

## AUTARE O INTERFERIRE (LEGAMI)

Quando aiuti o ostacoli un altro personaggio, tira su Legami con lui.

**7+:** con un successo, lui ottiene +1 o -2 prossimo, scegli quale

**7-9:** sei implicato nei risultati della mossa dell'altro personaggio e puoi esporti a pericoli, punizioni o costi

## VALUTARE (ACUME)

Quando studi da vicino una persona, un luogo o una situazione, oppure valuti al volo un avversario o una situazione tesa, tira su Acume.

**10+:** ottieni 3 prese

**7-9:** ottieni 1 presa

Nell'azione che ne consegue, puoi spendere 1 presa in ogni momento, facendo una domanda all'MC dall'elenco che segue, se la tua valutazione potrebbe aver rivelato la risposta. L'MC potrebbe farti domande per chiarire il tuo intento. Prendi +1 prossimo quando agisci in base alle risposte.

- ⚡ Di quale potenziale complicazione dovrei preoccuparmi?
- ⚡ Cosa noto nonostante sia nascosto?
- ⚡ In cosa \_\_\_\_\_ è per me vulnerabile?
- ⚡ Come posso evitare problemi o nascondermi, qui?
- ⚡ Qual è per me il modo migliore per entrare/uscire/passare oltre?
- ⚡ Dove posso ottenere il vantaggio migliore?
- ⚡ Chi o cosa mi minaccia maggiormente in questa situazione?
- ⚡ Chi o cosa è in controllo della situazione??

## CONVINCERE (STILE)

Quando cerchi di convincere qualcuno a fare quello che vuoi tramite promesse, bugie o spaccate, tira su Stile.

**10+:** i PNG fanno quello che vuoi. I PG scelgono se farlo o meno. Se lo fanno, segnano esperienza. Se non lo fanno, devono **agire sotto pressione** per andare contro le tue volontà stabilite.

**7-9:** i PNG lo fanno, ma qualcuno lo scoprirà: l'MC avanzerà l'Orologio Marcateempo appropriato. Per i PG, scegli uno:

- ⚡ Se fanno quello che vuoi, segnano esperienza
- ⚡ Se non lo fanno, devono **agire sotto pressione** per andare contro le tue volontà stabilite

Poi sta a loro scegliere.

## SETACCIARE LE STRADE (STILE)

Quando chiedi aiuto a un Contatto, tira su Stile.

**7+:** ottieni quello che vuoi.

**10+:** ottieni qualcosa in più (scegli tra **[info]** o **[equip]**).

**7-9:** scegli 2 dall'elenco seguente:

- ⚡ La tua richiesta ti costerà di più
- ⚡ La tua richiesta necessiterà di tempo per essere elaborata
- ⚡ La tua richiesta attirerà attenzioni, complicazioni o conseguenze indesiderate
- ⚡ Il tuo contatto ha bisogno del tuo aiuto per qualcosa. Se non lo aiuti prendi -1 prossimo su questa mossa finché non fai ammenda

## COMBATTERE (CARNE)

Quando usi violenza contro una forza armata per ottenere il controllo di un obiettivo, definisci l'obiettivo e tira su Carne.

**7+:** ottieni il tuo obiettivo

**7-9:** scegli 2:

- ⚡ Fai troppo rumore. Avanza l'Orologio di Missione rilevante
- ⚡ Subisci danno come stabilito dalla narrazione
- ⚡ Un alleato subisce danno come stabilito dalla narrazione
- ⚡ Qualcosa di valore si rompe

## GIOCARE DURO (ACUME)

Quando affronti qualcuno minacciando violenza e sei intenzionato ad andare fino in fondo, tira su Acume.

**10+:** i PNG fanno quello che vuoi. I PG possono scegliere: fare quello che vuoi, o subire le conseguenze stabilite

**7-9:** per i PNG, l'MC sceglie 1:

- ⚡ Tentano di rimuoverti come minaccia, ma non prima di aver subito le conseguenze stabilite
- ⚡ Lo fanno, ma vogliono qualcosa in cambio. Aggiungili come Minaccia
- ⚡ Lo fanno, ma dicono tutto a qualcuno. Avanza l'Orologio di Missione appropriato

I PG scelgono: fare quello che vuoi, o subirne le conseguenze stabilite. Ottengono +1 prossimo nell'agire contro di te.

## RICERCARE (MENTE)

Quando investighi su una persona, un luogo, un oggetto o un servizio utilizzando una biblioteca, un dossier o un database (o una combinazione di questi), poni una domanda dall'elenco che segue e tira su Mente.

**10+:** ottieni **[info]**; l'MC risponderà alla tua domanda e risponderà anche ad una domanda che ne consegue dalla seguente lista:

- ⚡ Dove posso trovare \_\_\_\_\_?
- ⚡ Quanto è sicuro \_\_\_\_\_?
- ⚡ Chi o cosa è collegato a \_\_\_\_\_?
- ⚡ Chi ha posseduto o utilizzato \_\_\_\_\_?
- ⚡ Per chi o per cosa \_\_\_\_\_ ha più valore?
- ⚡ Qual è la relazione tra \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_?

**7-9:** ottieni **[info]**; l'MC risponderà alla tua domanda

**6-:** l'MC risponderà alla tua domanda... ed eseguirà una mossa

## AGIRE SOTTO PRESSIONE (FREDDO)

Quando stai correndo contro il tempo, agisci mentre ti trovi in pericolo o agisci per evitarlo, tira su Freddo.

**10+:** lo fai, senza problemi

**7-9:** inciampi, esiti o ci pensi troppo: l'MC ti offrirà un risultato peggiore, un duro accordo o una scelta difficile

## ARMONIZZARSI (TOCCO)

Quando ti apri agli sguardi e poni domande alle entità aliene che vivono al di là, tira su Tocco.

**10+:** lo squarcio risuona di dolce magia, impari una verità che stavi cercando

**7-9:** lo squarcio intona una cacofonia, dal rumore raccogli un vago accenno

**6-:** lo squarcio ti mostra orrore e dolore. L'MC fa una mossa

# MOSSE

## DICHIARARE UN CONTATTO

Quando hai bisogno di reclamare un favore da un nuovo contatto, dagli un nome e descrivilo, quindi racconta perché il contatto ti deve un favore o perché lo devi tu a lui. L'MC ti farà alcune domande sul contatto e sulla vostra relazione. Aggiungi il contatto al tuo elenco.

Puoi **dichiarare un contatto** solo una volta per sessione, sebbene alcune mosse di libretto possono permetterti di ottenere più contatti in modi simili.

## PRODURRE EQUIPAGGIAMENTO

Quando produci l'equipaggiamento di cui hai bisogno quando ne hai bisogno, descrivi come e perché la tua professionalità e la tua previdenza ti hanno detto di portarti con te questo equipaggiamento e spendi **[equip]**. Devi spendere **[equip]** per **produrre equipaggiamento**.

## RIVELARE CONOSCENZE

Quando riveli le tue conoscenze su preparazione, disposizione o ambiente dell'opposizione, descrivi come hai scoperto queste informazioni e spendi **[info]**. Devi spendere **[info]** per **rivelare conoscenze**. Prendi +1 prossimo nell'avvantaggiarti delle opportunità offerte dalle tue informazioni.

## ANDARE SOTTO I FERRI (CREDITO)

Quando ti viene installato un nuovo innesto cibernetico da un medico di strada, tira su Credito (massimo +2).

**10+:** l'operazione è un completo successo

**7-9:** l'innesto cibernetico non funziona come dovrebbe, scegli uno: *+inaffidabile*, *+scadente*, *+hardware deteriorato*, *+dannoso*.

**6-:** ci sono state... complicazioni

Quando ti viene installato un nuovo innesto cibernetico in accordo con un contratto corporativo, ignora tutta quella roba brutta. Sei *+in debito*. Il tuo innesto cibernetico funziona esattamente come vogliono loro.

## DANNO

Quando **subisci danno**, (anche 0-danno o s-danno), diminuisci il valore del danno del livello della tua armatura (se ce l'hai), riempi un numero di segmenti sul tuo Orologio del Danno uguale al valore di danno rimanente, infine tira i dadi aggiungendo il danno subito.

**10+:** scegli 1:

- Sei fuori combattimento: incosciente, intrappolato, confuso o in preda al panico
- Subisci l'intero danno dell'attacco, prima che venga ridotto dall'armatura; se hai già subito l'intero danno, subisci +1 danno
- Perdi l'uso di un impianto cibernetico finché non riesci a ripararlo
- Perdi una parte del corpo (gamba, braccio, occhio)

**7-9:** l'MC sceglie 1:

- Sei sbilanciato
- Perdi la presa su qualsiasi cosa tu abbia in mano
- Perdi le tracce di qualcuno o qualcosa di cui ti occupi
- Qualcuno ha la meglio su di te

## PRONTO SOCCORSO (FREDDO)

Quando tratti le ferite di qualcuno utilizzando l'appropriato equipaggiamento medico, tira su Freddo.

**10+:** se il suo Orologio del Danno è a 21:00 o meno, riduci il suo danno di due segmenti. Se il suo Orologio del Danno è oltre 21:00, riduci il danno di un segmento

**7-9:** riduci il suo danno di un segmento. Se il suo Orologio del Danno è ancora oltre 21:00, subirà un -1 continuo finché non riceve cure appropriate

## ULTIMO RESPIRO (CARNE)

Quando arrivi a 00:00 sul tuo Orologio del Danno, tira su Carne

**10+:** sopravvivi fino all'arrivo dei medici

**7-9:** sopravvivi, ma a un costo. Scegli uno: *+in debito*, trattamento scadente (-1 a una statistica), danno cibernetico (assegna un'etichetta negativa a un innesto cibernetico)

**6-:** sanguini a morte sulla strada

## OTTENERE L'INCARICO (ACUME)

Quando negozi i termini di un incarico, tira su Acume.

**10+:** scegli 3 opzioni dall'elenco seguente

**7-9:** scegli 1 opzione dall'elenco seguente

- Il datore di lavoro fornisce informazioni utili (**[info]**)
- Il datore di lavoro fornisce risorse utili (**[equip]**)
- L'incarico viene pagato bene
- L'incontro non attira attenzioni sgradite
- Il datore di lavoro è identificabile

## FARSI PAGARE (PREPARAZIONE)

Quando andate a un incontro per **farvi pagare** dal vostro datore di lavoro, tirate i dadi e aggiungete il numero di segmenti non riempiti dell'Orologio di Preparazione.

**10+:** scegli 3 opzioni dalla lista seguente

**7-9:** scegli 1 opzione dalla lista seguente

- Non è una trappola o un agguato
- Venite pagati per intero
- Il datore di lavoro è identificabile
- L'incontro non attira attenzioni esterne
- Durante la missione avete imparato qualcosa; tutti segnano esperienza