

Mosse del Personaggio

Sempre uniche! No ai duplicati. Scrivi le mosse che hai preso sulla tua scheda e spuntale da qui

❑ AVVERTIMENTO RAPIDO

Quando avverti gli altri del pericolo, ognuno di loro riceve +1 vantaggio al momento di reagire.

❑ CARISMATICO

Riesci sempre a trovare un coniglio o due disposti a seguirti e a fare quello che dici.

❑ CERCHIO DELLA VITA

La lotta per la sopravvivenza a volte genera strane alleanze. Quando usi questa mossa per la prima volta, scegli un altro tipo di animale con cui hai un rapporto e una storia passata.

❑ COMPENSAZIONE SENSORIALE

Uno dei tuoi sensi si è affievolito, ma un altro si è acuito in modo quasi soprannaturale per compensare. Non puoi mai Prestare Attenzione con il senso affievolito, ma puoi considerare un 7+ pari a un 10+ con quello acuito.

❑ COMPOSTO

Quando ti Rilassi, sottrai dal tuo Panico il tuo punteggio di Fermezza anziché soltanto 1.

❑ CONDOTTIERO

Quando assumi il comando e impartisci ordini, gli altri ricevono +1 vantaggio quando fanno come tu dici.

❑ CONOSCENZA DEL TERRITORIO

Hai viaggiato in lungo e in largo e se qualcuno conosce bene il territorio circostante, quel qualcuno sei tu. Quando Presti Attenzione usando questo senso, puoi anche chiedere "Dove posso trovare _____?"

❑ CONOSCENZA DEI CONIGLI

Conosci ogni coniglio che vive nella conigliera e anche qualche coniglio che vive altrove. Quando Presti Attenzione usando questa conoscenza, puoi chiedere anche: "Chi potrebbe sapere qualcosa su _____?"

❑ COPPIA VINCENTE

Puoi giocare un coniglio aggiuntivo, ma soltanto uno dei tuoi due conigli può avanzare a ogni capitolo.

❑ CORRIDORE

Non hai mai incontrato un animale che non fossi in grado di seminare. Quando Corri, considera un risultato di 6- come un 7-9.

❑ DOMINANTE

La tua influenza presso i membri della conigliera è basata sulla paura, sul lignaggio, sulla solidarietà o sul rispetto. Scegli un tipo di influenza e ricevi +1 vantaggio ogni volta che Parli Apertamente usando quell'influenza.

❑ EMISSARIO

Sei il rappresentante di un'altra conigliera e sei qui come ospite, almeno per ora. Rispondi a una domanda sulla tua conigliera natia e conserva 3 punti. Puoi spendere i punti conservati: ogni punto speso ti consente di rivelare agli altri conigli un segreto sulla tua conigliera natia.

❑ ESPERTO DI UMANI

Sei cresciuto in una gabbia o una stia e hai dimestichezza con le abitudini e i misteri degli umani. Quando Presti Attenzione agli umani, aggiungi "Perché gli umani fanno così?" alla lista di domande che puoi porre. Il GM ti darà una risposta vera e una falsa; scegli quella che ritieni più interessante o utile.

❑ FERTILE

Quando Partorisci Cuccioli, scegli un numero tra 2 e 12 invece di tirare i dadi.

❑ GABBIA DORATA

Ci sono degli umani pronti ad amarti e a proteggerti, se solo deciderai di tornare a vivere con loro. Quando prendi questa mossa, conserva 1 punto. Quando incontri un umano, puoi spendere il punto conservato per spiegare perché questo umano ti vuole prendere con sé.

❑ INAFFERRABILE

Quando devi muoverti in uno spazio stretto, tira + Astuzia. Con 10+, semini tutti gli inseguitori scartando e svoltando in continuazione. Con 7-9, riesci a distaccare significativamente gli inseguitori.

❑ INGEGNERE

Quando dedichi del tempo a esplorare un'area, identifichi un punto dell'area e scopri in che modo uno scavo in quel punto potrebbe tornare a vantaggio della conigliera; ricevi +1 vantaggio ogni volta che Scavi in quel punto.

❑ MARCHIATO DAL CONIGLIO NERO

Quando gli altri ti ritengono morto, in realtà non lo sei. Fai ritorno, ferito ma vivo, dopo qualche tempo... con una storia incredibile da raccontare. Poi cancella questa mossa.

❑ MORTE INCOMBENTE

Sei spacciato e tutti sanno che non durerai ancora a lungo... come sarai ricordato? Parti con una mossa del personaggio aggiuntiva quando crei il tuo coniglio successivo.

❑ NARRATORE

Quando racconti la storia delle tue imprese passate, o di uno o più Personaggi Leggendarie, tira + Astuzia. Con 10+, riduci di 3 i punteggi di Panico dei tuoi ascoltatori. Con 7-9, riduci di 1 i loro punteggi di Panico.

❑ NON COMBATTENTE

Quando ti accoppi con un coniglio, conservi per sempre il tuo +1 per Aiutarlo/Ostacolarlo.

❑ NON HO PAURA DI TE

Quando prendi questa mossa, conserva 1 punto. Quando incontri un predatore, puoi spendere il punto conservato per dichiarare che hai già avuto la meglio su questo tipo di predatore in passato. Non devi più Resistere al Panico quando hai a che fare con questo tipo di predatore.

❑ PELO GRIGIO

Sei vecchio. Quando gli altri vengono da te in cerca di consigli, tu glieli fornisci. Ottengono +1 vantaggio se fanno come tu dici.

❑ PICCHIATORE

Quando sferri zampate, calci o assali un altro coniglio, puoi tirare + Forza anziché + Astuzia quando Parli Apertamente.

❑ PREMUROSO

Quando dedichi a un altro coniglio la tua completa attenzione, puoi ridurre di 2 il suo punteggio di Panico quando lo Aiuti.

❑ OSSO DURO

Hai imparato a concentrarti tramite il dolore, probabilmente in qualche tremenda conigliera molto lontana. In qualsiasi momento puoi subire una cicatrice per riportare il tuo punteggio di Panico a zero.

❑ SCRUPOLOSO

Quando parli delle tue preoccupazioni con un altro coniglio, rimuovi il suo Panico e aggiungilo al tuo.

❑ SFUGGENTE

Quando sei più piccolo di ciò che ti blocca, tira + Velocità invece di + Forza quando ti Divincoli.

❑ SPACCONI

Quando ti vanti di qualcosa che intendi compiere e riesci a confermare la tua vanteria con i fatti, conserva 1 punto (fino a un massimo di 3). Poi puoi decidere di spendere i punti conservati per ricordare a te stesso e agli altri le imprese compiute; ogni punto speso in questo modo riduce il Panico di -1.

❑ UNGHIE E DENTI

Quando entri in combattimento, tira + Forza. Con 10+, i nemici subiscono una cicatrice se non fuggono. Con 7-9, sia tu che loro subite una cicatrice se non fuggite.

❑ VEGGENTE

Quando hai una visione di ciò che accadrà in futuro, chiedi a tutti i partecipanti di contribuire con una singola parola alla tua visione. Descrivi la tua visione facendo attenzione a includere quelle parole. Il GM potrebbe porti delle domande aggiuntive e poi includerà la tua visione nella narrazione.

Riferimenti per il GM

Obiettivi

In The Warren un GM ha tre obiettivi distinti durante il gioco. Questi obiettivi sono il vostro fine ultimo; non siete qui per fare nient'altro che questo.

Sempre:

- Descrivere un mondo naturale realistico.
- Fare in modo che i personaggi vivano in un periodo interessante.
- Giocare per scoprire.

Principi

In aggiunta a questi tre obiettivi, un GM di The Warren deve rispettare anche una serie di principi che lo guiderà nel portare avanti la conversazione. Là dove gli obiettivi rappresentano ciò che dovresti fare, i principi rappresentano il modo in cui farlo.

- Rivolgetevi ai personaggi, non ai giocatori.
- Create situazioni interessanti, non trame.
- Espandete il mondo nel corso del gioco.
- Ponete delle domande e lavorate sulle risposte.
- Fate le vostre mosse, ma senza chiamarle mai per nome.
- Descrivete il mondo in modo realistico attraverso tutti i sensi.
- Esaminate accuratamente i vostri personaggi non giocanti e le vostre idee.
- Assegnate un nome a ogni personaggio.
- Fate il tifo per i personaggi!
- Pensate anche a ciò che accade fuori scena.
- Descrivete ai vostri giocatori ciò che fanno gli umani, ma interpretate le loro azioni per i conigli.

Mosse

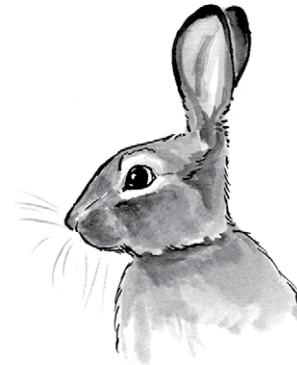
Le mosse del GM sono una serie di strumenti che il GM può usare per far progredire la storia o per svilupparla in nuove direzioni. Le mosse del GM vengono effettuate in genere quando un personaggio ottiene un risultato di 6- a un tiro, quando un giocatore ignora una minaccia incombente o quando i giocatori si rivolgono a voi per descrivere ciò che avviene in seguito.

Ognuna di queste mosse del GM può essere giocata come "facile" o "difficile". Le mosse facili introducono una minaccia o delle complicazioni, ma si tratta di qualcosa che i PG possono contrastare, superare o evitare. Le mosse difficili aggravano la situazione attuale o anticipano difficoltà future, ma non impongono conseguenze irrevocabili.

Per contro, le mosse difficili introducono la difficoltà o la conseguenza in modo diretto: ci sarà qualcosa che i PG dovranno affrontare, subire o perdere.

In generale è consigliabile partire con le mosse facili e proseguire in crescendo verso le mosse difficili quando i PG ignorano un pericolo imminente o quando le loro azioni ottengono come risultato un 6- al tiro.

- Rivelare una minaccia incombente.
- Separare i personaggi.
- Bloccarli in un luogo.
- Mettere qualcuno alle strette.
- Introdurre un predatore.
- Aumentare il Panico.
- Infliggere una cicatrice
- Annunciare brutte cose fuori scena.
- Imporre una scelta difficile.
- Offrire un'opportunità, una conseguenza o entrambe le cose.
- Ritorcere le azioni contro i personaggi.
- Usare una minaccia o una mossa del predatore.



Chiedete Sempre

Cosa decidete di fare?

Domande sulla Conigliera

- Quali indicazioni e quali punti di riferimento fornirebbe un coniglio per trovare la conigliera?
- Cosa potete vedere quando vi affacciate dalla conigliera?
- La conigliera è grande, piccola o di dimensioni medie?
- Come è nata la conigliera?
- Chi sono le sue figure più riverite, vive o morte che siano?
- Che cosa vi dicono i vostri sensi riguardo alla conigliera?
- Come vengono prese le decisioni nella conigliera?
- Chi è scontento di come vanno le cose nella conigliera?
- Che posto occupa ognuno di voi nella conigliera?
- Quale minaccia potrebbe distruggere la conigliera, se non viene fermata?
- Qual è la cosa più difficile da ottenere per i conigli che vivono nella conigliera?
- Cosa c'è nella conigliera che qualcun altro potrebbe desiderare di ottenere?
- Cosa potrebbe rendere la conigliera un posto migliore?
- Cosa _____?

Domande sui Rapporti

- Quali indicazioni e quali punti di riferimento fornirebbe un coniglio per trovare la conigliera?
- Cosa potete vedere quando vi affacciate dalla conigliera?
- La conigliera è grande, piccola o di dimensioni medie?
- Come è nata la conigliera?
- Chi sono le sue figure più riverite, vive o morte che siano?
- Che cosa vi dicono i vostri sensi riguardo alla conigliera?
- Come vengono prese le decisioni nella conigliera?
- Chi è scontento di come vanno le cose nella conigliera?
- Che posto occupa ognuno di voi nella conigliera?
- Quale minaccia potrebbe distruggere la conigliera, se non viene fermata?
- Qual è la cosa più difficile da ottenere per i conigli che vivono nella conigliera?
- Cosa c'è nella conigliera che qualcun altro potrebbe desiderare di ottenere?
- Cosa potrebbe rendere la conigliera un posto migliore?
- Cosa _____?

Domande sulla Situazione

- È giorno, notte, o un momento intermedio?
- Perché vi trovate tutti fuori dalla conigliera?
- Quando avete capito di esservi smarriti?
- Chi è rimasto ferito o intrappolato?
- Quale animale si è appena avvicinato a voi?
- Quale predatore si è appena rivelato?
- Quale _____?

Domande sulla Posta in Gioco

- Cosa accade quando nascono dei nuovi conigli?
- Cosa accade quando muoiono dei conigli?
- Quali sono le cose della conigliera a cui i conigli danno più valore?
- Cosa accade quando arriva un nuovo coniglio?
- Che rapporti ha la conigliera con le altre conigliere?
- Quali predatori terrorizzano la conigliera?
 - Quali altri animali vivono nelle vicinanze?
- Quali problemi causano gli umani?
- Cosa succederebbe se i conigli venissero scacciati dalla conigliera?
- Cosa accade quando un coniglio sale o scende di rango all'interno della conigliera?
- Cosa _____?

Conclusione di un Capitolo

Tutti i capitoli devono giungere al termine. Capirete che è il momento giusto di concludere un capitolo quando sarete in grado di completare la frase seguente: "...e fu così che _____."

Alcuni dei momenti migliori per completare questa frase e concludere il capitolo possono essere:

- Una minaccia è stata sventata.
- Una domanda sulla posta in gioco ha avuto risposta.
- Un personaggio importante è morto.
- Un personaggio importante ha dato alla luce una cucciolata.
- I PG trionfano su un predatore.
- I PG raggiungono un obiettivo importante.
- Avete esaurito il tempo a disposizione per giocare.

Capitoli Successivi

Quando inizia un nuovo capitolo, dovrete usare di nuovo le domande per far ripartire la narrazione.

- Ponete le domande che avete preparato.
- Chiedete ai PG quali sono i loro animali preferiti e quelli che più odiano.
- Chiedete loro delle minacce introdotte nell'ultimo capitolo: almeno una dovrà avanzare verso il suo intento (vedi Minacce, a pagina 60).
- Ponete loro alcune domande sulle situazioni, in modo che i personaggi possano iniziare a giocare nel bel mezzo dell'azione.
- Chiedete loro "Cosa decidete di fare?"

