

PIGSMOKE

LIBRETTI DEI RUOLI



MOSSE

CHI È TUTTA 'STA GENTE?

Con 24 ore di preavviso puoi...

"MI PIACE RENDERMİ UTILE"

Puoi raccogliere favori "in anticipo" prodigandoti in buone azioni

UN' IPERATTIVA VITA SOCIALE

ESTENUANTE 

Quando passi tutte le sere della settimana a socializzare...

SODALIZIO ACCADEMICO

Quando Pubblichi un saggio con successo, puoi...

"MI COPRIRESTI?"

COSTRIZIONE 

Quando trascorri del tempo a ciarlare con qualcuno,

CHI È TUTTA 'STA GENTE?

Puoi Tenerti Buono Qualcuno anche solo lusingandolo perché...

DOMANDE

- Chi si è messo a scavare nei tuoi account social in cerca di qualcosa di scandaloso? Cos'ha trovato?
- Devi un favore ad uno dei tuoi studenti. Com'è successo?
- Conosci gli sporchi segreti di un PNG del tuo Dipartimento. Chi è? Qual è questo segreto?

SCATTI DI ANZIANITÀ

- Recupera tutte le caselle di esaurimento.
- Ottieni un Assistente alla Cattedra.
- Ottieni una mossa dal tuo libretto di dipartimento.
- Ottieni una mossa dal tuo libretto di ruolo.
- Ottieni una mossa da un libretto (di ruolo o di dipartimento) che non sia in uso al tavolo.
- Somma +1 al punteggio di una tua abilità (il valore massimo cui puoi portarle è +2).
- Ottieni un artefatto con un limitato effetto magico.
- Ottieni una seconda Attrezzatura scelta dal tuo libretto di dipartimento.
- Migliora in qualche modo uno degli oggetti che già possiedi.

L'AMICO DI TUTTI

Nome

Govinda o Priya Chowdhury
Nobu o Kiku Takenaka
Liam o Emma Webb

Attitudine

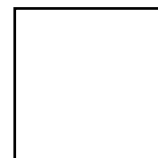
Amichevole ed estroverso
Sorriso che conquista
Tesserato di qualsiasi club
Un plico enorme di materiali compromettenti

Burocrazia



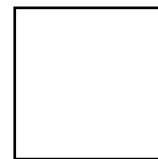
-Richiedere Attrezzature
-Riempire Scartoffie

Carisma



-Tenersi Buono Qualcuno
-Fare la Voce Grossa
-Insegnare

Ricerca



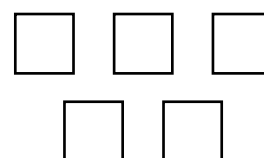
-Scavare più a fondo
-Pubblicare

Stregoneria

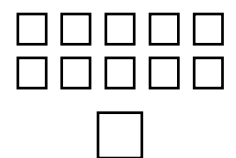


-Abracadabra!

ESPERIENZA



CATTEDRA FISSA



L'AMICO DI TUTTI - DETTAGLIO DELLE MOSSE

CHI È TUTTA 'STA GENTE?

Con 24 ore di preavviso puoi fare in modo di radunare un centinaio di persone al posto e ora concordati – conoscenti, amici, amici di amici, gente a caso dai social network. Una volta radunate per qualche minuto o aver fatto un piccolo flash mob, le persone se ne andranno – salvo ci sia qualcosa che attiri il loro interesse e le trattenga più a lungo.

“MI PIACE RENDERMI UTILE”

Puoi raccogliere favori “in anticipo” prodigandoti in buone azioni per altre persone, per poi usare quegli stessi favori come pagamento in Mosse quali *Tenersi Buono Qualcuno*, *Riempire Scartoffie* e *Richiedere Attrezzature*. Puoi conservare al massimo un favore per persona.

UN' IPERATTIVA VITA SOCIALE

ESTENUANTE 🕒

Quando passi tutte le sere della settimana a socializzare, tira +Carisma. Con 10+ incontri un amico di un amico che casualmente sembra essere perfetto per aiutarti a risolvere un problema che ti assilla. Con 7-9, o incontri un amico di un amico che ha abilità utili, ma che non ti servono ora come ora; oppure incontri qualcuno con le capacità perfette per ciò che ti serve, ma che è una vera carogna.

SODALIZIO ACCADEMICO

Quando Pubblichiamo un saggio con successo, puoi automaticamente considerare uno dei co-autori PNG come co-autore del prossimo argomento di ricerca a cui ti dedicherai.

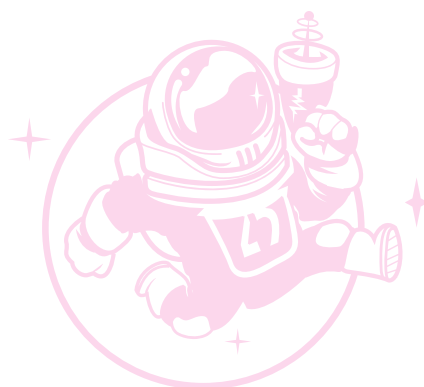
DIMMI TUTTO!

COSTRIZIONE 🧠

Quando trascorri del tempo a ciarlare con qualcuno, tira +Carisma. Con un successo il tuo interlocutore ti racconta un segreto, personale o su qualcun altro. Tu scegli chi, l'MC ti dirà cosa. Con 7-9 devi raccontare per primo un segreto per poterti guadagnare la sua fiducia.

“MI COPRIRESTI?”

Puoi *Tenersi Buono Qualcuno* anche solo lusingandolo perché hai chiesto proprio a lui un favore. In questo modo puoi ottenere solo favori di poco conto, grossi favori (da 10+) sono fuori discussione!



MOSSE


LEI NON SA CHI SONO IO

Quando minacci qualcuno usando la tua reputazione accademica...

UN MOSTRO DAVVERO EFFICIENTE

Quando fai scoppiare in lacrime qualcuno...

SILENZIO!


COSTRIZIONE 

Quando qualcuno sta chiacchierando e tu chiedi di far silenzio,

MINACCIARE

Quando devi fare un favore a qualcuno come pagamento per una Mossa,

LA MIA PORTA È SEMPRE CHIUSA

COSTRIZIONE 

Quando sei nel tuo ufficio con la porta chiusa...

SE IO VADO A FONDO, VIENI A FONDO ANCHE TU

Quando Fai la voce grossa con qualcuno,

DOMANDE

- Chi hai buttato fuori dal suo ufficio per farlo diventare il tuo?
- Chi riesce a eludere le tue difese, ogni volta?
- Quale dei tuoi studenti è intoccabile? Perché?

SCATTI DI ANZIANITÀ

- Recupera tutte le caselle di esaurimento.
- Ottieni un Assistente alla Cattedra.
- Ottieni una mossa dal tuo libretto di dipartimento.
- Ottieni una mossa dal tuo libretto di ruolo.
- Ottieni una mossa da un libretto (di ruolo o di dipartimento) che non sia in uso al tavolo.
- Somma +1 al punteggio di una tua abilità (il valore massimo cui puoi portarle è +2).
- Ottieni un artefatto con un limitato effetto magico.
- Ottieni una seconda Attrezzatura scelta dal tuo libretto di dipartimento.
- Migliora in qualche modo uno degli oggetti che già possiedi.

Nome

Amin o Amina El-Hashem
Charles o Meredith Grabbe
Gerhardt o Katrin Schreier

Attitudine

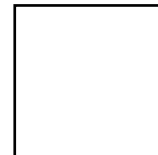
Altero disprezzo
Beffa graffiante
Grido di guerra
Lo Sguardo della Morte

Burocrazia



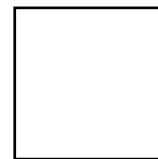
-Richiedere Attrezzature
-Riempire Scartoffie

Carisma



-Tenersi Buono Qualcuno
-Fare la Voce Grossa
-Insegnare

Ricerca



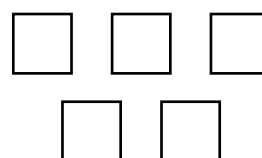
-Scavare più a fondo
-Pubblicare

Stregoneria

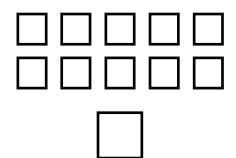


-Abracadabra!

ESPERIENZA



CATTEDRA FISSA



IL BARONE - DETTAGLIO DELLE MOSSE

LEI NON SA CHI SONO IO

Quando minacci qualcuno usando la tua reputazione accademica, tira Far la voce grossa +Ricerca anziché +Carisma. Puoi anche decidere di ottenere vantaggio ad un qualsiasi tiro di Fare la voce grossa segnando un Tick di Esaurimento.

UN MOSTRO DAVVERO EFFICIENTE

Quando fai scoppiare in lacrime qualcuno, puoi portare a termine un'azione Estenuante aggiuntiva durante la settimana. Puoi attivare questa Mossa solo una volta a settimana.

SILENZIO!

COSTRIZIONE 

Quando qualcuno sta chiacchierando e tu chiedi di far silenzio, lo ottieni se segni un Tick di Esaurimento. Se a questo fai seguire una Mossa che sfrutta al meglio l'improvviso silenzio, hai un vantaggio a quella Mossa.

A discrezione dell'MC, il Rettore e altre personalità egualmente autorevoli potrebbero essere immuni a questa Mossa. Se tra i presenti sono tutti immuni, recupera il Tick di Esaurimento che hai speso.

MINACCIARE

Quando devi fare un favore a qualcuno come pagamento per una Mossa, puoi sempre scegliere di trasformare il favore in "Non sarai soggetto alla mia ira". Se lo fai, il PNG farà ciò che vuoi subito, ma tornerà in un futuro a complicarti la vita.

Questa Mossa può potenzialmente influenzare *Riempire Scartoffie*, *Tenersi buono qualcuno*, *Richiedere Attrezzature* e altre Mosse.

LA MIA PORTA È SEMPRE CHIUSA

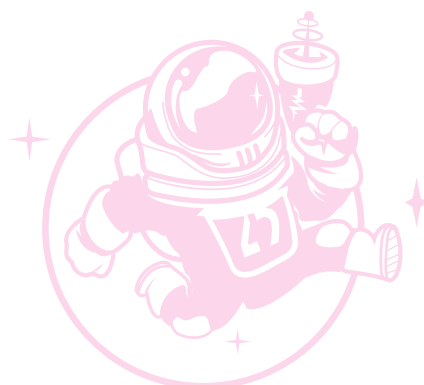
COSTRIZIONE 

Quando sei nel tuo ufficio con la porta chiusa, l'unica persona che ha l'ardire di disturbarti è il Rettore oppure il capo del tuo Dipartimento. Qualsiasi altra persona a cui servisse parlare con te dovrà aspettare fuori dall'ufficio, ottenere un invito ad entrare o sorprenderti altrove.

SE IO VADO A FONDO, VIENI A FONDO ANCHE TU

Quando Fai la voce grossa con qualcuno, il PG/PNG non può scegliere di morire di vergogna o rintanarsi altrove, ma può scegliere la seguente opzione:

- attaccarti, fisicamente o verbalmente, proprio qui e adesso



MOSSE

Il Fenomeno inizia con la mossa bonus *Pubblica o Muori*.

■ PUBBLICA O MUORI

Quando sei l'autore o co-autore di un saggio *pubblicato* con successo...

□ PIONIERE

Puoi spendere la presa che conservi...

□ STRUMENTI DI PRECISIONE

Quando Richiedi Attrezzature, puoi...

□ "DICO SUL SERIO"

Quando usi *Tenersi Buono Qualcuno* o *Fare la voce grossa* su

□ TENERE LONTANO DALLA PORTATA DEI BAMBINI

Quando fai uso di stimolanti pericolosi o in quantità eccessive,

□ IL FRUTTO DELLA GRAMIGNA

Quando qualcuno scopre quanto profondamente hai tradito la sua fiducia

DOMANDE

- Cosa diavolo stai facendo a Pigsmoke?
- Chi è a tanto così dallo scoprire il tuo segreto?
- Chi conosce il tuo segreto? Perché non lo rivela?

SCATTI DI ANZIANITÀ

- Recupera tutte le caselle di esaurimento.
- Ottieni un Assistente alla Cattedra.
- □ Ottieni una mossa dal tuo libretto di dipartimento.
- □ Ottieni una mossa dal tuo libretto di ruolo.
- □ Ottieni una mossa da un libretto (di ruolo o di dipartimento) che non sia in uso al tavolo.
- □ □ Somma +1 al punteggio di una tua abilità (il valore massimo cui puoi portarle è +2).
- Ottieni un artefatto con un limitato effetto magico.
- Ottieni una seconda Attrezzatura scelta dal tuo libretto di dipartimento.
- Migliora in qualche modo uno degli oggetti che già possiedi.

IL FENOMENO

Nome

Benoit o Mélisande Belmont
 Theodore o Caroline King
 Guanyu o Yahui Wen

Attitudine

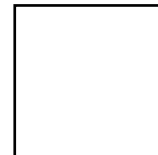
Naturalmente Fico
 Vulcano di Idee
 Anarchico
 Un Ego a fusione nucleare

Burocrazia



-Richiedere Attrezzature
 -Riempire Scartoffie

Carisma



-Tenersi Buono Qualcuno
 -Fare la Voce Grossa
 -Insegnare

Ricerca



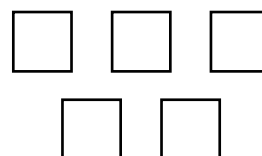
-Scavare più a fondo
 -Pubblicare

Stregoneria

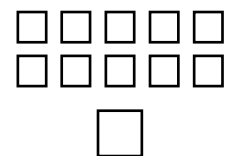


-Abracadabra!

ESPERIENZA



CATTEDRA FISSA



IL FENOMENO - DETTAGLIO DELLE MOSSE

Il Fenomeno inizia con la mossa bonus *Pubblica o Muori*.

PUBBLICA O MUORI

Quando sei l'autore o co-autore di un saggio pubblicato con successo, ottieni una presa. Quando uno dei tuoi superiori tenta di rimetterti in riga, spendi la presa per cavartela senza conseguenze o, alla peggio, con uno scappellotto.

Non puoi mai conservare più di una presa per questa mossa.

Ogni volta che ti trovi a dover spendere una presa per *Pubblica o Muori*, puoi sempre scegliere di segnarti un Tick di Esaurimento e conservarla.

PIONIERE

Puoi spendere la presa che conservi in *Pubblica o Muori* per iniziare subito un nuovo argomento di ricerca.

STRUMENTI DI PRECISIONE

Quando Richiedi Attrezzature, puoi spendere la presa che conservi in *Pubblica o Muori* dopo aver tirato per far salire il risultato di una categoria: da manchi a riesci per un soffio, da riesci per un soffio a riesci alla grande!.

TEORIA APPLICATA

Quando usi Abracadabra!, puoi spendere una presa che conservi in *Pubblica o Muori* dopo il tiro per far salire il risultato di una categoria: da manchi a riesci per un soffio, da riesci per un soffio a riesci alla grande!.

“DICO SUL SERIO”

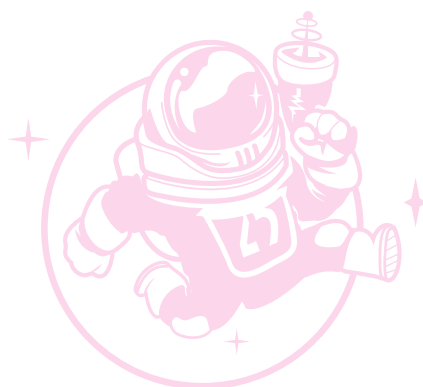
Quando usi Tenersi Buono Qualcuno o Fare la voce grossa su uno studente o un assistente di un professore, hai vantaggio al tiro.

TENERE LONTANO DALLA PORTATA DEI BAMBINI

Quando fai uso di stimolanti pericolosi o in quantità eccessive, diventi *Ferito* e ottieni una presa per *Pubblica o Muori*. Se eri già ferito vieni messo fuori gioco, ma non prima della fine della scena (dandoti modo di spendere la presa per ottenere qualche risultato prima che tu venga trasportato d'urgenza all'Ala Medica).

IL FRUTTO DELLA GRAMIGNA

Quando qualcuno scopre quanto profondamente hai tradito la sua fiducia, ottieni una presa per *Pubblica o Muori*.



L'IMPOSTORE

MOSSE

L'Impostore ottiene "Insomma, Non Proprio Un Mago" come mossa bonus iniziale.

■ INSOMMA, NON PROPRIO UN MAGO...

Quando tiri +Stregoneria, qualsiasi sia la ragione

□ OCCULTISTA

ESTENUANTE 


Quando investi gran parte del tuo tempo a...

□ TRA SIMILI CI SI INTENDE

ESTENUANTE 

Quando stai osservando qualcuno domandandoti...

□ MAGICO O NON MAGICO? QUESTO É IL DILEMMA

COSTRIZIONE 

Quando qualcuno inizia a chiedersi se...

□ TIRO AVANTI A STRESS E CAFFEINA

Puoi segnarti un Tick di Esaurimento...

□ IN VERITÀ, IN VERITÀ VI DICO...

Quando Scavi più a Fondo su argomenti arcani...

□ PIENO DI RISORSE

Quando ti serve un oggetto importante, ma non raro...

DOMANDE

- Cosa diavolo stai facendo a Pigsmove?
- Chi è a tanto così dallo scoprire il tuo segreto?
- Chi conosce il tuo segreto? Perché non lo rivela?

SCATTI DI ANZIANITÀ

- Recupera tutte le caselle di esaurimento.
- Ottieni un Assistente alla Cattedra.
- □ Ottieni una mossa dal tuo libretto di dipartimento.
- □ Ottieni una mossa dal tuo libretto di ruolo.
- □ Ottieni una mossa da un libretto (di ruolo o di dipartimento) che non sia in uso al tavolo.
- □ □ Somma +1 al punteggio di una tua abilità (il valore massimo cui puoi portarle è +2).
- Ottieni un artefatto con un limitato effetto magico.
- Ottieni una seconda Attrezzatura scelta dal tuo libretto di dipartimento.
- Migliora in qualche modo uno degli oggetti che già possiedi.

Nome

Temitope o Monifa Bankole
Simon o Rebecca Joiner
Surinder o Abhilasha Patil

Attitudine

Fuori dalla tua portata
Piccato ideologista
In missione
Completamente ovvio

Burocrazia



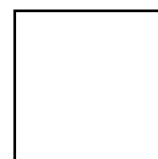
-Richiedere Attrezzature
-Riempire Scartoffie

Carisma



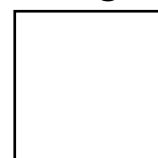
-Tenersi Buono Qualcuno
-Fare la Voce Grossa
-Insegnare

Ricerca



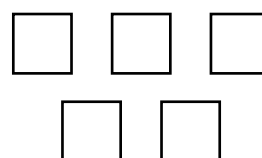
-Scavare più a fondo
-Pubblicare

Stregoneria

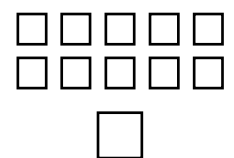


-Abracadabra!

ESPERIENZA



CATTEDRA FISSA



L'IMPOSTORE - DETTAGLIO DELLE MOSSE

L'Impostore ottiene "Insomma, Non Proprio Un Mago" come mossa bonus iniziale.

INSOMMA, NON PROPRIO UN MAGO...

Quando tiri +Stregoneria, qualsiasi sia la ragione, segna esperienza e la Mossa manca automaticamente. Puoi attivare la mossa *Abacadabra!* cercando di lanciare un incantesimo o usare la magia, anche se è certo che fallirai.

OCCULTISTA

ESTENUANTE 

Quando investi gran parte del tuo tempo preparando la tua occulta chincaglieria, puoi usare *Abacadabra!* con Ricerca anziché Stregoneria, dando alla magia una reale possibilità di aver successo.

TRA SIMILI CI SI INTENDE

ESTENUANTE 

Quando stai osservando qualcuno e ti chiedi "Cosa sta nascondendo?", tira +Ricerca. Con 10+ intuisci qualcosa di succoso sul loro conto che avrebbero preferito tu non sapessi. Con 7-9 ottieni l'informazione, ma scegli una delle proposte seguenti:

- l'informazione che apprendi non è così tanto importante. Quasi una delusione;
- sembri un po' uno stalker e attiri l'indesiderata attenzione delle autorità;
- la persona che osservi lo nota e capisce che stai tentando di impicciarti.

Se qualcuno non ha più alcun segreto che tu possa carpirgli, ciò che apprendi attivando questa mossa è proprio il fatto che non hanno più segreti per te.

MAGICO O NON MAGICO? QUESTO È IL DILEMMA.

COSTRIZIONE 

Quando qualcuno inizia a chiedersi se sei un impostore o c'è del magico in te, tira +Carisma. Con 10+ ogni dubbio viene fugato, senza obiezioni. Con 7-9 sono abbastanza convinti che non sei un impostore, ma ti chiederanno delle prove delle tue capacità magiche o inizieranno a osservarti da vicino aspettando che tu faccia un passo falso (è l'MC a decidere). Questa Mossa si attiva anche quando non sei presente nella scena.

TIRO AVANTI A STRESS E CAFFEINA

Puoi segnare un Tick di Esaurimento per cambiare un mancato in riesci per un soffio in un tiro di una qualsiasi mossa non magica.

IN VERITÀ, IN VERITÀ VI DICO...

Quando Scavi più a fondo su argomenti arcani, tira con vantaggio.

PIENO DI RISORSE

Quando ti serve un oggetto importante, ma non raro, tira +Burocrazia. Con 10+ hai ciò che ti serve addosso oppure in un posto vicino e accessibile. Con 7-9 scegli una opzione:


- ne hai uno, ma sarà ESTENUANTE trovarlo;
- ne hai uno di una qualità inferiore; ✦
- sai dove poterlo trovare, ma è proprietà d'altri.

Cosa significa "importante" varia a seconda del contesto della narrazione. Nella vita di tutti i giorni un cacciavite non è importante – al massimo puoi comprarne uno nel negozio del quartiere. Se sei intrappolato nel Laboratorio di Necrofusione a mezzanotte, inseguito dalla sicurezza del Campus e/o da una indescrivibile mostruosità partorita da una realtà parallela... beh, adesso il cacciavite può essere importante.

L'INTRALLAZZATORE

MOSSE

CONVEGNO IMPROVVISO

ESTENUANTE 

Quando vuoi scomparire in fretta...

SEGNAVENTO

Quando qualcosa di importante sta succedendo in Amministrazione

LA PENNA FERISCE PIÙ DELLA SPADA

Quando usi *Riempire Scartoffie* per distruggere i tuoi nemici...

CHE PROFUMO DI PULITO!

Quando è indubbio e lampante che tu sia colpevole di qualcosa di brutto...

MANCA LA MIA FIRMA

Ogni saggio di cui sei co-autore non...

IL NEMICO DEL MIO NEMICO

Quando qualcuno sta cercando di stanarti,

DOMANDE

- Hai un nemico con un seguito tanto forte quante te. Chi è?
- Il rettore ti odia —si, proprio te! — e vuole che tu fallisca. Perché?
- Devi a qualcuno un grosso favore. A chi? Cosa ha fatto per te?

SCATTI DI ANZIANITÀ

- Recupera tutte le caselle di esaurimento.
- Ottieni un Assistente alla Cattedra.
- Ottieni una mossa dal tuo libretto di dipartimento.
- Ottieni una mossa dal tuo libretto di ruolo.
- Ottieni una mossa da un libretto (di ruolo o di dipartimento) che non sia in uso al tavolo.
- Somma +1 al punteggio di una tua abilità (il valore massimo cui puoi portarle è +2).
- Ottieni un artefatto con un limitato effetto magico.
- Ottieni una seconda Attrezzatura scelta dal tuo libretto di dipartimento.
- Migliora in qualche modo uno degli oggetti che già possiedi.

Nome

Oluwayemsi o Abeni Afolayan
Ramiro o Reina Medina
Jack o Karen Parish

Attitudine

Professionale
Predatore
Guidato dai demoni, metaforicamente...
oppure no
Sempre in attesa dell'inevitabile tradimento

Burocrazia

-Richiedere Attrezzature
-Riempire Scartoffie

Carisma

-Tenersi Buono Qualcuno
-Fare la Voce Grossa
-Insegnare

Ricerca

-Scavare più a fondo
-Pubblicare

Stregoneria

-Abracadabra!

ESPERIENZA

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	

CATTEDRA FISSA

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
				<input type="text"/>

L'INTRALLAZZATORE - DETTAGLIO DELLE MOSSE

CONVEGNO IMPROVVISO

ESTENUANTE 

Quando vuoi scomparire in fretta, tira +Burocrazia. Con 10+ sei riuscito a inserirti come relatore ad un Convegno in un posto abbastanza remoto da non essere scovato. Tornerai la settimana successiva, quando gran parte dei problemi si saranno sgonfiati. Con 7-9 hai preso i biglietti, ma c'è qualche problema; scegline uno.

- Il tuo volo partirà fra 24 ore; dovrai gestire qualsiasi cosa stia bollendo in pentola fino al decollo.
- Il Convegno è in qualche posto pericoloso; tornerai indietro *Ferito* (se lo eri già, al tuo ritorno verrai portato direttamente nell'Ala Medica).
- Non te la sei cavata del tutto; hai svantaggio a tutte le Mosse di Burocrazia finché non *Insegni* o *Pubblichi* con successo.
- Dovrai fare un favore a qualcuno in Amministrazione quando sarai di ritorno.

SEGNAVENTO

Quando qualcosa di importante sta succedendo in Amministrazione o in uno dei Dipartimenti, sai tutto sull'argomento. Puoi porre una domanda dalla seguente lista e l'MC dovrà darti una risposta onesta e *completa*. Nessun segreto.

- Chi è coinvolto?
- Cosa è successo fino ad ora?
- Quale sarà il prossimo passo cruciale?

LA PENNA FERISCE PIÙ DELLA SPADA

Quando usi *Riempire Scartoffie* per distruggere i tuoi nemici, hai vantaggio al tiro.

CHE PROFUMO DI PULITO!

Quando è indubbio e lampante che tu sia colpevole di qualcosa di brutto, inventati una scusa – qualsiasi scusa – e non avrai ripercussioni. Ne uscirai se non profumato, quanto meno con lo stesso odore di prima. Certe persone potrebbero ricordarsi cosa hai fatto, ma per ciò che riguarda l'Ateneo non hai fatto nulla di male.

Questa mossa funziona solo una volta. Puoi "ricaricarla" quando ottieni un Scatto di Anzianità, al posto di scegliere un'opzione dalla tua lista.

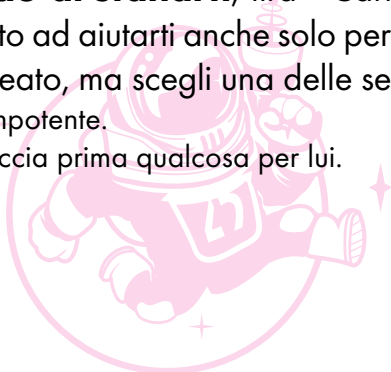
MANCA LA MIA FIRMA

Ogni saggio di cui sei co-autore non può essere *pubblicato* a meno che tu non lo permetta.

IL NEMICO DEL MIO NEMICO

Quando qualcuno sta cercando di stanarti, tira +Carisma. Con 10+ trovi qualcun altro che odia il tuo nemico e che è disposto ad aiutarti anche solo per la soddisfazione di rovinare i piani al proprio rivale. Con 7-9 trovi un alleato, ma scegli una delle seguenti opzioni.

- È disposto ad aiutarti, ma alquanto impotente.
- Non muoverà un dito senza che tu faccia prima qualcosa per lui.
- Ti inimichi i suoi stessi nemici.



LO SCANSAFATICHE

MOSSE

TROPPO OCCUPATO A FAR NULLA

ESTENUANTE 

Quando te la prendi comoda per una settimana,

SONO CRESCIUTO A PANE E PROGETTI DI GRUPPO

Quando ti è imposto di insegnare...

"VUOI GUADAGNARTI QUALCHE CFU?"

Quando cerchi di convincere i tuoi studenti a...

MULTITASKING INCONCLUDENTE

Quando impari questa mossa...

INCOMPETENZA STRATEGICA

Quando cerchi di evitare una mansione affibbiata...

L'APPRENDISTA STREGONE

La tua area di competenza magica...

DOMANDE

- Quale lavoro non hai ancora iniziato nonostante la scadenza sia... domani?
- Chi nel tuo dipartimento conosce bene i tuoi metodi, e non ne è molto felice?
- Quale dei tuoi amici è stanco di essere sempre deluso da te?

SCATTI DI ANZIANITÀ

- Recupera tutte le caselle di esaurimento.
- Ottieni un Assistente alla Cattedra.
- Ottieni una mossa dal tuo libretto di dipartimento.
- Ottieni una mossa dal tuo libretto di ruolo.
- Ottieni una mossa da un libretto (di ruolo o di dipartimento) che non sia in uso al tavolo.
- Somma +1 al punteggio di una tua abilità (il valore massimo cui puoi portarle è +2).
- Ottieni un artefatto con un limitato effetto magico.
- Ottieni una seconda Attrezzatura scelta dal tuo libretto di dipartimento.
- Migliora in qualche modo uno degli oggetti che già possiedi.

Nome

Ray o Lisa Keller
Premysl o Zita Sokol
An o Huan Xu

Attitudine

Apparentemente sta benone
Divorato dall'ansia
Troppa carne sul fuoco
Rilassata Fattanza

Burocrazia

-Richiedere Attrezzature
-Riempire Scartoffie

Carisma

-Tenersi Buono Qualcuno
-Fare la Voce Grossa
-Insegnare

Ricerca

-Scavare più a fondo
-Pubblicare

Stregoneria

-Abracadabra!

ESPERIENZA

CATTEDRA FISSA

LO SCANSAFATICHE - DETTAGLIO DELLE MOSSE

TROPPO OCCUPATO A FAR NULLA

ESTENUANTE 🕒

Quando te la prendi comoda per una settimana, tira +Burocrazia. Con 10+ scegli due opzioni, con 7-9 sceglينه una:

- recupera un Tick di Esaurimento;
- hai un'illuminazione: inizia un nuovo argomento di ricerca;
- qualcuno ti copre a lavoro o porta a termine uno dei tuoi impegni, ma adesso gli devi un favore. Scegli l'impegno a cui sei fuggito, l'MC sceglie a chi sei debitore;
- sei venuto a conoscenza di un segreto, di un'informazione molto promettente di un avvenimento interessante. L'MC ti dirà cosa hai sentito nel dettaglio.

SONO CRESCIUTO A PANE E PROGETTI DI GRUPPO

Quando ti è imposto di Insegnare, puoi invece assegnare un progetto a gruppo. Se scegli di farlo, ottieni un risultato 7-9 in *Insegnare* senza necessità di tirare.

“VUOI GUADAGNARTI QUALCHE CFU?”

Quando cerchi di convincere i tuoi studenti a fare qualcosa per te mascherandolo come un progetto universitario, tira +Carisma. Con 10+ ottieni tutte e tre le opzioni; con 7-9 sceglينه due.

- Non si accorgono che li stai truffando.
- Lo portano a termine egregiamente.
- Lo portano a termine velocemente.

MULTITASKING INCONCLUDENTE

Quando impari questa Mossa, scegli un secondo tipo di Adempimento dal tuo Dipartimento. Ottieni i benefici di entrambi gli Adempimenti che ora possiedi.

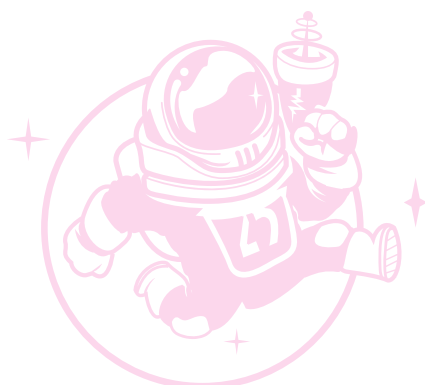
INCOMPETENZA STRATEGICA

Quando cerchi di evitare una mansione affibbiata da un tuo superiore, raccontagli del casino che hai combinato la scorsa volta e tira +Burocrazia. Con 10+ ti lasciano scegliere un compito differente. Con 7-9 ti *assegnano* un compito differente.

Qualsiasi sia l'esito, continuerai ad avere uno svantaggio a questa Mossa finché non farai qualcosa che ti hanno davvero chiesto di fare, entro le scadenze e con una discreta qualità.

L'APPRENDISTA STREGONE


La tua area di competenza magica si espande includendo oggetti animati, o automatizzare e semplificare faccende noiose.



LO SCIACALLO

MOSSE

TESI CHE VINCE, NON SI CAMBIA

COSTRIZIONE 

Se sei l'autore principale di un saggio pubblicato con successo

AVVOLTOIO

Quando qualcuno fallisce un tiro in tua presenza...

COME IL PREZZEMOLO


Quando qualcuno pubblica un saggio...

COME FOSSE ANTANI

COSTRIZIONE 

Quando usi un mucchio di parole per dire praticamente..

L'HO INVENTATO IO

COSTRIZIONE 

Quando ti prendi il merito o affermi di avere qualche...

PERFINO NEI TUOI SOGN...INCUBI!

Scegli una persona e ordinale di fare...

DOMANDE

- Chi è già stato danneggiato dai tuoi metodi?
- Chi disprezzi a tal punto dal non volerci aver nulla a che fare?
- A quale enorme e recente fallimento è stato associato il tuo nome?

SCATTI DI ANZIANITÀ

- Recupera tutte le caselle di esaurimento.
- Ottieni un Assistente alla Cattedra.
- Ottieni una mossa dal tuo libretto di dipartimento.
- Ottieni una mossa dal tuo libretto di ruolo.
- Ottieni una mossa da un libretto (di ruolo o di dipartimento) che non sia in uso al tavolo.
- Somma +1 al punteggio di una tua abilità (il valore massimo cui puoi portarle è +2).
- Ottieni un artefatto con un limitato effetto magico.
- Ottieni una seconda Attrezzatura scelta dal tuo libretto di dipartimento.
- Migliora in qualche modo uno degli oggetti che già possiedi.

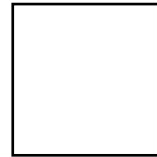
Nome

Chinonso o Gbemisola Baratunde
Chad o Kelly Spencer
Hugo o Fortunata Aldana

Attitudine

Viscido
Passa inosservato facilmente
Chi non risica non rosica
Sorrisi di Circostanza

Burocrazia



-Richiedere Attrezzature
-Riempire Scartoffie

Carisma



-Tenersi Buono Qualcuno
-Fare la Voce Grossa
-Insegnare

Ricerca



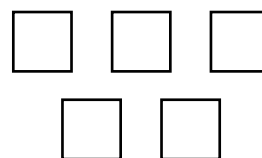
-Scavare più a fondo
-Pubblicare

Stregoneria

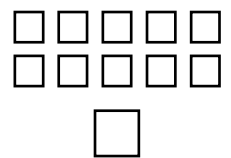


-Abracadabra!

ESPERIENZA



CATTEDRA FISSA



LO SCIACALLO - DETTAGLIO DELLE MOSSE

TESI CHE VINCE, NON SI CAMBIA...

COSTRIZIONE 

Se sei l'autore principale di un saggio pubblicato con successo, ottieni una presa.

Quando presenti le tue precedenti pubblicazioni accademiche a qualcuno che potrebbe esserne interessato, spendi una presa e tira +Carisma. Con 10+ la persona a cui stai parlando ti farà un piccolo favore. Con 7-9 le tue pubblicazioni stanno diventando obsolete; ottieni il piccolo favore, ma scegli un'opzione dalla lista.

- Spendì una presa aggiuntiva.
- Dovrai fare qualcosa per loro.
- Hai svantaggio a questa Mossa finché non pubblichi con successo un nuovo saggio come autore principale.

Se non puoi spendere la presa richiesta per attivare questa Mossa, fallisci automaticamente.

AVVOLTOIO

Quando qualcuno fallisce un tiro in tua presenza, viene umiliato, diventa ferito o segna un Tick di Esaurimento, ottieni una presa. Spendila per ottenere vantaggio ad un qualsiasi tiro. Puoi conservare solo una presa per questa Mossa.

COME IL PREZZEMOLO

Quando qualcuno pubblica un saggio come autore principale o co-autore, puoi tentare di infilare il tuo nome nella lista di autori prima che venga fatto il tiro di *Pubblicare*. Se tenti di farlo, qualsiasi giocatore il cui personaggio è autore del saggio può segnare un Tick di Esaurimento per impedirtelo. Se non lo fanno, tira +Burocrazia.

Con 10+ il tuo nome viene inserito. Ottieni tutti i benefici e le conseguenze derivanti dal tiro di *Pubblicare* come se fossi un co-autore del saggio.

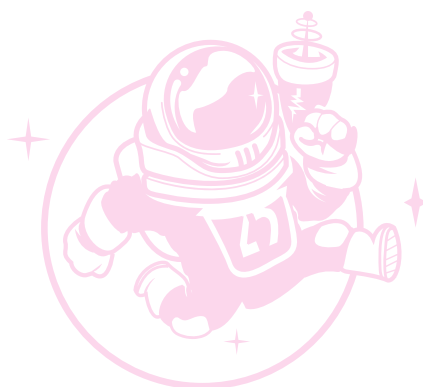
Con 7-9 c'è qualche problema: alle normali conseguenze dell'azione *Pubblicare* aggiungi una delle conseguenze del riesci per un soffio di quell'azione.

COME FOSSE ANTANI

COSTRIZIONE

Quando usi un mucchio di parole per dire praticamente niente di niente, tira +Carisma. Con un successo qualsiasi riesci ad ottenere subito una piccola concessione o favore dalla persona a cui stai parlando, che però più tardi realizzerà che l'hai fregata. Invece con 10+, scegli una opzione tra le seguenti:

- l'interlocutore ti farà un grosso favore invece che uno di poco conto.
- l'interlocutore non capirà che è stato ingannato.



L'HO INVENTATO IO...

COSTRIZIONE 

Quando ti prendi il merito o affermi di avere qualche legame con qualcosa con cui non hai nulla a che fare, qualsiasi giocatore il cui personaggio sia direttamente coinvolto con l'evento può segnare un Tick di Esaurimento per fermarti. Se nessuno lo fa, tira +Carisma. Con un successo, le persone credono tu abbia avuto un ruolo nell'attività, oppure che tu sia legato ad essa in qualche modo. Con un 10+, scegli inoltre due opzioni dalla lista seguente. Con 7-9, scegline una sola.

- Puoi utilizzare la tua nuova reputazione come leva per ottenere un vantaggio ad un singolo tiro di Richiedere Attrezzature.
- Le persone credono tu abbia avuto un ruolo da protagonista o di significativa importanza nell'attività.
- Le persone sono inclini a farti avere piccole ricompense come offrirti da bere, invitarti a una conferenza o a una festa e altre attenzioni che migliorano la tua vita.
- Le persone si rifiutano di prestare orecchio a chiunque sostenga che non eri coinvolto nell'attività, salvo che abbiano delle prove schiaccianti a sostegno della loro tesi – e talvolta neanche in quel caso

Ogni PG/PNG coinvolto nell'attività di cui sostieni di far parte è immune a questa Mossa. *Sanno* che hai detto solo stupidaggini.

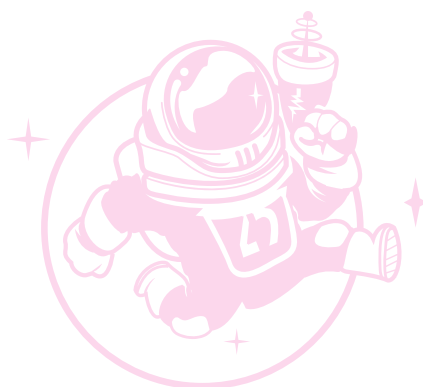
PERFINO NEI TUOI SOGN...INCUBI!

Scegli una persona e ordinale di fare qualcosa per te. Finché non lo fa, una volta per scena tu puoi:

- inserirti in qualsiasi casa o scena di vita privata del bersaglio;
- inserire uno o più PNG dalla casa o vita privata del bersaglio in qualsiasi scena di lavoro in cui è presente. Quei personaggi sono comunque sotto il controllo dell'MC, tu puoi solo dire che sono presenti.

Puoi anche inserirti in modo "non fisico": in sogni ad occhi aperti, telefonate scomode, anche in rappresentazioni simboliche – va benissimo. I personaggi giocanti possono segnarsi un Tick di Esaurimento per impedire che tu compaia nelle loro scene.


Puoi avere un solo bersaglio alla volta per questa Mossa, ma puoi far terminare l'effetto quando vuoi.



LO SGOBBONE

MOSSE

CERCHIAMO DI ESSERE RAZIONALI...

COSTRIZIONE 

Quando ti presenti da qualcuno con una tesi...

MONTESSORI DE NOANTRI

ESTENUANTE 

Quando fornisci con pazienza una lezione a...

FARE LE ORE PICCOLE

Quando *Scavi più a Fondo* su argomenti arcani...

POTREBBE ANDARE PEGGIO

Quando reagisci a qualcosa di ridicolo, esagerato...

SARÁ PER LA PROSSIMA VOLTA

Quando ti smarchi da un importante impegno...

AFFIDABILE

Puoi *Tenerti Buono Qualcuno* con Ricerca anziché

DOMANDE

- Chi ti ha incastrato e obbligato a fare tutto il lavoro difficile nel suo ultimo progetto? Che cos'era? Chi stai aiutando?
- Quale parte del tuo lavoro odi maggiormente? Perché continui a farla?
- Chi ti fa infuriare per via della sua abilità di farla franca sempre con il minimo sforzo?

SCATTI DI ANZIANITÀ

- Recupera tutte le caselle di esaurimento.
- Ottieni un Assistente alla Cattedra.
- Ottieni una mossa dal tuo libretto di dipartimento.
- Ottieni una mossa dal tuo libretto di ruolo.
- Ottieni una mossa da un libretto (di ruolo o di dipartimento) che non sia in uso al tavolo.
- Somma +1 al punteggio di una tua abilità (il valore massimo cui puoi portarle è +2).
- Ottieni un artefatto con un limitato effetto magico.
- Ottieni una seconda Attrezzatura scelta dal tuo libretto di dipartimento.
- Migliora in qualche modo uno degli oggetti che già possiedi.

Nome

Arthur o Hildegard Stenger
Jamal o Ivory Nelson
Blair o Kim Palomer

Attitudine

Un Mario Rossi qualsiasi
Davvero old-fashion
Distratto
Parte della Tappezzeria

Burocrazia

-Richiedere Attrezzature
-Riempire Scartoffie

Carisma

-Tenersi Buono Qualcuno
-Fare la Voce Grossa
-Insegnare

Ricerca

-Scavare più a fondo
-Pubblicare

Stregoneria

-Abracadabra!

ESPERIENZA

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	

CATTEDRA FISSA

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
				<input type="text"/>

LO SCIACALLO - DETTAGLIO DELLE MOSSE

CERCHIAMO DI ESSERE RAZIONALI

COSTRIZIONE 

Quando ti presenti da qualcuno con una tesi supportata da prove concrete, informali di cosa vorresti facessero in proposito e tira +Burocrazia. Con 10+ devono scegliere una delle seguenti:

- fare ciò che pretendi da loro;
- rifiutare le prove che hai portato, a prescindere da quanto sembreranno stupidi;
- arrabbiarsi con te, *seduta stante*.

Con 7-9 il bersaglio può scegliere anche tra le seguenti opzioni:

- fare qualcosa di simile a quanto gli hai richiesto;
- fare qualcosa di completamente scollegato che però ti reca un vantaggio diretto.

Se la tua tesi non è supportata da prove, questa Mossa fallisce automaticamente.

MONTESSORI DE NOANTRI

ESTENUANTE 

Quando fornisci con pazienza una lezione privata ad uno studente durante la settimana, tira +Carisma. Con un qualsiasi successo (7+), lo studente capisce cosa gli hai spiegato. Con 7-9 scegli una opzione, con 10+ scegline tre:

- lo studente ricorderà le nozioni quando sosterrà l'esame, dovrà dimostrare le proprie conoscenze o verrà in qualche altra situazione spinto a mettere a frutto qualsiasi lezione tu gli abbia impartito;
- di all'MC qualcosa che ti piacerebbe sapere e... a quanto pare questo studente sa tutto sull'argomento! L'MC ti dirà cosa apprendi da lui;
- ti farà un favore in cambio della lezione;
- non tornerà da te la prossima volta che avrà un problema.

FARE LE ORE PICCOLE

Quando Scavi più a fondo, puoi segnare un Tick di Esaurimento per ottenere un vantaggio al tiro.

POTREBBE ANDARE PEGGIO

Quando reagisci a qualcosa di ridicolo, esagerato, spaccatesta, alzando gli occhi al cielo e continuando a lavorare come se nulla fosse, scegli una delle seguenti opzioni:

- scegli un PNG nelle vicinanze, questi viene ispirato dal tuo esempio a mantenere la calma e proseguire con la sua attività;
- scegli un PNG nelle vicinanze, questi viene impressionato dalla tua calma e si fa una buona opinione sul tuo conto;
- sai qualcosa di interessante e utile a proposito di quanto sta succedendo. L'MC ti dirà cosa;
- qualsiasi cosa stia succedendo non colpirà direttamente te o una persona o un oggetto a tua scelta.

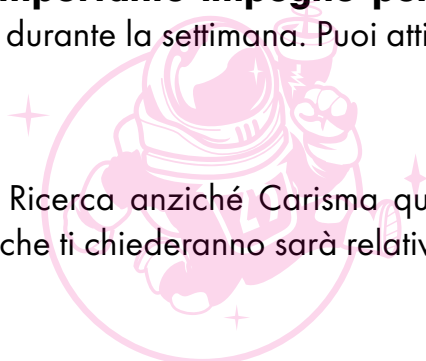
Fintantoché non si verifichi un nuovo evento di innesco, la mossa non può essere nuovamente utilizzata.

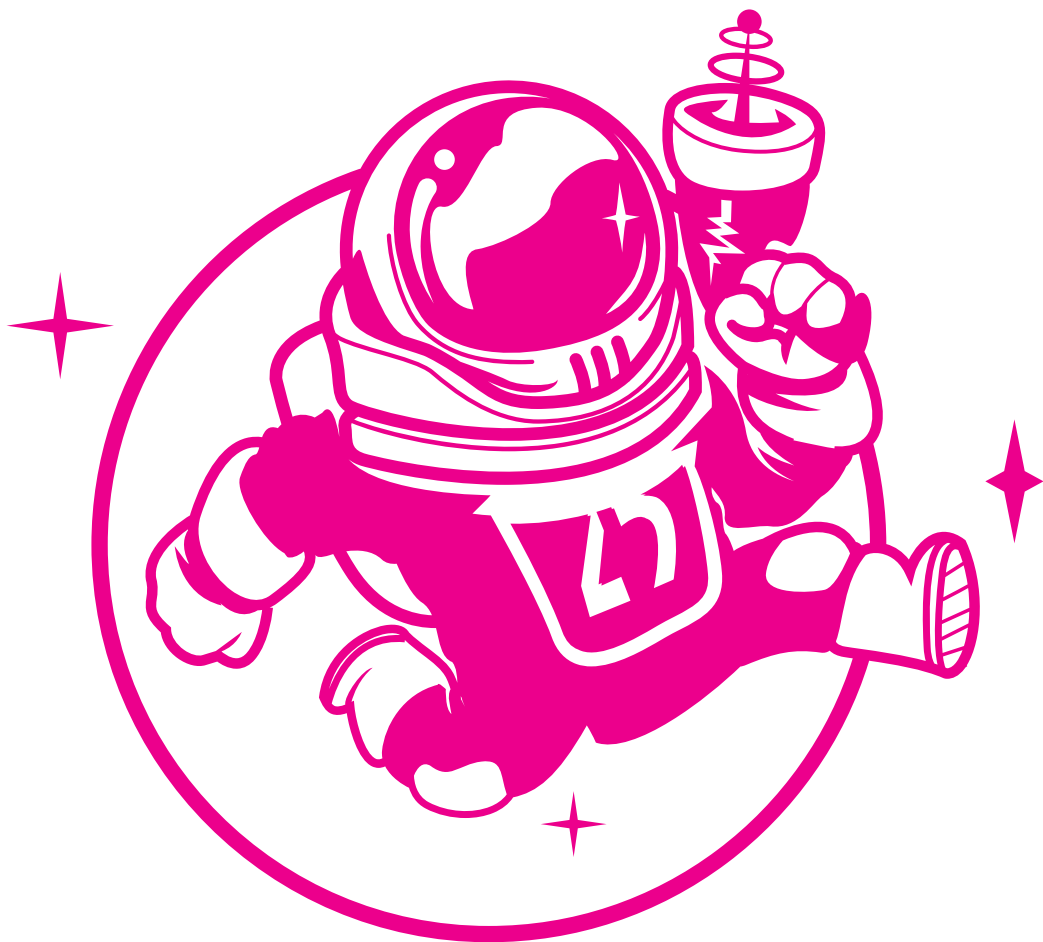
SARÀ PER LA PROSSIMA VOLTA

Quando ti smarchi da un importante impegno personale, puoi portare a termine un'azione ESTENUANTE aggiuntiva durante la settimana. Puoi attivare questa Mossa una sola volta per settimana.

AFFIDABILE

Puoi *Tenerti Buono Qualcuno* con Ricerca anziché Carisma quando stai parlando con colleghi universitari. Se lo fai, ogni favore che ti chiederanno sarà relativo all'aiuto che puoi dare loro con il loro lavoro.





WWW.SPACEORANGE42.COM