

PRINCIPI

- Rivolgiti sempre ai personaggi, non ai giocatori.
- Abbraccia lo strano, lo stravagante, l'alieno e il fantastico.
- Fai le mosse seguendo la fiction in modo che abbiano senso al suo interno.
- Non pronunciare mai il nome della tua mossa.
- Rendi vivo ogni nemico.
- Dai un nome a ogni personaggio.
- Fai domande e costruisci sulle risposte.
- Sii un fan dei personaggi.
- Pensa come un cattivo.
- Inizia e concludi con la narrazione.
- Pensa anche fuori dall'inquadratura.
- Dai ai PG scelte difficili da compiere.
- Conosci le motivazioni dei tuoi cattivi.

QUANDO FARE UNA MOSSA

Fai una mossa:

- Quando tutti ti guardano per sapere cosa succede.
- Quando i giocatori ti danno un'opportunità d'oro in gioco.
- Quando tirano un 6 o meno.

SCEGLIERE UNA MOSSA

Per scegliere una mossa, pensa alle ovvie conseguenze dell'azione che l'ha attivata nel mondo di gioco. Se hai già un'idea su cosa far accadere, vai con quella finché è coerente con la tua agenda e i principi del gioco. Lascia che le tue mosse si sviluppino e si reggano l'una sull'altra, come quando fai una mossa dura dopo averne fatto una morbida come avviso. Costruisci sui successi o sui fallimenti delle mosse dei personaggi e sulle tue precedenti.

Se il tuo istinto ti dice che qualcosa non farà male ora, ma tornerà a dar fastidio dopo, bene! Questo fa parte dei tuoi principi (pensa anche fuori dallo schermo). Segnatelo e rivelalo quando sarà giunto il momento.

FARE LA TUA MOSSA

Quando fai una mossa, ricordati dei tuoi principi: non dire mai il nome della mossa e rivolgiti ai personaggi, non ai giocatori.

Ricorda di soddisfare la fiction ogni volta che fai una mossa, in ogni scena, per ogni personaggio. Gioca sulle loro forze e debolezze e tieni a mente le qualità uniche che possiedono in ogni momento. È importante sapere chi sono i personaggi e che poteri hanno perché tutto ciò influenzerà la storia: sai che ci vorrà molto di più per abbattere un eroe con un fattore curativo rispetto a uno senza protezione o difese.

Dopo ogni mossa chiedi sempre: "Che cosa fai?"

USA LA MOSSA DI UN NEMICO

Ogni nemico che gli eroi incontreranno nelle loro avventure ha almeno una mossa o più da fare a seconda di quante ne hai preparate per lui. La mossa di un nemico è la descrizione di ciò che quel nemico può fare ai personaggi dei giocatori, come "mettere in pericolo un innocente" per un cattivo da due soldi o "evocare aiuto dalle profondità del sottosuolo" per un cultista o un mostro che è parte di un'orda.

- Usa la mossa di un nemico.
- Rivela una verità scomoda.
- Mostra una minaccia imminente, fai avanzare un Piano.
- Infliggi una Condizione Appropriata (Minore, Moderata o Critica).
- Consuma le loro risorse, sottrai le loro cose.
- Rivela o ripristina un Vantaggio.
- Rigiragli contro la loro mossa.
- Separali.
- Dai un'opportunità adatta alle abilità di un personaggio.
- Mostra un lato negativo del loro personaggio, aspetto, equipaggiamento o potere.
- Offri un'opportunità con o senza costo.
- Metti qualcuno davanti a una scelta.
- Di' loro i costi o le conseguenze e chiedi.
- Minaccia un Legame.

- Approfitta di una Limitazione.
- Minaccia un segreto.
- Incoraggia un uso creativo dei poteri, metti in mostra un Vantaggio.
- Approfitta di una Condizione.
- Cambia l'ambiente.
- Menziona una minaccia imminente.
- Introduci una nuova fazione o tipo di nemico.
- Usa la minaccia di una fazione o un tipo di nemico esistente.
- Falli tornare su propri passi.
- Presenta una sfida a un giocatore.

COSE DA FARE PER CREARE UN NEMICO

Ecco alcune domande da porti per aiutarti a creare un nemico.

- Qual è il suo potere offensivo principale?
- Qual è il suo potere difensivo principale?
- È immune a qualcosa?
- È resistente a qualcosa?
- Diventa più forte ad ogni colpo subito?
- I suoi poteri/immunità/resistenze derivano dalla tecnologia?
- Ha dei poteri che lo proteggono o che interferiscono con gli altri?
- Qual è il suo stato mentale? Ha qualche debolezza?
- Come combatte?
- Quali sono le sue ragioni?
- Su quale scala opera?
- Dove si trova il suo quartier generale?
- Quanto sanno di lui i personaggi?
- Qual è il suo aspetto?

ELEMENTI DI UN NEMICO

NOME

MOTIVAZIONE

ASPETTO

SOGLIA DELLE CONDIZIONI

POTERI

(o Valore di Taglia se Orda)

TIPO