

MOSSE DELLA CANAGLIA

PERSEGUI I TUOI OBIETTIVI

Quando il tuo personaggio agisce, descrivi l'**obiettivo** che vuole raggiungere. Questo aiuta il GM a determinare quale tipo di **minaccia** (se presente) potrebbe essere un ostacolo pericoloso, portando a un **tiro azione** per risolvere la situazione.

COMPI AZIONI AUDACI

Affronta una minaccia compiendo un'**azione audace**. Racconta cosa fa il tuo personaggio con una delle **azioni** riportate sul suo libretto, inclusi eventuali dettagli, vantaggi e *roleplay* (questo aiuta a stabilire la **posizione** per il tiro).

DADO BONUS

Ottieni un dado bonus per il tuo tiro segnando **2 stress** oppure chiedendo un **Patto col Diavolo**.

AIUTA QUALCUNO

Racconta come assisti qualcuno e segna **1 stress** per dare **+1d**. O guida un'**Azione di Gruppo**.

RESISTENZA

Fai un tiro Intuito, Prestanza o Risolutezza per resistere a una conseguenza. Prendi **6 stress** meno il tuo dado più alto.

EFFICACIA MIGLIORATA

Usa uno strumento o un'arma *eccellente*, spingiti al limite o scambia posizione per efficacia.

FLASHBACK

Inventa un'azione ingegnosa che il tuo personaggio ha compiuto nel passato per aiutarti nel presente. Il GM ti farà pagare **0-3 stress**, in base a quanto l'azione è complicata. Effettua un tiro azione se è pericolosa.

BLADES IN THE DARK

COMPI UN'AZIONE AUDACE

BLADES, p. 165

Quando il GM introduce una **minaccia** tra te e l'**obiettivo** del tuo personaggio, ti chiederà come vuoi approcciarla. Descrivi cosa fa il tuo personaggio per affrontare l'ostacolo pericoloso—includi una delle **azioni** riportate sul libretto del tuo personaggio come verbo. Includi anche dettagli, vantaggi e il *roleplay* che pensi sia rilevante. Per esempio:

*“L'ho **Manipolata** parlando di tutte le volte che io e la mia banda l'abbiamo aiutata, specialmente con quella situazione con le Roncole. «Chi ti copriva le spalle quando Coran ti ha inseguito con la sua mannaia? Sai che hai un debito con me...»”*

Descrivendo le tue azioni in questo modo, eviti il problema di cercare di “usare” un'azione come se fosse un'abilità più ampia. Semplicemente stai dicendo che compi quell'azione.

OPZIONI AGGIUNTIVE

BLADES, p. 21, 22, 34, 134

- ◆ Per **ottenere un dado bonus** per il tuo tiro, puoi **spingerti al limite** (segnando **2 stress**) oppure chiedere un **Patto col Diavolo**.
 - ◆ Per **assistere qualcuno**, segna **1 stress** per dare **+1d** al suo tiro. Dichiarare come aiuti.
 - ◆ Per **guidare il gruppo contro un ostacolo** spiega come lo fai, poi tutti tirano per la stessa azione (compreso te). Il giocatore che ottiene il risultato migliore conta per tutto il gruppo. Ma tu, in quanto leader, segni **1 stress** per ogni giocatore che ha ottenuto un risultato negativo (1-3). *Non devi essere il migliore in qualcosa per guidare un'azione.*
 - ◆ Per **evitare qualcosa di brutto**, basta che tu dica al GM che **resisti**. Il GM ti dirà cosa tirare. Prenderai un po' di stress, ma eviterai l'esito negativo. Puoi decidere di usare la tua **armatura** invece di resistere (o in aggiunta).
 - ◆ Per avere un'**efficacia migliorata** quando tiri per affrontare un ostacolo, puoi **spingerti al limite** (segnando **2 stress**) o dire al GM che vuoi **scambiare posizione per efficacia**—rischi delle conseguenze peggiori ma sarai più determinante. *Potresti anche avere uno strumento speciale o un'arma capace di incrementare la tua efficacia.*
 - ◆ Se sei in una situazione difficile, puoi inventare un **flashback** per raccontare qualcosa che il tuo personaggio ha fatto nel passato, per aiutarti nel presente. Il GM ti farà pagare **0-3 stress**, in base a quanto è complicato o complesso il flashback.
- A volte, per superare un ostacolo, la banda dovrà effettuare più azioni, dividendo il problema in più parti. Il GM creerà un **orologio** per tenere traccia dei vostri progressi, in modo che tutti sappiano a che punto siete per completare l'obiettivo.

MOSSE DEL GM

INTRODUCI UNA MINACCIA

Quando una canaglia agisce per raggiungere un **obiettivo**, pensa se c'è una **minaccia** che la può intralciare. Se sì, descrivi l'ostacolo e il pericolo e chiedi come vogliono affrontarla (nello specifico quale **azione** compiono).

...O LASCIALI FARE

Se non c'è un ostacolo pericoloso, la canaglia semplicemente fa quello che ha dichiarato. **Non c'è bisogno di un tiro azione**—descrivi solo ciò che accade. Se vuole ottenere di più, la situazione potrebbe *diventare* pericolosa perché potrebbe dover correre dei rischi per ottenerlo.

...O FAI UN TIRO SORTE USANDO UN'AZIONE

Se *davvero* vuoi tirare senza che ci sia un pericolo, usa il valore di una delle azioni della canaglia per un **tiro sorte** per vedere *quanto bene* ci riesce—dopo tutto si suppone che sia un esperto. 1-3: così così, 4/5: discreto, 6: riuscito perfettamente, Critico: lavoro eccezionale.

PATTO COL DIAVOLO

Inserisci un colpo di scena, complicazioni, nuovi pericoli e soprese offrendo **Patti col Diavolo**.

EFFICACIA MIGLIORATA

Offri alla canaglia un'efficacia **migliorata** per la sua azione se è disposto a rischiare una **posizione peggiore** (o vice versa).

AVANZA UN OROLOGIO

Spesso, una buona conseguenza è fare avanzare un orologio, piuttosto che inserire immediatamente un pericolo o infliggere una ferita. Introduci gli orologi per tenere traccia di pericoli imminenti, rapporti interrotti, nuovi nemici e altri problemi all'orizzonte.

BLADES IN THE DARK

TIRI AZIONE PER RISOLVERE LE MINACCE

BLADES, p. 165, 166

In *Blades*, non tiriamo i dadi per risolvere le singole azione, come se fossero classiche “prove di abilità” degli altri giochi. Usiamo il tiro azione solo quando c'è un conflitto tra l'obiettivo della canaglia e una minaccia: un ostacolo pericoloso che si oppone a tale obiettivo (di solito un PNG). Il tiro stabilisce come si risolve l'azione per entrambe le parti. Ecco come fare durante il botta-e-risposta della conversazione:

- ◆ Un giocatore descrive cosa fa la sua canaglia per raggiungere un **obiettivo**.
- ◆ Se c'è una **minaccia che si frappone tra la canaglia e il suo obiettivo**, il GM la introduce e chiede alla canaglia come vuole affrontarla (nello specifico quale azione compie).
- ◆ Il giocatore descrive l'**azione** che la sua canaglia compie per affrontare la minaccia, aggiungendo dettagli come lo stile e il roleplay, oltre a ogni vantaggio che possiede e che ritiene possa essere rilevante.
- ◆ Il GM valuta i dettagli della situazione, l'azione che la canaglia sta compiendo, la descrizione fornita dal giocatore, e la forza della minaccia per impostare la **posizione** e l'**efficacia** del tiro.

Mi arrampico sul tetto di fronte per sbirciare dentro il maniero.

◀ OBIETTIVO DEL GIOCATORE

MINACCIA
DEL GM ▶

Ti arrampichi su un tubo di scarico e trovi un punto da cui spiare. C'è una Giubba Blu che sta facendo la ronda... potrebbe allertarsi. Come vuoi affrontare la cosa?

Sgattaiolo lentamente, usando le ciminiere come copertura. Ho anche un mantello d'Ombra eccellente...

◀ AZIONE DEL GIOCATORE
+ DETTAGLI

POSIZIONE
E EFFICACIA ▶

Il tuo mantello ti aiuta di sicuro! Ok, è un tiro azione Controllato (invece di Rischioso) con un'efficacia Standard.

- ◆ Se non c'è una **minaccia che si frappone tra la canaglia e il suo obiettivo**, il GM descrive gli effetti dell'azione della canaglia, e sposta la scena verso la prossima opportunità per un'azione e un pericolo.

“Ti arrampichi su un tubo di scarico e trovi un punto da cui spiare. Dal maniero non proviene alcuna luce, tranne che per un solo servitore con una candela, che fa il giro, probabilmente controllando le serrature e simili prima di andare a letto. Vuoi fare la tua mossa e irrompere?”

MINACCE

Qui sotto trovi una lista di minacce che il GM può usare, divise per situazione, ordinate dal minore al maggiore pericolo. Le minacce evidenziate in *corsivo* sono particolarmente utili come **orologi**.

PATTO COL DIAVOLO

- ◆ Perdere l'iniziativa
- ◆ Perdere la tua opportunità
- ◆ Non avere più tempo
- ◆ Essere superato in astuzia
- ◆ Non notare i problemi

MINACCE DI SICUREZZA

- ◆ *Innalzare il livello di allarme*
- ◆ Essere braccati, qualcuno vi cerca
- ◆ *Arrivo delle Giubbe Blu / Guardiani degli Spiriti*
- ◆ Essere visto o inseguito
- ◆ *Essere messo all'angolo o catturato*

MINACCE SOCIALI

- ◆ Perdere il rispetto di qualcuno
- ◆ *Mettere alla prova una relazione*
- ◆ Commettere un goffo errore
- ◆ Essere escluso o sbattuto fuori
- ◆ *Farsi un nemico*

MINACCE OCCULTE

- ◆ Attirare l'attenzione di un fantasma
- ◆ Ripercussione Elettroplasmatica
- ◆ Paura, panico o paralizzato
- ◆ *Braccato dai Guardiani degli Spiriti*
- ◆ Tormentato da un Dio Dimenticato

MINACCE DI INGANNO

- ◆ Dare adito a sospetti o sfiducia
- ◆ Essere confuso o distratto
- ◆ Cadere in un'ingatto o un raggirio
- ◆ Essere incastrato, accusato ingiustamente
- ◆ Essere attirato in un'imboscata

MINACCE VIOLENTE

- ◆ Essere disarmato
- ◆ Attirare più Sospetto
- ◆ Danno minore o moderato
- ◆ Essere circondato o catturato
- ◆ Danno grave, morte

BLADES IN THE DARK

SOLO UN TIRO, DI SOLITO

BLADES, p. 26

La maggior parte delle minacce sono risolte con un solo tiro. Comunque, se la canaglia è stata surclassata, potrebbe avere un'efficacia **limitata**—dovrà affrontare il pericolo più di una volta per superare questo ostacolo.

“È un grande spadaccino—dovrai prima superare la sua difesa, e poi dovrai eseguire un'altra azione per danneggiarlo. E rischierai di essere ferito entrambe le volte.”

UN OROLOGIO CHE TICCHETTA

BLADES, p. 166

È ottimo avere un **orologio pericolo** sul tavolo per una minaccia imminente (le Giubbe Blu vengono chiamate, le canaglie vengono smascherate, colte in flagrante, scacciate, ecc). Segnare un orologio è una minaccia più “morbida” di una ferita o guai immediati. Mostra la competenza delle canaglie—non rovinano tutto solo per un brutto tiro.

Per esempio, una Nebbia sta Sgattaiolando dietro a una Giubba Blu, e la minaccia è “innalzare il livello di allarme”. Il giocatore ottiene un 3, quindi tu potresti dire: *“Una delle Giubbe Blu guarda verso il tetto—«Hai sentito?» dice. Segno due sezioni dell'orologio Allarme. Non hai ancora superato la pattuglia. Vuoi continuare a Sgattaiolare, o provi qualcosa di diverso?”*

LA POSIZIONE CONTROLLATA È SPECIALE

BLADES, p. 25

Quando una canaglia è in una posizione Controllata, significa che non è ancora esposto direttamente alla minaccia. Per rispecchiare questa situazione, i risultati di 4/5 e 1-3 sono meno severi rispetto alle altre posizioni—la minaccia non si manifesta immediatamente nello stesso modo in cui accade con posizioni Rischiose o Disperate. La canaglia ha la possibilità di ritirarsi o di provare nuovamente—fai riferimento allo schema qui sotto per un riassunto dei risultati di un tiro Controllato.

POSIZIONE CONTROLLATA

Imposti tu i termini del confronto. Sfrutti un vantaggio dominante.

SUCCESSO CRITICO: riesci con **efficacia migliorata**.

SUCCESSO PIENO (6): ottieni l'obiettivo senza conseguenze.

SUCCESSO PARZIALE (4/5): sei esitante. Ritirati e prova

un approccio diverso oppure scegli di riuscire ma con una conseguenza minore: una complicazione **minore**, l'efficacia è **ridotta**, subisci un **danno minore**, la tua posizione è ora **rischiosa**.

FALLIMENTO (1-3): vacilli. Puoi continuare tirando in posizione **rischiosa** oppure abbandoni e provi un approccio diverso.