

DOSSIER DEL RICEVITORE

	NOME	USERNAME
	ASPETTO	STORIA

RELAZIONE

RICEVITORE

INVOCATA?

	PER		<input type="checkbox"/>

INNESCARE UNA RELAZIONE

Cameratismo: il tuo compagno ottiene 0 o meno successi.

Cotta: il tuo compagno riduce il tuo Pericolo di 3 o più.

Curiosità: il tuo compagno invoca una Relazione.

Risentimento: il Pericolo del tuo compagno è ≤ a metà del tuo, ma non 0.

Ispirazione: il tuo compagno invoca un'archivio.

Rivalità: il tuo compagno ottiene 3 o più successi.

Protezione: il tuo compagno raggiunge Pericolo 10 o più.

Invocare una relazione permette di ottenere 5 successi automatici invece di eseguire una ED.

COMBATTIMENTO

ELUSIONE

INTRIGO

AGGRESSIVITÀ

+3 progresso e +1 per ogni successo ma +3 Pericolo a te stesso.

ASSALTARE

IRROMPERE

AFFRONTARE

ASTUZIA

+1 progresso per ogni successo.

AGGIRARE

INFILTRARE

SPIARE

GIUDIZIO

-1 Pericolo oppure +1 capacità di trasmissione a te stesso per ogni successo.

RIORGANIZZARSI

MIMETIZZARSI

CONFONDERSI

VALORE

-1 Pericolo a un compagno per ogni successo

PROTEGGERE

DISTRARRE

SOSTENERE

ARMAMENTI

PERIFERICHE

PERIFERICHE

PERIFERICHE

PUNTI AGGIORNAMENTO

ARCHIVIO

ARCHIVIO

ARCHIVIO

BLADE

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SUBROUTINE

	COSTO	FORZA
	2	3
	2	3
	2	3
	2	3

SUBROUTINE DEFINITIVA

PROCESSATA
PROCESSATA
PRONTA

■ Una periferica converte un fallimento in un successo

● Un archivio conta ogni 10 come 2 successi

TRASMISSIONE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----