento. Il primo livello di ogni Persona è gratis. Descrivi le Persone con qualche parola, o una breve frase.
- **Scegli una Motivazione**, perché sei entrato nel sovrannaturale. [NON DISPONIBILE]
- **Scegli le Capacità**, le doti innate del personaggio. Aggiungi sei livelli da distribuire a tuo piacimento. Il primo livello è gratis. Il Livello massimo è 5. Calcola le Capacità derivate.

Vitalità = Vigore + 3.

Tenacia = Acume + 3.

Stabilità = Controllo + 3.

- **Scegli le Abilità**, ciò che il personaggio sa fare. Aggiungi sette livelli da distribuire a piacimento per ciascuna delle Persone, per un totale di 21 livelli. Il primo livello è gratis.
Scegli le Pulsioni, ciò che sprona il personaggio. Scegli un'Ombra e un Vizio. Descrivi le Pulsioni con una breve frase.

- **Scegli i Vantaggi**, che rappresentino sue qualità o attitudini particolari. Spendi 5 livelli in Vantaggi.
- **Descrivi il personaggio**. Scegli nome, età, genere, aspetto fisico e via dicendo.

Capacità

Le Capacità rappresentano le resistenze del personaggio, e sono possedute dalla maggior parte delle creature, sia mondane che sovranaturali.

Il livello delle Capacità varia generalmente da 1 a 5, anche se gli esseri umani possono arrivare fino a 7, e le più potenti creature sovranaturali possono spingersi anche oltre. Il livello medio di una Capacità per un essere umano è 3.

0 Incapace

1 Scarso

2 Mediocre

3 Decente

4 Ottimo

5 Eccellente

6 Straordinario

7 Estremamente raro

Vigore è la grezza forza fisica e la capacità di sopravvivere ai colpi fisici, agli allenamenti strenui, alle avversità della natura e alle malattie.

Acume è la logica, l'intuizione, l'indice della volontà del personaggio e la capacità di portare a termini sforzi mentali.

Controllo è il dominio sociale, il saper avere a che fare con gli altri e la capacità di gestire le emozioni nonostante le azioni altrui.

Da queste Capacità principali vengono calcolate le Capacità secondarie:

Da Vigore deriva la **Vitalità** del personaggio. La Vitalità è data da Vigore + 3, e indica quanto il personaggio possa resistere ai danni fisici prima di subire complicanze.

Da Acume deriva la **Tenacia** del personaggio. La Tenacia è pari ad Acume + 3, e indica quanto Sforzo possa essere accumulato dal personaggio prima che ne subisca gli effetti deleteri.

Da Controllo deriva la **Stabilità** del personaggio. La Stabilità è data da Controllo + 3, e indica quanto il personaggio possa resistere ai danni mentali prima di subire complicanze.

Abilità

Le Abilità sono i campi in cui il personaggio ha affinato le proprie conoscenze tramite lo studio, la pratica e l'intenso allenamento, o semplicemente in cui è più innatamente portato.

Il livello delle Abilità varia generalmente da 1 a 5, anche se gli esseri umani possono arrivare fino a 7. Alcune creature sovranaturali, specialmente quelle più longeve, possono arrivare a livelli superiori.

Comanda

Comanda, quando vuoi ottenere obbedienza e sapere che i tuoi ordini saranno rispettati. Tira Comanda per:

- Farti obbedire senza sentire lamentele.
- Convincere qualcuno a compiere un'azione per te (ma Influenza potrebbe essere migliore).
- Dimostrare che non sei qualcuno da contraddire.
- Intimidire qualcuno abbastanza da fargli perdere il controllo.

Combatti

Combatti, quando vuoi fare male a qualcuno o qualcosa usando un'arma che non sia una pistola, un arco o il tuo corpo.

Tira Combatti per:

- Ferire qualcuno con un'arma di combattimento ravvicinato.
- Combattere anche con un'arma improvvisata.
- Tagliare frutta al volo come un ninja.
- Parare o evitare un colpo sfruttando un'arma (Evasione).

Comprendi

Comprendi, quando vuoi capire le intenzioni o lo stato d'animo di qualcuno e leggere la situazione in cui ti trovi.

Tira Comprendi per:

- Riconoscere che c'è un pericolo alle tue spalle.
- Associare un verso che hai sentito a quello di un animale.
- Percepire cosa sta provando qualcun altro.

- Capire che qualcosa non va in un tuo conoscente.

Crea

Crea, quando vuoi usare le tue conoscenze per produrre, riparare, manipolare o distruggere qualcosa.

Tira Crea per:

- Smantellare un allarme o una trappola.
- Riparare un artefatto ormai inutilizzabile (Azione complessa).
- Riconoscere il punto debole di una costruzione.
- Modificare un oggetto per nasconderci un'arma (Azione complessa).

Cura

Cura, quando vuoi lenire le ferite del corpo e della mente, e diagnosticare malattie.

Tira Cura per:

- Tamponare una ferita.
- Calmare una persona sotto shock.
- Riportare alla completa guarigione un malato (Azione complessa).
- Diagnosticare una malattia guardando radiografie.

Esprimiti

Esprimiti, quando vuoi trasformare la tua tecnica in arte, in tutte le sue forme, dalla scrittura alla recitazione.

Tira Esprimiti per:

- Scrivere un componimento (Azione complessa).
- Cantare o suonare una canzone.
- Fingere di essere qualcun altro (ma Inganna potrebbe essere migliore).
- Ottenere il rispetto di qualcuno con una storia ben congeziata.

Furtivo

Furtivo, quando vuoi compiere un'azione senza essere notato dagli altri.

Tira Furtivo per:

- Passare inosservato durante una fase di ricognizione.
- Nasconderti senza fare rumore.
- Rubare un portafoglio.
- Aprire casseforti e scassinare ingranaggi (ma se le fai esplodere, Crea potrebbe essere migliore).

Guida

Guida, quando vuoi manovrare un veicolo, da biciclette e macchine, fino ad arrivare a cavalli e motoscafi. *Per guidare veicoli meno tradizionali (come elicotteri o animali) è necessario possedere una Persona adeguata.*

Tira Guida per:

- Evitare danni alla macchina durante un inseguimento.
- Far perdere le tue tracce al volante.
- Mantenere il controllo mentre guidi e compi un'altra azione.
- Operare un veicolo meno tradizionale (serve una Persona adeguata).

Influenza

Influenza, quando vuoi portare qualcuno dalla tua parte con la tua lingua argentata.

Tira Influenza per:

- Farti obbedire senza sentire lamentele (ma Comanda potrebbe essere migliore).
- Convincere qualcuno a compiere un'azione per te.
- Farti risparmiare quando la situazione si fa pericolosa.
- Portare un nuovo alleato dalla tua parte (ma Socializza potrebbe essere migliore).

Inganna

Inganna, quando vuoi nascondere ciò che sei, o sai, davvero.

Tira Inganna per:

- Mentire, anche se per omissione.
- Mentire, falsificando un oggetto (ma Esprimiti o Crea potrebbero essere migliori).
- Mentire, fingendo di essere un'altra persona (ma Esprimiti potrebbe essere migliore).

- Mentire, simulando un'emozione o nascondendo il tuo vero stato d'animo.

Mira

Mira, quando vuoi colpire qualcosa a distanza, che sia con un fucile o con un arco.

Tira Mira per:

- Colpire con un'arma di combattimento a distanza.
- Centrare un bersaglio al tira a segno.
- Lanciare una scarpa durante una manifestazione.
- Continuare a mirare mentre vieni distratto.

Muoviti

Muoviti, quando vuoi superare ostacoli fisici, correre, nuotare, sfruttare il tuo corpo per compiere acrobazie e praticare sport agonistici.

Tira Muoviti per:

- Fuggire da qualcosa o inseguire qualcuno.
- Spostarti velocemente da una zona a un'altra.
- Saltare oltre ostacoli o precipizi.
- Evitare il pericolo muovendoti prima che possa colpirti (Evasione).

Picchia

Picchia, quando vuoi menare le mani, i piedi o i denti se ti senti fortunato, o compiere azioni di forza bruta come spostare o sollevare pesi.

Tira Picchia per:

- Avere la meglio in un combattimento a mani nude.
- Distruggere un oggetto a calci.
- Sollevare un macigno.
- Parare o evitare un colpo sfruttando il controllo sul tuo corpo (Evasione).

Socializza

Socializza, quando vuoi dimostrare di conoscere sempre la persona giusta al momento giusto, integrarti anche in situazioni imbarazzanti od ostili, capire al volo le relazioni sociali e politiche in un gruppo e carpire informazioni (anche se semplici voci) dalle tue conoscenze..

Tira Socializza per:

- Ricordarti che conosci una persona che fa proprio al caso tuo.
- Riconoscere i rapporti di potere in qualsiasi gruppo.
- Migliorare il rapporto con una persona (Azione complessa).
- Fingerti parte di un'organizzazione (ma Inganna potrebbe essere migliore).

Spendi

Spendi, quando vuoi ottenere risorse o servizi tramite il vil denaro e dimostrare il tuo status in modo materiale e francamente capitalista. Non è solo la capacità di avere soldi da spendere, ma anche l'abilità di *saper* spendere, preferibilmente meno. La Difficoltà delle azioni di Spendì dipende dal Costo dell'oggetto o servizio.

Tira Spendì per:

- Usare il tuo denaro per comprare un bene o un servizio.
- Avere già a disposizione un determinato oggetto costoso, senza doverlo comprare.
- Corrompere un individuo (o far finta di corrompere un individuo).
- Tirare sul prezzo di una merce.

Studia

Studia, quando vuoi ottenere una soluzione raccogliendo le informazioni che hai già a disposizione in attività di ricerca e investigazione.

Tira Studia per:

- Scavare in una polverosa biblioteca informazioni sulla creatura della settimana (Azione complessa).
- Esaminare una scena del crimine (Azione complessa).
- Capire chi è il vero assassino e dove si nasconde (Azione complessa).
- Risolvere un puzzle o una traduzione.

Persone

Le Persone costituiscono le esperienze di vita del personaggio, e quindi le conoscenze e i contatti attraverso cui ha imparato gran parte delle sue Abilità. In sintesi, sono le sue identità, la faccia che mostra al mondo esterno.

Il livello delle Persone di un personaggio mortale varia da 1 a 5. Le Persone non hanno un livello minimo. O le hai, o non le hai.

Se l'azione che il personaggio sta compiendo rientra nel campo di conoscenze di una Persona, aggiungi il livello della Persona alla riserva di dadi.

Se un'informazione che il personaggio sta cercando di ricordare rientra nel campo di conoscenze di una Persona, aggiungi il livello della Persona ad Acume.

Se un'azione non rientra in nessuna delle Abilità, ma rientra nel campo di conoscenze di una Persona, tirate il livello della Persona.

Pulsioni

Le **Pulsioni** sono le qualità di un personaggio che lo definiscono come persona e lo spronano a muoversi e a compiere azioni. Sono anche le parti che più odia di sé stesso. Sono il Vizio e l'Ombra.

L'**Ombra** è la parte di sé stesso da cui il personaggio cerca di allontanarsi. Se soddisfatta, permette di ottenere i vantaggi di Sforzo senza accumulare Sforzo (vedi Sforzo Gratis).

Il **Vizio** è ciò in cui il personaggio si butta per ripararsi dalle difficoltà della vita. Se soddisfatto, rigenera 1 Sforzo.

Se le Pulsioni causano problemi a un personaggio nell'arco di un episodio, il personaggio ottiene 1 XP. Si può ottenere 1 XP per Pulsione, quindi massimo 2 XP per episodio in questo modo.

Ombra

L'**Ombra** è soddisfatta quando il personaggio si comporta in accordanza con la parte più repressa del suo carattere o quando cerca di proteggerla.

Usate una frase per descrivere l'Ombra del personaggio. Fate riferimento a una di queste categorie come esempio, o createne di nuove.

- **Risentimento**
- **Vergogna**
- **Egoismo**
- **Crudeltà**
- **Egemonia**

- **Apatia**

Vizio

Il Vizio è ciò che permette la sopravvivenza del personaggio nonostante l'oscurità del mondo che lo circonda. Una volta per scena, se soddisfi il Vizio rigenera 1 Sforzo.

Usate una frase per descrivere il Vizio del personaggio. Fate riferimento a una di queste categorie come esempio.

- **Lusso**
- **Dovere**
- **Piacere**
- **Status**
- **Strano**
- **Distrazione**

Tenacia e Sforzo

Lo Sforzo corrisponde alla forza di volontà del PG, cioè oltre quanto può spingersi prima di sentire effetti deleteri. La Tenacia corrisponde al valore massimo di Sforzo che può essere accumulato da un personaggio prima di subirne le conseguenze, ed è pari ad Acume + 3.

Il personaggio può accumulare 1 Sforzo per ottenere uno dei seguenti effetti. Non può scegliere lo stesso effetto più volte durante il turno.

- Aggiungi +2d alla tua riserva di dadi.
- Trasforma un 6 o un 7 in un successo.
- Nega le penalità all'azione da Complicanze di Vitalità o Stabilità
- Resisti alla coercizione dopo un fallimento in Combattimento Sociale
- Attiva un determinato Potere.

Un personaggio può recuperare 1 Sforzo in diverso modo:

- Soddisfacendo il Vizio (massimo una volta per scena).
- Compiendo un riposo ristoratore (almeno sei ore nelle 24 ore).
- All'inizio di ogni episodio.
- Tramite un beneficio altrui.
- Ottenendo un successo critico o un fallimento critico.

Se lo Sforzo accumulato supera Tenacia, il personaggio subisce lo Status **Stremato**.

Alcuni Vantaggi e l'Ombra concedono l'uso di **Sforzo Gratis**: per quell'azione il personaggio può usare uno degli effetti di Sforzo senza dover accumulare Sforzo.

Salute: Vitalità e Stabilità

Ogni Personaggio possiede due Caratteristiche che indicano il suo stato di Salute: Vitalità, per la Salute fisica, e Stabilità, per la Salute mentale.

La **Vitalità** corrisponde alla capacità del personaggio di resistere alle ferite prima di soccombere per i danni fisici riportati. È una Caratteristica derivata il cui livello è pari alla somma di Vigore + 3.

La **Stabilità** è data dalla resistenza del personaggio di fronte a eventi violenti, umilianti e sovrannaturali. È una Caratteristica derivata il cui livello è pari alla somma di Controllo + 3.

Quando un personaggio subisce un numero di danni pari a Vitalità o Stabilità, accumula un livello di Complicanza di quel tipo di Salute. I livelli di Complicanza di Salute sono 4: Sano, Ammaccato, Ferito e Distrutto, a indicare la gravità crescente del danno totale subito.

Se si subisce un ulteriore numero di danni pari a Vitalità o Stabilità, il personaggio subisce lo Status **Fuori dai giochi**. E diventa PNG (o muore).

Complicanze di Vitalità

Se durante un round subisci un numero di danni pari a Vitalità o subisci una Complicanza di Vitalità, all'inizio del tuo prossimo turno tira Vigore; se è un fallimento subisci lo **Status** Svenuto per un numero di turni pari al tuo livello di Complicanze di Vitalità. Terminato questo numero di turni, tira Vigore. Se è un successo, rigenera lo Status. Se è un fallimento, puoi ritentare di riprenderti dopo un numero di turni pari al tuo livello di Complicanze di Vitalità.

Livello 0: Sano. Be', stai bene. A questo livello guarisci spontaneamente un danno ogni 30 minuti.

Livello 1: Ammaccato. Sei livido, un po' frastornato e rintronato, ma puoi ancora combattere senza troppi problemi. A questo livello guarisci spontaneamente un danno ogni sei ore.

Subisci -1d a ogni azione fisica. Subisci un Difetto di Vitalità fino alla fine dell'episodio.

Livello 2: Ferito. Sei ferito gravemente e le tue ferite esterne sono evidenti. A questo livello guarisci spontaneamente un danno ogni 24 ore.

Subisci -2d a ogni azione fisica e -1d a ogni altro tipo di azione. Subisci un Difetto di Vitalità fino alla fine del Mistero.

Livello 3: Distrutto. Non c'è la minima traccia di spirito combattivo in te. A questo livello guarisci spontaneamente un danno ogni 48 ore.

Subisci -5d a ogni azione fisica e -2d a ogni altro tipo di azione. Tratta ogni Terreno come se fosse Estenuante. Subisci un Difetto di Vitalità permanente.

Complicanze di Stabilità

Se durante un round subisci un numero di danni pari a Stabilità o subisci una Complicanza di Stabilità, all'inizio del tuo prossimo turno tira Stabilità; se è un fallimento subisci lo **Status**

Crisi per un numero di turni pari al tuo livello di Complicanze di Stabilità. Terminato questo numero di turni, tira Controllo. Se è un successo, rigenera lo Status. Se è un fallimento, puoi ritentare di riprenderti dopo un numero di turni pari al tuo livello di Complicanze di Stabilità.

Non è possibile guarire spontaneamente i danni a Stabilità. Si potrebbe, ma non in questa demo.

Livello 0: Sano. La tua mente non è messa meno male di una persona comune.

Livello 1: Ammaccato. Hai subito uno shock lieve. Subisci -1d a ogni azione mentale o sociale. Subisci un Difetto di Stabilità fino a quando non guarisci un numero di danni tale da tornare a Livello 0 di Complicanza.

Livello 2: Ferito. La tua mente sta mostrando segni di cedimento.

Subisci -2d a ogni azione mentale o sociale e -1d a ogni altro tipo di azione. Subisci un Difetto di Stabilità fino a quando non guarisci un numero di danni tale da tornare a Livello 1 di Complicanza.

Livello 4: Distrutto. Non riesci più a parlare, scappi alla minima provocazione, provi tutto e non provi niente.

Subisci -5d a ogni azione mentale o sociale e -2d a ogni altro tipo di azione. Subisci un Difetto di Stabilità permanente.

Velocità

La **Velocità** indica quanto in fretta il personaggio sappia muoversi da un posto a un altro. Quando compi un'azione di movimento, che sia di spostamento all'interno una Zona o da una Zona a un'altra (vedi pag. XX), o di inseguimento in un'azione complessa, ottieni un modificatore all'azione pari al livello della tua Velocità. Che se non prendete un Vantaggio specifico, per voi è Zero.

Taglia

La **Taglia** rappresenta quanto spazio occupa il personaggio. In sintesi: quanto è grande. Di base ogni personaggio giocante ha Taglia Media, cioè è di altezza compresa tra i 1,3 m e i 2,3 m. Dalla Taglia dipende anche quanta Vitalità ha il personaggio.

- **Livello -3: Minuscolo.** Un dito, uno scarafaggio, un anello. Vitalità = Vigore.
- **Livello -2: Piccolissimo.** Un neonato, un gatto, un piatto. Vitalità = Vigore +1.
- **Livello -1: Piccola.** Un bambino, un cane di media taglia, una spada. Vitalità = Vigore +2.
- **Livello 0: Media.** Un adulto, un lupo, una poltrona. Vitalità = Vigore + 3.
- **Livello 1: Grande.** Un cavallo, una moto da corsa. Vitalità = Vigore + 5.
- **Livello 2: Enorme.** Un orso, una macchina. Vitalità = Vigore +8.
- **Livello 3: Colossale.** Un elefante, un camion. Vitalità = Vigore +13.

- **Livello 3+: Titanico.** Una balena, una nave. Vitalità = Vigore + 21.

Puoi sollevare da solo senza penalità, oltre quelle dovute alla pesantezza del materiale, oggetti di Taglia inferiore alla tua, e spostare oggetti di Taglia pari alla tua. Puoi usare come arma oggetti di Taglia inferiore alla tua.

Quando qualcuno cerca di identificare la tua posizione usando la vista, ottiene un modificatore pari al livello di Taglia.

Taglia di un livello superiore al bersaglio: Le azioni di combattimento ravvicinato della creatura di Taglia superiore ottengono Status Danno +1. La creatura di Taglia inferiore ottiene +1d ai tiri di Evasione.

Taglia di due livelli superiori al bersaglio: La creatura di Taglia superiore raddoppia i danni inflitti nelle azioni di combattimento ravvicinato. La creatura di Taglia inferiore ottiene +2d ai tiri di Evasione.

Taglia di tre livelli superiori al bersaglio: Le azioni di combattimento ravvicinato della creatura di Taglia superiore valgono come Colpo di Grazia (vedi pag. XX). La creatura di Taglia inferiore ottiene +3d ai tiri di Evasione.

Vantaggi

I Vantaggi rappresentano una vasta e diversificata gamma di qualità del vostro personaggio.

I Vantaggi possono essere Generali o di Abilità. Per poter acquistare un Vantaggio di Abilità è necessario abbiate almeno un livello nell'Abilità specificata.

Vantaggi Generali

Ambidestro (1)

Non subisci il modificatore di -1d ai tiri in cui usi l'arto non dominante (vedi pag. XX).

Nota: Se compi azioni con entrambe le braccia contemporaneamente valgono comunque le regole per le azioni multiple.

Anonimato (1)

Hai una falsa identità. Quando qualcuno cerca di collegare a te le azioni compiute sotto questa falsa identità o cerchi di trovarti usando mezzi comuni (investigatori privati, database governativi), subisce -2d alle azioni di ricerca. Ottieni +2d a ogni azione per proteggere il tuo anonimato.

Battito Animale (1-2)

Scegli una specie animale. Hai Relazione di base +2 verso i membri di quella specie. La Relazione con i membri di quella specie non può mai raggiungere il livello -3 (Nemico), a meno che tu non ti impegni in maniera particolare.

Livello 2: Ami davvero *tutti* gli animali. Applica Battito Animale a ogni specie animale.

Benedetta Fortuna (2)

Puoi ritirare due dadi per episodio, ma sei costretto ad accettare il risultato del secondo tiro. Inoltre, aggiungi 1d ai Tiri della Fortuna. Non puoi ritirare i dadi di un Tiro della Fortuna.

Duro A Morire (2, Multiplo)

Hai +1 Vitalità.

Nota: Puoi acquistare questo Vantaggio massimo 3 volte.

Inured (2, Multiplo)

Scegli una particolare categoria di Minaccia alla Stabilità. Quando subisci danni a Stabilità a causa di una Minaccia di quella categoria, la Minaccia è di un livello inferiore.

Multitasker (2)

In un'azione multipla usi la riserva di dadi maggiore al posto della minore.

No Pain No Gain (2)

Se subisci una Complicanza di Vitalità di livello maggiore o uguale a 1, quando accumuli Sforzo ottieni +3d invece di +2d alla riserva di dadi.

Padrone Del Territorio (1, Multiplo)

Scegli un tipo di terreno (per esempio: foreste, vicoli, montagne). Puoi trattare Terreni Estenuanti di quel tipo come Ardui, e quelli Ardui come Piani.

Piè Veloce (1)

Hai +1 Velocità.

Preparato A Ogni Evenienza (1)

Un numero di volte pari al livello di Acume per episodio, quanto tiri un Tiro della Previdenza hai Sforzo Gratis.

Pronto All'Azione (1, Multiplo)

Ottieni +1d all'Iniziativa per livello di questo Vantaggio.

Nota: Puoi acquistare questo Vantaggio massimo 3 volte.

Robusta Costituzione (1)

Ottieni +2d alla riserva di dadi per resistere agli effetti e mitigare i danni da malattie, veleni, droghe e perdita di sensi.

Sensitivo (1-2, Multiplo)

Livello 1. Sei in grado di percepire ciò che gli altri esseri umani non riescono a riconoscere. Scegli un tipo di creatura o un Dominio quando acquisti questo Vantaggio. Se ti trovi entro Distanza Lunga dal fenomeno sovranaturale, puoi percepire se trovi in tua presenza (ne senti le voci, ti viene mal di testa, sanguini dagli occhi...). Tira Comprendi per identificare in modo poco preciso dove si trovi.

Livello 2. Puoi vedere il tipo di fenomeno sovranaturale indicato dal Livello 1, anche se possiede la Qualità Mostruosa Etereo. Se il fenomeno in questione non vuole farsi vedere, tira Comprendi VS Persona Sovranaturale.

Sognatore Concentrato (1)

Rigeneri 1 Sforzo dopo un sonno di quattro ore invece che di sei. Quando forze esterne cercano di svegliarti, puoi ottenere +2d ai tiri per continuare a dormire.

Sopravvissuto (2, Multiplo)

Hai +1 Stabilità.

Nota: Puoi acquistare questo Vantaggio massimo 3 volte.

Sulla Difensiva (2)

Ottieni +1d ai tiri di Evasione.

Vantaggi di Abilità

Comanda

Aspetto Truce (1)

Quando tiri Comanda in un'azione di Combattimento Sociale, se il bersaglio resiste alla coercizione per quel turno, puoi costringerlo ad accumulare 2 Sforzo invece di 1. Riduci di -1 la Relazione con il bersaglio fino alla fine del Mistero.

Bersaglio Perfetto (1)

Una volta per round, durante una scena di conflitto, tira Comanda vs Controllo di un bersaglio come azione breve. Se è un successo, quel bersaglio sceglie te come suo obiettivo per il prossimo turno. Fino alla fine della scena, finché il bersaglio continua ad attaccarti, quando accumula Sforzo aggiunge +3d invece di +2d alla sua riserva di dadi.

Generale Carismatico (1)

Durante un'azione di gruppo o di supporto, accumula 1 Sforzo. Aumenta di +1d il bonus ottenuto dal successo di un personaggio secondario durante un'azione di supporto o ignora un fallimento di un personaggio secondario durante un'azione di gruppo.

Combatti e Picchia

Mani di Ferro (1)

Aumenta di +1 lo Status Danno dei tuoi attacchi corpo a corpo: se combatti senza armi, i tuoi attacchi a mani nude hanno lo Status Danno +0 invece di Danno -1.

Morsa da Serpente (1)

Durante un'azione In Scontro, il bersaglio deve accumulare 2 Sforzo per ottenere i vantaggi di Sforzo.

Attaccante Scorretto (1)

Durante un combattimento fisico ravvicinato hai Sforzo Gratis alle azioni di Intralcio.

Lottatore Focalizzato (1)

Quando tiri Picchia o Combatti in un'azione di combattimento fisico, hai Sforzo Gratis. Quando usi questo Vantaggio, non puoi compiere tiri di Evasione fino al tuo prossimo turno compreso.

Combattente Difensivo (1)

Riduci la riserva di dadi di un'azione di combattimento ravvicinato di un numero di dadi a tua scelta (ma di valore massimo pari al livello di Picchia o Combatti). Aumenta dello stesso valore i tuoi tiri di Evasione fino al prossimo turno compreso.

Comprendi

Complesso della Crocerossina (1)

Puoi trasferire le penalità da Complicanze di Stabilità da un bersaglio a te stesso per la durata di una scena. Al termine della scena le penalità vengono ritrasferite al bersaglio. Accumula 1 Sforzo per trasferire un Difetto di Stabilità temporaneo da un bersaglio a te stesso.

Mente di Empata (1)

Se un personaggio (te compreso) ottiene un fallimento in un'azione di combattimento sociale, il GM deve dirti se l'azione avesse dei modificatori negativi e *perché*. Il GM non è tenuto a dirti nel dettaglio perché l'azione sia fallita: per esempio può dirti che sei andato contro l'Ombra del personaggio, ma non specificatamente quale sia l'Ombra in questione.

Sensi Acuti (1, Multiplo)

Scegli un senso, come vista, udito, olfatto o gusto. Quando tiri Comprendi in un'azione legata a quel senso, hai Sforzo Gratis.

Crea

Rattoppatore d'emergenza (1)

Ignora un Difetto di un Oggetto per la durata della scena. Attivare questo Vantaggio è un'azione semplice.

Rigattiere (1)

Quando intraprendi un'azione complessa di creazione, distruzione o modifica di oggetti, riempi immediatamente 2 sezioni di Orologio.

Artigiano di Qualità (1)

Se un'azione complessa di creazione o modifica di oggetti è un successo, puoi scegliere tra aggiungere uno Status in più o eliminare un Difetto all'Oggetto appena creato.

Cura

Guaritore Provetto (1)

Quando intraprendi un'azione complessa per curare un personaggio, riempi immediatamente 2 sezioni di Orologio.

Pronto al Soccorso (1)

Se durante la scena un personaggio subisce un Difetto di Vitalità non Grave e non permanente, tira Cura come azione semplice. Se è un successo:

Se il Difetto si sarebbe rigenerato a fine scena, rigenera immediatamente il Difetto.

Se il Difetto si sarebbe rigenerato a fine episodio, rigenera il Difetto a fine scena.

Se il Difetto si sarebbe rigenerato a fine Mistero, rigenera il Difetto a fine episodio.

Calma Terapeutica (1)

Un numero di volte pari al livello di Cura +1 per episodio o se accumuli Sforzo, puoi aggiungere Cura a Controllo di un altro personaggio nei tiri per resistere alle Minacce alla Stabilità o per resistere allo Status Crisi.

Esprimiti

Artista Motivazionale (1, Multiplo)

Tira Espressione come azione semplice. Scegli un numero di bersagli pari al livello di Esprimiti + il numero di successi tirati. La prossima volta che i bersagli accumulano Sforzo aggiungono +3d invece di +2d alla loro riserva di dadi.

Real Fake (1)

Quando reciti una parte, ti fingi qualcun altro o mostri oggetti da te falsificati, puoi sostituire Esprimiti al posto di Inganna.

Insultatore Professionista (1)

Un numero di volte pari al livello di Esprimiti +1 per episodio, quando tiri Comanda in un'azione di combattimento sociale hai Sforzo Gratis.

Furtivo

Comportamento Dimenticabile (1)

Quando compi un'azione che comporta un aumento della Notorietà, tira Furtivo. Se è un successo, i testimoni sanno che è successo qualcosa (non sono stupidi) ma non si ricordano sia stato tu, o non ti associano all'evento. Riduci la Notorietà accumulata per questo evento di un valore pari al numero dei successi tirati.

Maestro Dell'Imboscata (1)

Ottieni +1d ai tiri per ottenere un attacco a sorpresa. Se l'attacco a sorpresa è un successo, ottieni +2d a un'azione durante il primo turno.

Guida Del Silenzio (1)

Durante un'azione di Furtivo di gruppo in cui sei il personaggio principale, ignora un numero di fallimenti dei personaggi pari al livello di Furtivo per episodio. In alternativa, una volta per episodio puoi convertire un fallimento critico di un personaggio secondario in un fallimento.

Guida

Navigatore Integrato (1)

Se ti trovi in un ambiente che conosci, quando intraprendi un'azione complessa di inseguimento o fuga con un veicolo, riempi immediatamente 2 sezioni di Orologio.

Guida Senza Mani (1)

Se in un'azione multipla una delle azioni usa Guida, Guida non subisce i modificatori negativi dovuti all'azione multipla. Puoi usare la piena riserva di dadi di Guida anche se è maggiore delle altre azioni dell'azione multipla.

Guidatore Spericolato (1)

Quando tiri Guida, hai Sforzo Gratis. Se durante la scena in cui hai usato questo Vantaggio subisci un fallimento in un'azione di Guida, il fallimento è critico.

Influenza

Presenza Infiammante (1)

Quando accumuli Sforzo durante un'azione di combattimento sociale, aggiungi +3d invece di +2d alla riserva di dadi.

Amico di Tutti (1)

Durante un combattimento fisico, tira Influenza vs Controllo di un bersaglio come azione semplice. Se è un successo il bersaglio subisce una Minaccia alla Stabilità di Livello 1 se decide comunque di attaccarti. Questo effetto termina dopo un numero di turni pari al livello di Influenza.

Parole Disarmanti (1)

Un numero di volte pari al livello di Influenza +1 per episodio, se durante un combattimento sociale ciò che chiedete al bersaglio andrebbe contro una delle sue Pulsioni o la Motivazione, il bersaglio non ottiene bonus alla sua riserva di dadi.

Inganna

Lingua Biforcuta (1)

Un numero di volte pari al livello di Inganna +1 per episodio, quando tiri Influenza in un'azione di combattimento sociale hai Sforzo Gratis.

Comprensione tra Bugiardi (1)

Puoi sostituire Inganna al posto di altre Abilità o Capacità quando vuoi capire se qualcuno ti sta mentendo.

Mentitore Innocente (1)

Quando mischi parte della verità in una bugia, hai Sforzo Gratis alle azioni di Inganna.

Nota: quella parte di verità deve essere importante (il dettaglio è utile al tuo interlocutore, è pericoloso per la tua salute, può far saltare un piano).

Mira

Cecchino (1)

Ottieni +1d all'effetto di Mirare (quindi al primo turno di Mirare ottieni già +2d alle azioni di Mira). Se scegli di usare l'effetto di questo Vantaggio, subisci -1d ai tiri di evasione fino al prossimo turno compreso.

Pistolero (1)

Ricaricare un'arma con Difetto Ricarica 1 è un'azione breve invece di un'azione semplice.

Trick Shooter (1)

Considera il tuo Riparo come se fosse di un livello inferiore per calcolare le penalità per attaccare.

Muoviti

Corridore di Resistenza (1)

Quando inizi un'azione complessa di inseguimento o fuga, riempi immediatamente 2 sezioni di Orologio.

Acrobata (1)

Quando usi Schivata (vedi pag. XX), hai un bonus di +2d ai tiri di Evasione fino al tuo prossimo turno invece di +1d. Inoltre, quando stai cadendo, se sei in grado di ridurre la caduta in qualsiasi modo, tira Muoviti. Per ogni successo ottenuto riduci di -2d i danni da caduta, invece che di -1d.

Sguisciatore (1)

Quando ti allontani da un personaggio a Distanza Ravvicinata (vedi pag. XX) o cerchi di scappare da uno Scontro, puoi sostituire Muoviti a Picchia o Combatti. Hai Sforzo Gratis per fuggire da legami come catene o corde.

Socializza

Difficile da Odiare (1)

Durante un combattimento sociale, tira Socializza anche se non sei direttamente partecipante all'azione. Se è un successo, scegli un bersaglio. Quel bersaglio il prossimo turno può resistere alla coercizione senza accumulare Sforzo.

Camaleonte Sociale (1)

Sostituisci Socializza ad Inganna alle azioni per fingere di essere parte di un determinato gruppo. Le persone appartenenti a un gruppo cui non sei direttamente ostile hanno Relazione di base +1.

Socially Graceful (1)

Quando intraprendi un'azione complessa per migliorare la Relazione con un personaggio, riempi immediatamente 2 sezioni di Orologio.

Spendi

Contrattatore (1)

Un numero di volte pari al livello di Spendì + 1 per episodio, puoi ridurre di 1 la Difficoltà di un'azione di Spendì, anche di un altro personaggio.

Sugar Patron (1)

Quando fai leva sul supporto di un tuo mecenate, hai Sforzo Gratis alle azioni di Spendì.

Mani Pulite (1)

Un numero di volte pari al livello di Spendì + 1 per episodio, quando tiri influenza o Comanda in un'azione di combattimento sociale di Corruzione hai Sforzo Gratis.

Nota: Come per la normale Corruzione, non devi necessariamente spendere soldi: l'importante è che tu stia *promettendo* soldi, anche se con questo Vantaggio sembra che tu ne abbia davvero a bizzeffe.

Studia

Topo di Biblioteca (1)

Quando intraprendi un'azione complessa di ricerca informazioni su fonti digitali o cartacee, riempi immediatamente 2 sezioni di Orologio.

Detective Non Convenzionale (1)

Quando intraprendi un'azione complessa di investigazione, riempi immediatamente 2 sezioni di Orologio.

Nota: Le persone normali ti troveranno molto strano in questi momenti.

Isolamento dei sensi (1)

Quando tiri Studia durante un'azione di investigazione, hai Sforzo Gratis e ignori le penalità da Complicanze e Difetti fino alla fine della scena. Se attivi questo Vantaggio, subisci -3d a Comprendi e non puoi fare tiri di Evasione fino alla fine della scena.

Capitolo IV: La Catarsi della Tragedia: cose da evitare

Scene di conflitto

Scene di conflitto

L'azione in una scena di conflitto è divisa in turni, che corrispondono al tempo necessario a compiere un'azione semplice e un'azione breve, o due azioni brevi. L'insieme dei turni di tutti i partecipanti a una scena di conflitto è invece chiamata round.

Iniziativa

Per prima cosa si deve decidere l'**ordine di Iniziativa**, cioè l'ordine in cui i personaggi partecipanti a una scena di conflitto possono compiere il proprio turno durante il round.

A inizio scena, ogni partecipante alla scena di conflitto tira Iniziativa (Acume + Comprendi) e *aggiunge* ai successi tirati il livello di Iniziativa.

Il personaggio che ottiene il maggior numero di successi è il primo ad agire, mentre gli altri agiscono in ordine decrescente, definendo in questo modo l'ordine di Iniziativa. In caso di parità, agisce prima chi ha il livello di Iniziativa più alto. Nel caso in cui anche l'Iniziativa sia di pari livello, i due personaggi agiscono nello stesso turno.

Attacco a sorpresa

. L'azione di attacco a sorpresa è un'azione di gruppo. Sia il personaggio principale che i secondari tirano Furtivo vs Acume del personaggio difensore con riserva di dadi maggiore.

Se il personaggio difensore ottiene un successo, non c'è alcun cambiamento nelle regole. Se l'azione di gruppo è un successo, i difensori non possono attaccare il primo round e hanno un modificatore di -2d ai tiri di Evasione fino al proprio turno (non compreso) nel round successivo. Una volta finito il round di sorpresa, l'Iniziativa dei personaggi sorpresi viene tirata, e l'ordine di Iniziativa aggiornato.

Ricalcolare l'Iniziativa

Alla fine di ogni round, l'Iniziativa di uno o più personaggi potrebbe essere cambiata. Il GM rivaluta quindi l'ordine di Iniziativa, modificandolo dove necessario.

Zone, Movimento e Distanza

Il territorio di una scena è divisa in **Zone**, che si differenziano in base agli ostacoli che si trovano al loro interno: i personaggi che si trovano in Zone diverse non possono interagire

fisicamente tra loro. Magari possono parlarsi, possono lanciarsi oggetti, ma non possono toccarsi.

Un personaggio normalmente può muoversi all'interno di una Zona senza che questo movimento sia considerato un'azione semplice: non deve tirare dadi, è una azione breve. **Correre** permette di eseguire l'azione di movimento una seconda volta per spostarsi verso un'altra Zona, ma consiste in un'azione semplice (Muoviti + Velocità). Se l'azione di corsa è un successo critico, il personaggio può usare il beneficio per muoversi di due Zone.

Alcune Zone sono più difficili da traversare di altre. In base alla difficoltà del terreno, una Zona può essere:

- **Piana:** La Velocità non viene modificata. Es: Strade, pianure, giardini.
- **Ardua:** La Velocità scende di due livelli. Es: Fanghiglia, boscaglie, stanze colme di oggetti.
- **Estenuante:** La Velocità scende di due livelli e per muoverti anche all'interno della Zona devi usare un'azione semplice. Es: Tormenta di neve, folla inferocita, irti percorsi di montagna.

In base alle modalità di interazione tra due bersagli, identifichiamo le seguenti **Distanze** tra Zone:

- **Livello 1, Ravvicinata:** Non devi muoverti per raggiungere il bersaglio: gli sei già vicino e puoi attaccarlo con azioni di combattimento ravvicinato.
- **Livello 2, Breve:** Sei nella stessa Zona del bersaglio, ma devi muoverti per raggiungerlo. Se in quel turno ti muovi, puoi attaccarlo con azioni di combattimento ravvicinato.
- **Livello 3, Media:** Sei in una Zona diversa a quella del bersaglio, ma comunque adiacente: ne puoi vedere chiaramente il volto. Puoi raggiungerlo correndo, muovendoti quindi due volte durante il turno. Puoi attaccarlo con un'azione di combattimento a distanza.
- **Livello 4, Lunga:** Sei lontano di due o più Zone rispetto al bersaglio, ma riesci a vederne la figura, ma non chiaramente. Puoi attaccarlo con un'azione di combattimento a distanza.
- **Livello 5, Estrema:** Sei in una zona estremamente lontana da quella del bersaglio, lo vedi a malapena. Puoi attaccarlo con un'azione di combattimento a distanza, ma molto difficilmente.

Il Turno

Un turno dura una manciata di secondi, o il tempo necessario a completare il turno. Durante un turno si possono compiere un'azione semplice e un'azione breve, o due azioni brevi. Alcune azioni sono denominate reattive e possono essere compiute in ogni momento del round, senza considerare l'ordine di iniziativa, come reazione all'azione di un altro personaggio.

Le azioni semplici che più comunemente sono eseguite in un turno includono:

- Attaccare con il proprio corpo (Picchia);
- Attaccare con un'arma da combattimento ravvicinato (Combatti);
- Attaccare con un'arma a distanza (Mira);
- Destabilizzare un nemico con una risposta acuta, o pregandolo in ginocchio (Influenza o Comanda);
- Muoverti verso un'altra Zona, o all'interno di una Zona se ti trovi in Terreno Estenuante (Muoviti);
- Attivare alcuni Poteri o Vantaggi;
- Metterti sulla difensiva (Schivata);
- Rialzarti se caduto a terra;
- Ricaricare le munizioni di un'arma;
- Raggiungere un obiettivo specifico (che può essere un'azione semplice o complessa legata a Orologi).

Le azioni brevi che più comunemente sono eseguite in un turno includono:

- Muoversi all'interno della propria Zona;
- Prendere Riparo;
- Estrarre un'arma dal fodero o un oggetto dal proprio zaino;
- Attivare alcuni Poteri o Vantaggi;
- Compiere un Tiro della Previdenza (reattiva);
- Evitare o parare un colpo (reattiva);
- Fuggire da uno scontro (Picchia);
- Fuggire da un nemico vicino (Muoviti).

Combattimento Fisico

Attacco

Esistono quattro categorie di attacco. Tirate l'Abilità corrispondente per attaccare un bersaglio.

- **Corpo a corpo:** Picchia.
- **Armi da mischia:** Combatti.
- **Armi da fuoco:** Mira.
- **Armi da lancio:** Mira.

Gli attacchi corpo a corpo e con armi da mischia sono **combattimento ravvicinato**. In combattimento ravvicinato, un personaggio può colpirne un altro solo se si trova a distanza Ravvicinata.

Gli attacchi con armi da fuoco e con armi da lancio sono **combattimento a distanza**. In combattimento a distanza, un personaggio può colpirne un altro a distanza Ravvicinata, Breve, Media, Lunga e Impossibile con dei modificatori che dipendono dal suo Status A Distanza.

Tiri di Evasione

Quando un bersaglio è vittima di un attacco fisico, può utilizzare una manovra di Evasione per trasformare l'azione di combattimento in un'azione contrapposta. Le azioni di combattimento corpo a corpo, con armi da mischia e da lancio possono essere contrapposte tirando Muoviti, Picchia o Combatti. nel caso di Combatti questo è possibile solo se il personaggio è equipaggiato con un'arma da combattimento ravvicinato.

Non è possibile, in condizioni normali, evitare attacchi a distanza con armi da fuoco. Ogni tiro di Evasione contro armi da fuoco subisce -5d.

Se durante un round un personaggio sceglie di evadere un colpo, anche se l'attacco subito non va a segno i prossimi tentativi di Evasione subiscono -2d fino al prossimo turno del personaggio.

Il personaggio può optare per non evadere un attacco. In questo caso, il modificatore di cui sopra non si applica.

Schivata. Ottieni +1d ai tiri di Evasione e non subisci penalità quando evadi un attacco fino al tuo prossimo turno. Schivare è un'azione semplice. Usando Schivata puoi tirare Muoviti per evitare *un solo* attacco con armi da fuoco per turno come se fosse un altro tipo di attacco.

Calcolo dei danni

Se l'azione di attacco è un successo, il numero di danni totali inflitti al bersaglio è pari a +2 per ogni successo. A questo valore aggiungete il modificatore dello Status Danno dell'arma.

Se l'azione di attacco dell'aggressore è un successo critico o il bersaglio ottiene un fallimento critico, potete scegliere anche questi benefici:

- **Danno massivo:** Il bersaglio subisce +4 danni ulteriori;

- **Seconda chance:** Ritira l'Abilità usata in combattimento. Il bersaglio subisce +2 danni ulteriori per ogni successo ottenuto.
- **A terra:** Il bersaglio subisce lo Status Prono o si sposta a Distanza Breve da te.
- **Disarmo:** Il bersaglio viene disarmato.
- **Proiettile fatale (armi da fuoco):** Il bersaglio subisce un numero di danni tali da raggiungere il Livello 2 di Complicanza di Vitalità. Se ha già superato il livello 2, subisce un numero di danni tali da raggiungere il Livello 3.

Se ottenete due benefici grazie a un successo critico e un fallimento critico del bersaglio in contemporanea, potete scegliere due benefici, oppure il bersaglio subisce lo Status Svenuto, e tira Vigore. Se è un fallimento subisce lo Status **Fuori dai Giochi**. Sì, un solo pugno può uccidere una persona.

Tatticismi

Questa è una sintesi. Per i tatticismi prendete il manuale completo.

Armi

Arma	Danno	Distanza	Status	Difetti
Corpo	-1	0		
Tirapugni	+0	0		Piccola
Coltellino svizzero	+0	0	Tagliente	Piccola
Coltello da lancio	+1	1	Tagliente	
Spada media	+1	0	Tagliente	
Spada Lunga	+2	0	Tagliente, Grande	
Spadone	+3	0	Tagliente, Grande	Due mani
Scure	+2	0	Tagliente, Pesante	
Piede di porco	+1	0	Pesante	Inaccurata
Paletto	-1	0		Inaffidabile, Inaccurata
Catena	+1	0	Pesante, Immobilizzat o	
Frusta	+0	1	Immobilizzat o, Lunga	

Motosega	+3	0	Tagliente, Pesante, Grande	Due mani
Bottiglia	-1	1		Inaffidabile, Piccola, Inaccurata, Altro: se rotta una volta diventa Tagliente
Spray urticante	//	0	Accecato	No danni, Piccola
Mattone	+0	1	Pesante	Inaffidabile, Inaccurata
Manganell o	+0	0		
Mazza di ferro	+1	0	Pesante	
Taser	//	0	Speciale 2 (Elettricità)	No danni
Lancia media	+1	1	Tagliente, Lunga	
Lancia lunga	+2	1	Tagliente, Lunga, Grande	Due mani

Arma	Danno	Distanza	Status	Difetti
Arco semplice	+1	2		Ricarica 1, Due mani
Arco lungo	+2	3	Grande	Ricarica 1, Due mani
Balestra	+2	2	Pesante	Ricarica 3, Due mani
Lanciafia mme	//	1	Fuoco 3, Pesante, Ad area 1, Grande	Ricarica 1, Due mani
Fionda	-1	1		Ricarica 3, Piccola
Arma da fuoco corta	+2,+ 3	2		Ricarica 1
Fucile a canna liscia	+2,+ 3	2	Pesante, Grande	Ricarica 1, Due mani

Fucile a canna rigata	+2,+ 4	3	Pesante, Grande	Ricarica 1, Due mani
Mitragliatrice leggera	+2	2	Automatica, Ad area 2	Ricarica 2, Due mani, Inaccurata
Fucile d'assalto	+3	2	Automatica (F), Pesante, Grande	Ricarica 1, Due mani
Archibugio	+2	1	Pesante, Grande	Ricarica 3, Due mani
Molotov	-1	1	Speciale 2 (Fuoco), Ad area 2	Inaffidabile, Piccola Altro: se rotta una volta diventa Tagliente

Armature

Se si è subito un attacco in un punto protetto dall'armatura, l'armatura riduce i dadi subiti di un certo valore dipendente dagli Status.

Armatura Fisica (1-5): Sottrai -1 ai danni di Vitalità non causati da armi da fuoco per livello di questo Status.

Armatura Balistica (1-5): Sottrai -1 ai danni di Vitalità causati da armi da fuoco per livello di questo Status.

Armature

La miglior difesa è sempre la difesa. Più di un cacciatore ha fatto l'errore di andare in giro nelle sue vesti di ogni giorno, che per un mostro vuol dire "come mamma l'ha fatto". I personaggi più intelligenti invece sanno come proteggersi, perché inconsciamente capiscono che in questo modo possono ridurre i danni, e vivere, seppur ammaccati, almeno un altro giorno.

Se si è subito un attacco in un punto protetto dall'armatura, l'armatura riduce i dadi subiti di un certo valore dipendente dagli Status.

Armatura Fisica (1-5): Sottrai -1 ai danni di Vitalità non causati da armi da fuoco per livello di questo Status.

Armatura Balistica (1-5): Sottrai -1 ai danni di Vitalità causati da armi da fuoco per livello di questo Status.

Combattimento Sociale

Quando si discute con qualcuno o bisogna convincere qualcuno di qualcosa. Le Abilità principi del Combattimento Sociale sono:

Comanda è un martello, e funziona meglio *subito*, ma rischia di bruciare le relazioni.

Influenza è la carota, e funziona meglio *nel tempo*, ma può ridurre le tue risorse.

Relazioni

Di base, ogni personaggio ha una Relazione con ogni altro personaggio. Considerate la Relazione verso un personaggio come un modificatore alla vostra riserva di dadi nelle azioni di Combattimento Sociale. Il modificatore di Relazione influenza solo la *vostra* riserva di dadi, non quella del bersaglio.

-3. Nemico: Il personaggio farà qualsiasi cosa per crearvi problemi, se ne avrà la possibilità.

- **-2. Sospetto:** il personaggio vi causerà problemi se le conviene e/o questo non causa un costo eccessivo.

- **-1. Indisponente:** Il personaggio difficilmente vi darà una mano in caso di bisogno. Gli state antipatici.

- **0. Neutrale:** Al personaggio non fate né caldo né freddo. O non vi conosce, o non gli interessate abbastanza, o la bilancia dei favori è all'equilibrio.

- **+1. Favorevole.** Il personaggio difficilmente vi creerà problemi. Gli state simpatici.

- **+2. Supporto:** Il personaggio vi aiuterà in caso di bisogno se ne avete bisogno e questo non gli reca grande danno.

- **+3. Alleato:** Il personaggio farà qualsiasi cosa per aiutarvi, se ne avrà la possibilità.

Al variare della scena questo valore base di Relazione può essere soggetto a modificatori da -5d a +5d, a riflettere prime impressioni, come avete trattato il personaggio in quella scena e in altre precedenti, come lo avete approcciato e quanto di impossibile state chiedendo. Anche un alleato se particolarmente vessato può reagire malissimo alla vostra influenza.

Calcolo dei danni

Se l'azione di attacco è un successo, il difensore ha una scelta. Può:

- Scegliere la resa. Il suo combattimento finisce.

- Cercare un compromesso. Se l'aggressore accetta il compromesso, il suo combattimento finisce. Se l'aggressore non accetta il compromesso, il combattimento continua, ma il difensore subisce -2d alle sue azioni di combattimento sociale per tutto il prossimo round;

- Accumulare Sforzo per resistere alla coercizione per questo turno.

Se l'azione di attacco dell'aggressore è un successo critico, potete scegliere ulteriori benefici:

- **Sudore sulla tempia:** Il bersaglio è costretto ad accumulare 1 Sforzo ulteriore per resistere alla coercizione per questo turno;
- **Imbarazzo:** Il bersaglio subisce -2d alle sue azioni di combattimento sociale per tutto il prossimo round.

Il combattimento sociale finisce quando uno dei bersagli sceglie la resa o il compromesso, magari dopo aver accumulato troppo Sforzo per i suoi gusti. I partecipanti al combattimento possono scegliere la resa *in ogni momento* (ma prima che vengano tirati i dadi), in modo da ridurre le conseguenze di questa guerra di attrito.

Tatticismi

Questa è una sintesi. Per i tatticismi prendete il manuale completo.

Altre fonti di danno

Tutte le fonti di danno che non derivano da pugni, lame e armi da fuoco sono categorizzate in base alla loro Intensità. Più una fonte di danno è distruttiva, maggiore è il livello dell'Intensità, che corrisponde a una riserva di dadi compresa tra 0d a 5d. Se un bersaglio è danneggiato da una di queste fonti di danno, ogni successo del tiro di Intensità infligge al bersaglio 2 danni.

Danno naturale: fuoco, gelo, elettricità e altre cose brutte

Il GM assegna al danno naturale un'Intensità compresa tra 0d e 5d. In base a quanto il personaggio è esposto a quella fonte di danno naturale, aggiungete questi modificatori ai danni inflitti:

- Minima esposizione: una piccola parte del corpo è esposta (mano, piedi): +1.
- Bassa esposizione: una parte del corpo è esposta: +2.
- Parziale esposizione: circa metà del corpo: +3.
- Completa esposizione: oltre la metà del corpo: +4.

Danno da sostanze: veleno, droghe, malattie, radiazioni

Come per i danni naturali, anche le sostanze nocive hanno una Intensità da 0d a 5d. In base a quanto il personaggio è esposto, aggiungete questi modificatori ai danni inflitti:

- Dose minima: +1.
- Dose ridotta: +2.
- Dose media: +3.
- Dose esagerata: +4.

Al variare dal tipo di sostanza, il GM può decidere succeda uno o più dei seguenti:

Subite danno immediatamente. Tirate Vigore: per ogni successo ottenuto riducete l'Intensità di -1d. Se l'Intensità scende a -1d, non subite più l'effetto del veleno. Altrimenti, tirate Intensità per calcolare i danni.

Subite danno a intervalli di tempo. Dopo un intervallo di tempo deciso dal GM (scena, ore, giorni, una volta per episodio o Mistero), tirate Vigore: per ogni successo ottenuto riducete l'Intensità di -1d. Se la riserva di dadi scende a -1d, non subite più l'effetto del veleno. Altrimenti, tirate Intensità per calcolare i danni.

Subite uno Status negativo. Tirate Vigore: se è un fallimento, in base alla sostanza scegliete uno Status o Difetto come Ammalato, Rallentato o Allucinato. Potete anche decidere di fallire il tiro. Una volta per turno, tirate Vigore: se è un successo, non subite l'effetto dello Status per quel turno. Se lo Status negativo è causato da una sostanza, con un successo critico rigenerate dallo Status.

Subite uno Status positivo. Tirate Vigore: se è un fallimento, in base alla sostanza scegliete uno Status come Concentrato, Iperattivo, Dopato, Anestetizzato. Potete anche decidere di fallire il tiro. Se l'azione di Vigore è stato un fallimento critico, andate in overdose e subite danno immediatamente. Con un successo critico, la prossima volta per avere lo stesso effetto dovete ingerire una sostanza di Intensità +1d rispetto a quella appena ingerita.

Guarire dalle malattie è un'azione complessa. Se è una malattia che fa da sola il suo corso, il malato tira Vigore, ma può essere assistito da un personaggio con Abilità Cura. Se è una malattia che necessita di cure mediche, è il curatore che compie l'azione complessa, e può essere assistito dal personaggio malato (che tira Vigore nell'azione di supporto).

Alcune malattie non possono essere curate. Considerateli come Status negativi permanenti.

Carenza di Ossigeno

Se siete parte di quella fetta della popolazione che ha bisogno dell'ossigeno, affogare o finire con una busta di plastica intorno alla testa potrebbe voler dire la vostra fine.

Se siete in assenza di ossigeno, dopo un numero di round pari al vostro livello di Vigore+1, all'inizio di ogni turno seguente tirate Vigore. Se è un fallimento, tirate 5d di Intensità per calcolare i danni.

Cadute

Cadere da sotto un metro corrisponde a una Intensità di 0d. Dopo i primi due metri di caduta libera, aggiungete +1d a Intensità. Considerate i danni subiti come se fosse un *Colpo di Grazia*.

Se siete in grado di ridurre la caduta in qualsiasi modo (come aggrappandovi a rami, o a fili dell'elettricità) tirate un Abilità adatta (in genere Muoviti): per ogni successo ottenuto riducete di -1d l'Intensità. Se scendete a 0d, considerate il tiro come un Tiro della Rovina.

Cadere su un oggetto morbido riduce di -1d fino a -3d l'Intensità. Cadere su un terreno accidentato aumenta l'Intensità da +1d a +3d.

Indossare Armature non protegge dai danni da caduta.

Danni, vulnerabilità e resistenze

Vulnerabilità: Oltre gli eventuali ulteriori danni subiti, se entri in contatto con una Vulnerabilità subisci un danno di Intensità pari al livello di Vulnerabilità. Raddoppiate i danni inflitti dai successi dell'Intensità della Vulnerabilità.

Resistenza: Dividi i danni subiti per un numero pari al livello di Resistenza. Arrotondate i danni subiti per eccesso.

Immunità: Una creatura immune a una fonte di danno non subisce danni neanche se viene colpita.

Rigenerazione: Una creatura rigenerante a una fonte di danno non subisce danni se viene colpita, e rigenera un numero di danni alla Salute pari a quanti ne avrebbe altrimenti persi.

Stanchezza

Un normale sonno ristoratore è di sei ore. Se sono passate 16 ore da un sonno ristoratore, tira Vigore. Se è un fallimento, subisci lo Status Stremato. Se è un successo, non subisci lo Status Stremato *per ora*: alla fine di ogni scena fino al prossimo sonno ristoratore devi ritirare Vigore per non subire lo Status Stremato.

Stremato

Tira Vigore per resistere al sonno. Se l'azione è un successo, subisci -1d a ogni azione finché non recuperi le forze. Se è un fallimento, perdi i sensi e con loro questo Status: stai felicemente dormendo. Se è un successo, resti sveglio *per ora*: ogni 4 ore ritira Vigore per non addormentarti. Se l'azione è un successo subisci un ulteriore -1d a ogni azione finché non recuperi le forze. Altrimenti, perdi i sensi.

Se questo status è causato dall'aver accumulato più Sforzo della Tenacia, puoi comunque accumulare ulteriore Sforzo. Ritira Vigore per non addormentarti: se l'azione è un successo subisci un ulteriore -1d a ogni azione finché non recuperi le forze.

Minacce alla Stabilità

Ogni evento che scuote la nostra psiche nel profondo rischia di danneggiare la Stabilità, che corrisponde alla capacità di un individuo di mantenere saldi i nervi a causa di un evento stressante. Una Minaccia può essere un evento violento, come essere testimoni di un omicidio, oppure uno stress psicologico, come una terribile umiliazione durante una discussione in pubblico.

Quando un personaggio subisce una Minaccia alla Stabilità, il GM tira un numero di dadi pari al livello base della Minaccia, a cui aggiunge eventuali modificatori (vedete oltre per esempi). Il personaggio può resistere alla Minaccia tirando Controllo.

Successo: Il personaggio resiste alla Minaccia e non subisce danni alla Stabilità.

Successo critico: Il personaggio non subisce danni alla Stabilità e ottiene +1d a Controllo per resistere a quella forma di Minaccia in futuro. Questo bonus è cumulativo: quando il personaggio ottiene +3d, diventa completamente immune a quella Minaccia e ottiene un successo automatico ai tiri di Controllo per resistervi.

Fallimento (normale o critico): Il personaggio subisce danni alla Stabilità (vedi Calcolo dei danni).

Calcolo dei danni

Se l'azione di attacco è un successo, il numero di danni totali inflitti al bersaglio è pari a +2 per ogni successo. A questo valore aggiungete il livello della Minaccia in base alla Tabella. Ogni volta che il personaggio subisce un numero di danni pari a Stabilità, accumula una Complicanza di Stabilità di livello superiore.

Se il GM tira un successo critico, può scegliere come beneficio di sommare +4 ai danni inflitti.

Se il GM ottiene due benefici grazie a un successo critico e un fallimento critico in contemporanea, il bersaglio subisce immediatamente lo Status Crisi, e tira Controllo. Se è un fallimento subisce lo Status **Fuori dai Giochi**.

Modificatori	
L'azione è compiuta in autodifesa	-1
L'azione è compiuta per difendere una persona amata	-1
La Minaccia rischia di svelare l'Ombra o è dovuta al Vizio	+1
Le vittime sono multiple	<i>Da +1 a +3</i>
La vittima/responsabile è una persona amata	<i>+ Livello di Relazione</i>
La Minaccia è prolungata nel tempo	+1 (giorni), +2 (settimane), +3 (mesi)

Livello	Danni a Stabilità
0-1	0

2-3	+1
4-5	+2
>5	+3

Le Minacce alla Stabilità si dividono in tre gruppi: Violenza, Ego e Occulto.

Violenza

- Ferire una persona o essere ferito (Livello 2 di Complicanza di Vitalità): 1
- Essere testimone di grave ferimento (Livello 3 di Complicanza di Vitalità): 1
- Ferire una persona o essere ferito gravemente (Livello 3 di Complicanza di Vitalità): 2
- Scoprire un cadavere: 2
- Essere testimone di morte accidentale: 3
- Responsabile o testimone di tortura: 3
- Causare una morte accidentale: 4
- Essere testimone di omicidio: 4
- Essere vittima di tortura: 5
- Causare un omicidio intenzionale: 5

Ego:

- Subire un fallimento critico in un'azione di combattimento sociale: 1
- Subire un fallimento nella vita personale (es. bocciatura): 1-2
- Un proprio segreto viene svelato in pubblico: 1-3
- Essere privato delle proprie libertà personali (imprigionato, rapito): 2-4
- Subire un tradimento: Livello di Relazione
- Compiere un'azione che va contro i propri principi: 1-3 (mangiare carne se vegetariano, ferire qualcuno se pacifista), 4-5 (uccidere il tuo partner, cannibalismo)

Le Minacce di tipo Ego possono subire anche questi modificatori:

Modificatori	
La Minaccia avviene quando ti trovi da solo	-1
La Minaccia avviene di fronte a una ventina di persone	+1
La Minaccia avviene di fronte a una cinquantina di persone	+2
La Minaccia avviene di fronte a oltre cento persone	+3

Occulto:

- Essere testimone di evento sovrannaturale: 1-5
- Vedere una creatura sovrannaturale la prima volta: livello di Persona Sovrannaturale (riducete di 1 il Livello i seguenti incontri con lo stesso tipo di creatura)
- Subire una magia non offensiva: 1-2
- Subire una magia offensiva: 2-3
- Essere attaccato da una creatura sovrannaturale: 2-3
- Essere posseduto da una creatura: 3
- Essere testimone di morte accidentale causata dal sovrannaturale: 3
- Essere testimone di morte intenzionale causata dal sovrannaturale: 4
- Essere posseduto da una creatura ma cosciente: 4
- Causare un omicidio sfruttando il sovrannaturale: 5

Le Minacce di tipo Occulto possono subire anche questi modificatori:

Modificatori	
La Minaccia è di Taglia Grande	+1
La Minaccia è di Taglia Enorme	+2
La Minaccia è di Taglia Colossale	+3
La Minaccia è costituita da un gruppo di creature	+1

Trattamento medico

Sottoporsi a trattamento medico permette una più rapida guarigione delle ferite fisiche e mentali.

Stabilizza: Se un bersaglio subisce lo Status Sanguinante, il personaggio curante tira Cura come azione complessa per bloccare l'emorragia e rigenerare lo Status Sanguinante. L'Orologio ha tante sezioni quanti sono stati i round di sanguinamento fino a quel momento. Se il bersaglio subisce lo Status Sanguinante lo stesso round in cui il personaggio tira Cura, l'azione è semplice.

Tampona: Se un bersaglio subisce penalità causate da una Complicanza, il personaggio curante tira Cura con una Difficoltà pari al livello di Complicanza di Salute del bersaglio come azione semplice per ignorare queste penalità fino alla fine della scena.

Riattiva: Se un bersaglio subisce lo Status Svenuto o Crisi, il personaggio curante può tirare Cura con una Difficoltà pari al livello di Complicanza di Salute del bersaglio per rigenerare lo Status corrispondente.

Cura a lungo termine (Vitalità): Il personaggio curante può intraprendere un'azione complessa di Cura per dimezzare i tempi necessari alla guarigione spontanea di danni di Vitalità e rigenerando 2 danni di Vitalità per ogni sezione di Orologio riempita, compiendo un tiro ogni minimo sei ore.

Cura a lungo termine (Stabilità): Il personaggio curante può intraprendere un'azione complessa di Cura per rigenerare 4 danni di Stabilità per ogni sezione di Orologio riempita, compiendo un tiro ogni minimo 24 ore.

Oggetti e Status

Nel manuale completo.