

SPIONE

REFERENCE SHEET
BY ALEX "IL MIETITORE" ISABELLE

MANOVRE

Le opzioni per il turno di un giocatore includono:

1. Descrivere una nuova scena, dichiarando un luogo, chi c'è, e l'inizio di quanto stà per avvenire.

- Se non dirigi una Spia, puoi iniziare una scena che riguardi una qualunque Spia attualmente non in scena;
- Se dirigi una Spia, e il tuo turno arriva senza che tua Spia sia già in scena, devi iniziare una scena che la riguardi;
- Se dirigi una Spia, e questa è attualmente già coinvolta in una scena, puoi scegliere una qualsiasi delle due precedenti opzioni.

2. Alternativamente, puoi piazzare (fare entrare) un Personaggio Principale in una scena esistente. Tutte le opzioni precedenti si applicano anche a questo concetto.

3. Aggiungere ulteriori dialoghi e azioni in una scena esistente. Una persona può narrare le azioni, gli eventi, e il dialoghi in una scena. Questo può essere fatto da chiunque per qualunque scena attiva, ma se dichiarati azioni e dialoghi per la Spia di un altro quella persona ha l'autorità finale (ossia il potere di veto) su queste affermazioni.

4. Aggiungere qualche descrizione non essenziale a quanto è stato già narrato, sia in generale che in una scena esistente. Questo può essere fatto da chiunque, e in qualche modo costituisce un "passare", ma spesso contribuisce in modo molto positivo all'esperienza di gioco.

CRISI

La narrazione può conseguire uno qualunque dei seguenti risultati:

- Confondere o fuorviare una persona;
- Ritardare un inseguitore;
- Convincere una persona, a proposito della sua prossima azione;
- Ferire una persona;
- Far saltare la copertura di una persona, localizzarla;
- Acquisire informazioni plausibili da una persona o da un'altra fonte;
- Danneggiare o disattivare un edificio, un veicolo, un dispositivo;
- Rivelare una possibile relazione o evento, come scoperto da un personaggio (per esempio, "il mio handler potrebbe essere una talpa")

Valori impilati (consecutivi, per esempio Re sopra Re) rappresentano effetti estremi o completi:

- Convincere completamente una persona usando disinformazione;
- Seminare un inseguitore;
- Convincere una persona a fare atti illegali, compresi comportamenti successivi;
- Uccidere una persona;
- Catturare o arrestare/imprigionare una persona;
- Portare una persona o altre fonti a rivelare informazioni reali;
- Distruggere o rovinare un edificio, un veicolo, o un dispositivo;
- Stabilire una relazione o un evento come un fatto (per esempio, "l'handler è sicuramente una talpa").

Alternativamente, valori impilati rappresentano scopi o effetti incrementati:

- Colpire più individui: pochi, una stanza, una folla da stadio;
- Colpire un'area: una stanza o un piccolo edificio, un isolato, un quartiere.

Carte dello stesso valore, ma in colonne differenti, non sono considerate impilate, e rappresentano narrazioni indipendenti.

Una **carta coperta** è narrata come sopra, ma in modo provvisorio: l'azione decisiva non è completata e gli eventi sono soggetti a cambiamenti basati sulla narrazione continuata della carta che copre.

Carte che ne coprono altre di differenti valori sono narrate dopo le carte coperte in ordine discendente. Possono essere usate sia per Aiutare che per Intralciare.

- *Aiutare* aumenta l'effetto della carta coperta, esattamente come se fossero carte dello stesso colore;
- *Intralciare* reprime o nega l'effetto narrato.

Le carte che Aiutano/Intralciano possono loro stesse essere impilate, e possono anche esse essere applicate a carte che a loro volta Aiutano o Intralciano, su una base 1:1.

I **Jolly** influenzano la narrazione delle carte iniziali o singole alla loro destra o sinistra, automaticamente incrementando il loro valore come se fossero impilate. Questo effetto è obbligatorio.

Aiutare e Intralciare la narrazione non è soggetto ai vincoli di cui sopra, e riguarda solo la situazione associata alla carta iniziale della colonna. Queste narrazioni descrivono caratteristiche dell'ambiente immediato o dei personaggi, che facilitano o intralciano la narrazione dichiarata per carte precedentemente narrate in quella colonna.

Se la disposizione delle carte dice che non hai narrazione iniziale, fornisci un No Shot, o una nota di Colore, come segue:

- *No Shot*: una persona il cui Personaggio Principale non ha una scena di Crisi narra come la situazione di Crisi è stata interrotta o annullata in qualche modo.
- *Nota di Colore*: una persona che non dirige un Personaggio Principale, e la cui carta non appare tra quelle sul tavolo, narra qualche dettaglio o descrizione non fondamentale per uno degli eventi in corso durante la Crisi.

Questi contributi sono forniti in un ordine qualunque dopo che tutta la narrazione basata sulle carte è conclusa.