

NOIRLANDIA



la vittima:

la nostra città

corrotta da



aspetto/identità:



relazione con la vittima:

altre relazioni:

(CHI?)

(COME?)

PERCHÉ?

PRINCIPIO



CORPO:

- Energico
- Abile
- Ferito
- Debitato
- A pezzi

MENTE:

- Lucido
- Sereno
- Tormentato
- Sconvolto
- Infranto

CUORE:

- Lieto
- Quieto
- In colpa
- Angosciato
- Esausto

REPUTAZIONE:

- Fidato
- Ignorato
- Sospettato
- Indiziato
- Bruciato

TIRI DI SFIDA:

Dadi dello stato rilevante +
1 dado bianco
1 dado nero

Confronta il dado bianco
e il dado nero più alti.

Se tu...

Vinci di 2 o più:
Narra il successo.
Tieni il dado bianco per
il tiro di indagine.

Perdi di 2 o più:
Narra il fallimento.
Tieni il dado nero per
il tiro di indagine.

Altrimenti:

Ti verrà proposto
un accordo.
Accetta l'accordo e
vinci, o rifiuta
e perdi.

TIRI DI INDAGINE:

Dadi dello stato rilevante +
2 dadi bianchi
+ dadi accordo da vittoria
nelle sfida o risposte
3 dadi neri
+ arroventamenti
+ fallimento nella sfida

Successo con...

1: Placare
2: Curare uno stato
3-5: Connessione, o
un indizio casuale
6: Risposta o indizio connesso

Fallimento con...

1: Morte
2: Appendere se stessi
3-5: Danneggiare uno stato
6: Arroventare, o
distruggere un indizio

Infrangi il principio
per vincere i pareggi.

NOTE SVL (ASO)