

AGENDA DEL GIOCATTORE

- * **Tentare di sconfiggere l'incubo:** 1) scoprire gli aspetti dell'Incubo stesso 2) compiere delle ricerche per ottenere le risorse giuste per abbattere gli aspetti scoperti 3) muovere attivamente il Sognatore in gioco per ottenere ciò di cui ha bisogno.
- * **Esplorare i rapporti:** 1) collaborare con gli altri Sognatori 2) muoverti per portare il gioco le relazioni, viverle confrontandosi, parlando e anche entrando in contrasto con gli altri Sognatori.
- * **Rendere tuo il mondo dei sogni:** 1)rispondi alle domande del GM per dare un'impronta personale al mondo dei sogni che rifletta la vita reale del tuo personaggio 2) crea e introduci particolari del mondo dei sogni 3) durante il gioco approfitta dei momenti in cui non sei in scena per tratteggiare un luogo, un personaggio o un aspetto del mondo dei sogni e dallo al GM.

POSSIBILI RELAZIONI

- * **Amicizia:** Il sentimento più comune che può svilupparsi e legare due Sognatori.
- * **Amore:** amare qualcuno può essere la tua più grande risorsa, essere ricambiati la tua più grande avventura.
- * **Affetto:** l'affetto sincero e protettivo verso qualcuno.
- * **Rivalità:** l'invidia o anche la semplice voglia di primeggiare, sono una fortissima spinta a migliorarsi.
- * **Antipatia:** l'avversione verso qualcuno può comunque generare un paragone da non seguire.
- * **Interesse:** ogni persona che incontriamo a qualcosa di interessante da insegnarci.

Pataphysic Wander

TIRI DI AZIONE

Creare un vantaggio

- * Creare un nuovo aspetto di situazione.
- * Scoprire un aspetto di situazione già esistente o l'aspetto di un altro personaggio di cui non eri a conoscenza.
- * Trarre vantaggio da un aspetto già presente.

Se stai creando un nuovo aspetto o scoprendone uno esistente:

- * **Quando fallisci:** non crei né scopri l'aspetto, oppure lo fai ma un avversario ne ottiene un'invocazione gratuita.
- * **Quando pareggi:** se stavi creando un nuovo aspetto, ottieni un beneficio.
- * **Quando riesci:** crei o scopri l'aspetto e tu o un tuo alleato avrete diritto ad un'invocazione gratuita.
- * **Quando riesci con stile:** crei o scopri l'aspetto, e tu o un tuo alleato avrete diritto a due invocazioni gratuite.

Se stai cercando di creare un vantaggio su un aspetto di cui sei già a conoscenza:

- * **Quando fallisci:** non ottieni nessun giovamento aggiuntivo da quell'aspetto.
- * **Quando pareggi o riesci:** ottieni un'invocazione gratuita per te o per un tuo alleato che potrete usare in seguito.
- * **Quando riesci con stile:** ottieni due invocazioni gratuite dell'aspetto che, se vuoi, potrà sfruttare anche un tuo alleato.

Superare un ostacolo

- * **Quando fallisci:** ti trovi davanti a una scelta difficile. Puoi semplicemente fallire, oppure riesci con un costo maggiore.
- * **Quando pareggi:** ottieni il tuo scopo, ma a un prezzo minore.
- * **Quando riesci:** riesci nel tuo intento.
- * **Quando riesci con stile:** come sopra, ma in aggiunta ottieni un beneficio. Ricorda che se ti sei avvalso del tuo approccio di riferimento, potresti perdere 1 punto animo.

Difendere

- * **Quando fallisci:** sei vittima di ciò che l'avversario ottiene dal proprio successo.
- * **Quando pareggi:** le cose non vi vanno così male; consulta la descrizione dell'azione del tuo avversario, per sapere cosa succede.
- * **Quando riesci:** l'avversario non ottiene il risultato desiderato.
- * **Quando riesci con stile:** l'avversario non ottiene ciò che desiderava, inoltre guadagni un beneficio.

Pataphysic Wander

AZIONI

Per fare il punto

- * Durante il gioco i personaggi tenteranno svariate azioni in base al contesto, stabilite se si tratta di creare un vantaggio oppure superare un Ostacolo
- * Se il bersaglio della vostra azione può intralciarvi o intervenire in qualche modo potrà difendersi dalla vostra azione
- * Durante un scena il GM stabilisce l'ordine in cui i partecipanti agiscono partendo da colui che ha innescato la situazione, e poi permette a tutti di intervenire almeno una volta prima di stabilire di nuovo chi agirà per primo.
- * Subire due conseguenze elimina il bersaglio dalla scena.
- * È bene stabilire gli obiettivi a breve termine dei personaggi per stabilire le situazioni.
- * Gli obiettivi possono variare da un'azione all'altra senza problemi.

Tentazioni

Per gli eventi:

- * Hai l'aspetto ____ e sei nella situazione ____, quindi è sensato che, sfortunatamente, ti accada _____. Cosa farai ora?

Per le decisioni:

- * Hai l'aspetto ____ nella situazione ____, quindi è sensato che tu decida di _____. Questo prende una brutta piega quando succede _____.

Per l'atteggiamento:

- * Sei spesso [approccio di riferimento] e stai tentando _____, ma ti lasci prendere dalle emozioni e, come al solito, cadi nel tuo solito atteggiamento.

Pataphysic Wander