

Fase 1: Determinare lo Scopo.

Fase 2: Porte. Il personaggio ha un numero di Porte pari al più basso tra Fermezza e Autocontrollo

1) Se lo Scopo potrebbe portare ad tiro di degenerazione o ad un punto di rottura, aggiungere 2 Porte.

2) Se lo Scopo va contro una Virtù del bersaglio, aggiungere 1 Porta (due nel caso della seconda Virtù, vedi GMC).

3) Se lo Scopo va contro un'Aspirazione del bersaglio, aggiungere 1 Porta.

4) Se il personaggio descrive una via chiara per raggiungere un'Aspirazione, rimuovere una Porta.

5) Le Porte possono crescere o scendere con le circostanze. Modificare lo Scopo mantiene le porte già aperte, ma bisogna ricalcolare Virtù, Aspirazioni e punti di rottura.

Ogni personaggio, nonostante le penalità alle Porte, ha ALMENO 1 Porta, prima di essere convinto. Le Porte vanno aperte una per una. Ogni tiro fatto con successo ne apre una (non una per successo), un successo eccezionale ne apre due. Le Porte sono una relazione reciproca tra due personaggi. Un personaggio può avere delle Porte verso qualcuno, e averne un'altro numero verso un'altro.

Fase 3: Impressioni.

Intervallo di tiri per impressione

Perfetta--> 1 turno

Ottima--> 1 ora

Buona--> 1 giorno

Media--> 1 settimana

Ostile--> Non può tirare.

A seconda delle circostanze, della richiesta e delle prime impressioni, il Narratore setta l'impressione di partenza. In condizioni standard è Media, ovvero 1 tiro alla settimana, che è piuttosto lento. Ma rendendo la situazione più confortevole, si può aumentare l'impressione.

1) L'utilizzo di Leva Dolce, ovvero offerte e bustarelle, se viene accettata, aumenta l'impressione di uno.

2) L'utilizzo del Vizio del bersaglio può aumentare l'impressione di uno (in linea generale, se la cosa farebbe recuperare 1 Volontà al bersaglio).

Fase 4: Aprire le Porte. Il personaggio inizia a fare dei tiri per aprire le porte, cercando di convincere il bersaglio. Questo può essere fatto sia con tiri sociali che con tiri di altro genere. Si consiglia di usare tiri resistiti o contrastati. Fallimenti impongono -1 ai tiri successivi, e il Narratore può decidere, se lo ritiene appropriato, di far scendere di 1 l'impressione. La penalità non se ne va con tiri superati. Se il narratore fa scendere l'impressione, il personaggio attaccante ottiene 1 Beat, o 1 PX se usate le regole originali. Se l'impressione scende ad Ostile, non può più fare tiri.

Fallimento. Una manovra sociale può fallire completamente se:

Il personaggio fallisce criticamente (il che gli concede un Beat come di norma)

Il bersaglio si sente tradito e raggirato in modo significativo dal realizzare che il personaggio gli ha mentito.

L'impressione rimane ad Ostile per una settimana. Potrà ritentare nella prossima storia.

[Continua sotto]

Forzare le Porte.

Tentare di accelerare i tempi, può essere ad alto rischio ma ad alta ricompensa. Può portare a bruciare i ponti o ad opportunità perse.

Il personaggio specifica uno Scopo, e sceglie l'approccio desiderato, tirando. Viene penalizzato dal numero attuale di Porte. Se lo supera, seguire la Risoluzione.

Usare una Leva Pesante, ovvero minacce, rapimenti, ricatti e simili, rimuove 1 porta se conducono il bersaglio ad un punto di rottura da -1 a -2, ne rimuovono 2 se conducono il bersaglio ad un punto di rottura da -3 in su.

Risoluzione

Alla fine della manovra sociale, accade una di queste due cose.

1) il personaggio accetta la manovra sociale e si comporta seguendo le richieste. Ottiene un Beat [o 1 punto esperienza]

2) il personaggio offre una alternativa benefica per entrambi, che non rovesci però gli intenti. Questa scelta è consigliata specialmente nel caso di conflitti tra PG, mentre per i PNG generalmente è meglio la prima. In più, si ottiene una Condizione appropriata.

Influenzare gruppi.

Funziona allo stesso modo. Eccetto che richiede un'impressione eccellente, o Forzare le porte.

Il Narratore usa i più alti tra Fermezza e Autocontrollo del gruppo. Determina tre Aspirazioni, una Virtù e un Vizio per il gruppo, e l'Integrità (Moralità) relativa del gruppo. Di solito, tutti accettano la richiesta, se vengono convinti. Membri individuali potrebbero scegliere altrimenti, ma la maggiorparte fa come il personaggio suggerisce.