

# 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



Le azioni di Picche sono agili ed eleganti, abili ed esperte, rapide e precise



I Quadri sono Jolly e contano come qualsiasi seme

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 PESCARE 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 DIO 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 diventate 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 Personali 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

# FANTE



DANNEGGIATO

MODIFICATORE



DANNEGGIATO

MODIFICATORE



DANNEGGIATO

MODIFICATORE

## IMPONENTE:

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

## AMABILE:

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

## 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 5ª carta che non corrisponde al Seme, invece della 4ª. ☐

**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 Personali di 1, poi ottieni immediatamente 2 nuove Abilità che non riducono i tuoi Modificatori Personali. ☐

**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. ☐

# REGINA



DANNEGGIATO

MODIFICATORE



DANNEGGIATO

MODIFICATORE



DANNEGGIATO

MODIFICATORE

## 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.

## SCORCIAIOIA:

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

**SACRIFICIO:** 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.

# RE



**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 scartarle, 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.

NOME

PRONOMI

CONCEPT

ARMA

OCCULTATA

STRUMENTO

OCCULTATO

## 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.

**DOPIO 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 Personali 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.

# BERSAGLI

## CAMPAGNA

NOME

AMBIENTAZIONE

COMPROMESSI?



NOME

SORTE



NOME

SORTE



NOME

SORTE



NOTE

## PUNTI DEBOLI



SCAMBIATA CON



NOME



SCAMBIATA CON



NOME



SCAMBIATA CON



NOME



SCAMBIATA CON



NOME



SCAMBIATA CON



NOME



SCAMBIATA CON



NOME



SCAMBIATA CON



NOME



SCAMBIATA CON



NOME



SCAMBIATA CON



NOME



SCAMBIATA CON



NOME

## PERSONAGGI



NOME

PERDUTA?



NOME

PERDUTA?



NOME

PERDUTA?



NOME

PERDUTA?



NOME

PERDUTA?



NOME

PERDUTA?



NOME

PERDUTA?



NOME

PERDUTA?



NOME

PERDUTA?