

# DURANTE LA MISSIONE



Le azioni di Fiori sono vigorose e proattive, energiche e potenti, resistenti e tenaci



Le azioni di Cuori sono ingegnose e astute, persuasive e sociali, perspicaci e prudenti

Il GM imposta le scene e segue le scelte dei PG.  
I Giocatori agiscono nei panni dei Personaggi per completare la missione.

Quando le cose si fanno rischiose, il GM chiama una Sfida:

## SFIDE

IMPOSTARE DIFFICOLTÀ & SEME

AGGIUNGERE MODIFICATORI

CONTINUA A PESCAR FINO A QUANDO...

Hai pescato 4 carte di Semi non corrispondenti

Hai pescato carte del Seme corrispondente pari al Livello di Difficoltà

Hai pescato una Figura del Seme corrispondente

Hai pescato la Figura del tuo PG e corrisponde al Seme

### FALLIMENTO

L'azione va male. Subisci le conseguenze e posiziona le carte pescate nella Pila delle Opportunità Perdute

### SUCCESSO

Le cose vanno secondo i piani. Scarta le carte pescate

### SUCCESSO CRITICO

L'azione ha successo, più un bonus aggiuntivo. Scarta le carte pescate

### TRIONFO

Come il Successo Critico e puoi fare un piccolo cambiamento al mondo a favore del gruppo. Scarta le carte pescate

**RITIRARSI:** un giocatore può Ritirarsi se le possibilità non lo soddisfano. Ha successo in parte dell'azione e riceve le ricompense appropriate.

## TIRA UN D10 PER OGNI CARTA PESCATA

Il risultato è pari o inferiore al valore della carta

La carta è una Figura

Il risultato è superiore al valore della carta

**SCARTA LA CARTA**

**SCARTA LA CARTA**

**POSIZIONA LA CARTA NELLA PILA DELLE OPPORTUNITÀ PERDUTE**

## ASSISTERE ALTRI GIOCATORI

### Aiutare

- Esegui una Sfida Livello di Difficoltà 1 per ridurre il Livello di Difficoltà di un altro giocatore di 1 fino a un minimo di 1
- Il tuo Personaggio è coinvolto nelle conseguenze della Sfida che hai Aiutato
- Una volta per Sfida

### Prepararsi al Fallimento

- Preparati a un'azione nel caso un altro giocatore Fallisca, dichiarando cosa fai prima che peschi
- Se il giocatore Fallisce, esegui l'azione che hai preparato eseguendo immediatamente una Sfida
- Una volta per Sfida, non è possibile prepararsi al Fallimento della tua Sfida

### Prepararsi al Successo

- Preparati per un'azione nel caso un altro giocatore abbia Successo, dichiarando cosa fai prima che peschi
- Se il giocatore ha Successo, esegui l'azione che hai preparato eseguendo immediatamente una Sfida
- Una volta per Sfida, gli altri giocatori possono prepararsi per il tuo Successo

## REAZIONI

- Il giocatore non può rifiutare la Sfida
- Il GM decide il Livello di Difficoltà e il Seme da solo
- Non è possibile Ritirarsi da una Reazione
- Le regole sono a pag. 30

## RUBARE

- Prendi una carta fra quelle pescate o dal mazzo e mettila nella tua mano

## BARARE

- Durante una Sfida, gioca una carta dalla tua mano invece di pescarla

## DIVENTARE COMPROMESSI

- Se peschi 3 Quadri nella stessa Sfida, Fallisci la Sfida e diventare Compromessi. Per il resto della campagna, i Quadri provocano Fallimenti Critici. Vedi pag. 40

## TENTARE LA SORTE

- Fai una domanda al GM e decidete insieme una risposta favorevole e una sfavorevole. Pesca 3 carte. Se tutte e 3 le carte hanno Semi diversi la risposta è favorevole e viceversa

# COMPLETARE LA MISSIONE

Catturate (♣), Convertite(♥) o Eliminate(♠) il vostro Bersaglio per completare la missione:

- Il Livello di Difficoltà della Sfida è minimo 4.
- Per ogni difesa che non avete ancora superato e che ha effetto sull'approccio, il Livello di Difficoltà aumenta di 1.
- I giocatori possono ridurre il Livello di Difficoltà sotto il 4 solo con i Modificatori Personalisi dei Personaggi. Aiutare e altri fattori possono ridurre il Livello di Difficoltà, ma non sotto il 4.

Se i giocatori hanno Successo in questa Sfida, devono poi riuscire nell'Estrazione, la parte finale della missione. Il GM decide la complessità e la difficoltà della fuga. I giocatori devono superare una o più Sfide per mettere al sicuro i Personaggi.

## BRUTTE COSE

- Fallire la missione: pag. 49
- Danno e Affrontare il Destino: pag. 65
- Creare un nuovo personaggio: pag. 67
- Terminare una campagna: pag. 74

# F A N T E



MODIFICATORE

**IMPOSANTE:**

una volta per missione, puoi intimidire un PNG che non sia un Bersaglio senza eseguire una Sfida.



MODIFICATORE

**AMABILE:**

non puoi mai subire Danno o Affrontare il Destino in una Sfida di Cuori (♥).



MODIFICATORE

**CAMBIO DI STRATEGIA:**

all'inizio di ogni sessione, prendi dal mazzo un Asso a tua scelta e Rubalo, poi rimescola il mazzo.



Le azioni che ricadono sotto Fiori (♣) sono vigorose e proattive, energiche e potenti, resistenti e tenaci.

Le azioni che ricadono sotto Cuori (♥) sono ingegnose e astute, persuasive e sociali, perspicaci e prudenti.

Le azioni che ricadono sotto Picche (♠) sono agili ed eleganti, abili ed esperte, rapide e precise.

NOME

PRONOMI

CONCEPT

ARMA

OCCULTATA

STRUMENTO

OCCULTATO



## — ABILITÀ —

**DAI MOLTI TALENTI:** quando esegui una Sfida, fallisci pescando la 5<sup>a</sup> carta che non corrisponde al Seme, invece della 4<sup>a</sup>.

◆ **RISCUOTERE UN DEBITO:** una volta per missione, un altro giocatore può scartare la sua mano per evitare che tu subisca Danno. Perché ciò avvenga, è necessario scartare almeno una carta.

◆ **PER UN PELO:** una volta per campagna, trasforma un Fallimento ottenuto in una tua Sfida in un Successo. Perdi comunque tutte le carte pescate durante la Sfida, come in un Fallimento.

◆ **GIOCO DI SQUADRA:** tre volte per missione. Aiutare con successo un altro giocatore riduce il Livello di Difficoltà di 2 invece di 1.

◆ **PAGARE IL PREZZO:** aumenta permanentemente uno dei tuoi Modificatori Personalisi di 1, poi ottieni immediatamente 2 nuove Abilità che non riducono i tuoi Modificatori Personalisi.

◆ **ABBASTANZA STUPIDO DA FUNZIONARE:** una volta per missione, puoi posizionare la prima carta del mazzo nella Pila delle Opportunità Perdute per ottenere un Trionfo in una Sfida. I Personaggi possono comunque subire Danno. Questa Abilità non può essere usata contro i Bersagli.

◆ **PER PRECAUZIONE:** quando peschi la prima carta di una Sfida, pescane due, tienine una e Scarta l'altra. La carta scartata non ha effetto sulla Sfida.

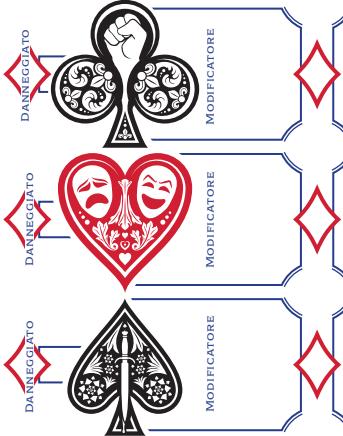
## — MODIFICATORI —

**UN PO' PIÙ DI MUSCOLI:** riduci permanentemente il tuo Modificatore Personale di Fiori(♣) di 1, fino a un massimo di -2.

◆ **UN PO' PIÙ DI CERVELLO:** riduci permanentemente il tuo Modificatore Personale di Cuori(♥) di 1, fino a un massimo di -2.

◆ **UN PO' PIÙ DI EQUILIBRIO:** riduci permanentemente il tuo Modificatore Personale di Picche(♠) di 1, fino a un massimo di -2.

# R E G I N A



**AURA DI COMANDO:**  
due volte per missione, puoi comandare a un PNG di fare qualcosa per te senza eseguire una Sfida. Non puoi usare questa Abilità contro un Bersaglio.

**AL POSTO TUO:**  
in qualsiasi momento, puoi scegliere di subire Danno al posto di un altro Personaggio.

**SCORCIATOIA:**  
all'inizio di ogni missione, dopo che tutti gli altri hanno innescato le loro Abilità di inizio missione, cerca nel mazzo la tua Figura, mescola il mazzo e posiziona la tua Figura in cima.

Le azioni che ricadono sotto Fiori (♣) sono vigorose e proattive, energiche e potenti, resistenti e tenaci.

Le azioni che ricadono sotto Cuori (♥) sono ingegnose e astute, persuasive e sociali, perspicaci e prudenti.

Le azioni che ricadono sotto Picche (♠) sono agili ed eleganti, abili ed esperte, rapide e precise.

NOME

PRONOMI

CONCEPT

ARMA

OCCULTATA

STRUMENTO

OCCULTATO

## ABILITÀ

**SACRIFICO:** quando ottieni un Fallimento in una Sfida, puoi scartare una Figura usata nella Sfida e posizionare le altre carte nella Pila delle Opportunità Perdute o viceversa.

**NON OGGI:** quando ti Ritiri da una Sfida, considera tutte le carte per cui tiri come se il loro valore fosse più alto di 2.

**AFFIDABILE:** tre volte per missione, puoi Aiutare un altro giocatore senza eseguire una Sfida.

**SCUDO:** una volta per missione, puoi prendere le prime tre Carte Numerate della Pila degli Scarti e posizionarle nella Pila delle Opportunità Perdute per evitare di subire Danno.

**SO BADARE A ME:** tre volte per missione, se nessuno ti offre il suo Aiuto, puoi ridurre di 1 il Livello di Difficoltà di una Sfida.

**IN SERBO:** tre volte per missione, puoi Rubare una Carta Numerata che andrebbe perduta durante una Sfida in cui un giocatore si è Ritirato. Puoi giocare queste carte solo durante le Sfide degli altri giocatori.

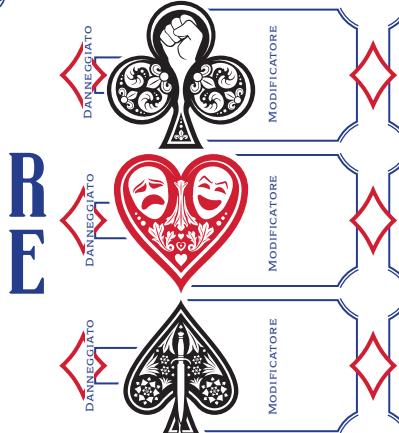
**PREVEGGENTE:** tre volte per missione, puoi guardare la prima carta del mazzo durante la Sfida di un altro giocatore e comunicare di quale carta si tratta.

## MODIFICATORI

**UN PO' PIÙ DI MUSCOLI:**  
riduci permanentemente il tuo Modificatore Personale di Fiori(♣) di 1, fino a un massimo di -2.

**UN PO' PIÙ DI CERVELLO:**  
riduci permanentemente il tuo Modificatore Personale di Cuori(♥) di 1, fino a un massimo di -2.

**UN PO' PIÙ DI EQUILIBRIO:**  
riduci permanentemente il tuo Modificatore Personale di Picche(♠) di 1, fino a un massimo di -2.



### POSTA IN GIOCO:

dopo aver eseguito una Sfida, a prescindere dal risultato tira per qualsiasi carta che hai giocato dalla tua mano (come se ti fossi Ritirato). Invece di scartare, riprendile in mano.

### INFILTRATI:

all'inizio di ogni missione, crea un PNG insieme al GM. Lo puoi incontrare durante la missione e ti deve un favore.

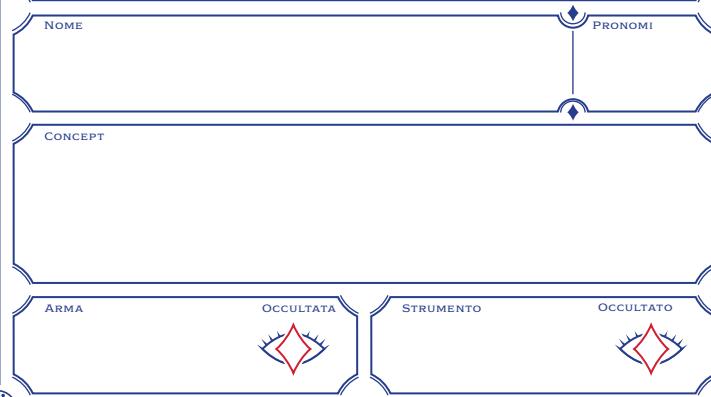
### PUNTARE TUTTO:

Puoi giocare 5 carte dalla tua mano per ottenere un Successo Critico nella tua Sfida in corso. Non puoi usare questa Abilità contro un Bersaglio.

Le azioni che ricadono sotto Fiori (♣) sono vigorose e proattive, energiche e potenti, resistenti e tenaci.

Le azioni che ricadono sotto Cuori (♥) sono ingegnose e astute, persuasive e sociali, perspicaci e prudenti.

Le azioni che ricadono sotto Picche (♠) sono agili ed eleganti, abili ed esperte, rapide e precise.



## ABILITÀ

**QUALCOSA IN PIÙ:** quando ottieni un Successo Critico in una Sfida, puoi Rubare fino a due Carte Numerate usate nella Sfida.

**PREMIO DI CONSOLAZIONE:** quando ottieni un Fallimento in una Sfida, puoi Rubare una Carta Numerata usata nella Sfida.

**PIANI BEN RIUSCITI:** all'inizio di ogni missione, pesca dal mazzo fino a quando trovi due Carte Numerate; quindi Rubale, poi rimescola il mazzo.

**IL TOCCO GIUSTO:** quando usi il tuo Strumento, il tuo peggior Modificatore Personale diventa 0. Se è già 0, diventa -1.

**DOPPIO FONDO:** puoi occultare armi o strumenti che normalmente sarebbero troppo grandi per essere Occultati (se ha senso).

**SEMPRE SUL PEZZO:** all'inizio di ogni missione, puoi scegliere un'arma o uno strumento aggiuntivo di qualsiasi dimensione che è stato nascosto nell'area in cui si trova il Bersaglio.

**MI SEI D'INTRALCIO:** per il resto della campagna, non puoi Aiutare o essere Aiutato da nessun altro giocatore. Riduci permanentemente uno dei tuoi Modificatori Personalini di 1, fino a un massimo di -2.

## MODIFICATORI

### UN PO' PIÙ DI MUSCOLI:

riduci permanentemente il tuo Modificatore Personale di Fiori(♣) di 1, fino a un massimo di -2.

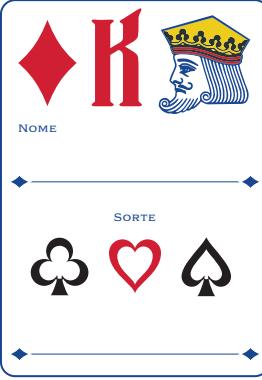
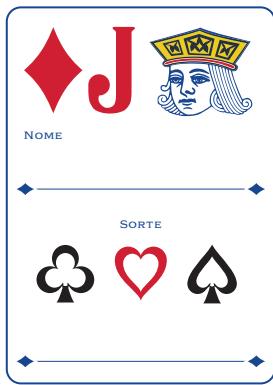
### UN PO' PIÙ DI CERVELLO:

riduci permanentemente il tuo Modificatore Personale di Cuori(♥) di 1, fino a un massimo di -2.

### UN PO' PIÙ DI EQUILIBRIO:

riduci permanentemente il tuo Modificatore Personale di Picche(♠) di 1, fino a un massimo di -2.

BER SAGLI



## PUNTI DEBOLI



# PERSONAGGI

