

PIGSMOKE

LIBRETTI DEI DIPARTIMENTI



IL DIPARTIMENTO DI ALCHIMIA

Nome

Giorgio o Antonia Bandoni
Jamaar o Shanice Jackson
Jianhong o Xue Pan

Occhi

Sguardo avido
Leggermente strabico
Un occhio stravagante
Occhiali

Stile

Camice da laboratorio
Tempestato di oro e gioielli
Tasche, taschine e tascone
Ogni macchia è una storia

Aula

Laboratorio (scientifico o più... stravagante)
Un mucchio di geoidi
Con un enorme calderone al centro.

ADEMPIMENTI

Scienziato

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che Pubblichì un saggio come autore o co-autore.

Avido

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che entri in possesso di consistenti materiali preziosi.

Sperimentale

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che fallisci un tiro di Scavare più a fondo.

MOSSE

MAGO DEL BRICOLAGE

Quando decidi di costruire qualcosa di cui hai bisogno...

BIONICO

Te lo sei cercato.

TECNOMANZIA

Utilizza la magia per interagire con computer e macchine.

HO QUELLO CHE TI SERVE!

Quando dedichi del tempo a trasmutare materiali per fabbricare prodotti di una qualche utilità pratica...

STARE AL GIOCO

Puoi Pubblicare anche se non hai nulla da pubblicare!

ZECCA DI STATO

Quando impieghi i tuoi soldi per risolvere un problema o rimuovere un ostacolo...

DOMANDE

- Chi è arrabbiato per l'enorme quantità di cose per cui stai chiedendo rimborsi al Dipartimento?
- Quale dei tuoi studenti sta platealmente imbrogliando? Perché stai lasciando correre?
- Qual è l'ultima cosa che hai creato che è finita in catastrofe?

ATTREZZATURA

ESAURIMENTO



ALCHIMIA - DETTAGLIO DELLE MOSSE

MAGO DEL BRICOLAGE

Quando decidi di costruire qualcosa di cui hai bisogno, di a tutti cosa stai costruendo e tira +Ricerca. Con 10+ l'hai costruito e funziona bene. Con 7-9 lo costruisci comunque, ma scegli una delle opzioni:

- ha degli effetti collaterali indesiderati;
- richiede ingredienti o componenti rari che dovrai sudarti;
- sarà ESTENUANTE da realizzare;
- qualcun altro vuole ciò che stai costruendo e sposterà mari e monti per ottenerlo.

BIONICO

Invece di recarti nell'Ala Medica, puoi ripararti da solo con un appariscente innesto magico o protesico. Sei completamente guarito. Inoltre, il pezzo di ricambio è più performante del tuo corpo originario: hai vantaggio a tutti i tiri in cui l'innesto o la protesi potrebbe migliorare il tuo rendimento.

Puoi acquisire questa Mossa in anticipo e usarla nel caso servisse recarsi in Ala Medica per una medicazione, oppure puoi decidere di acquisirlo al posto di tirare *Sperimentazione Magiclinica*, saltando il tuo prossimo Scatto di Anzianità.

TECNOMANZIA

I seguenti argomenti sono considerati parte integrante della tua Area di Competenza: interagire con computer e macchine, programmare software e navigare in internet.

HO QUELLO CHE TI SERVE!

Quando dedichi del tempo a trasmutare materiali per fabbricare prodotti di una qualche utilità pratica, tira +Ricerca. Con 10+ hai tre prese, con 7-9 hai una presa. Spendi tre prese per costringere un PNG a farti un favore importante come se avessi ottenuto 10+ in *Tenersi Buono Qualcuno* e lo avessi corrotto. Spendi una presa per costringere un PNG a farti un favore contenuto come se avessi ottenuto 7-9 in *Tenersi Buono Qualcuno* e lo avessi corrotto.

ASSISTENTE ALLA CATTEDRA

Il tuo assistente può essere specializzato in *Scavare più a fondo* o *Richiedere Attrezzature*.

Il tuo assistente può essere un *costrutto animato*. I costrutti ottengono una specializzazione bonus in *Ricerca sul Campo* e hanno molti vantaggi rispetto a un assistente in carne ed ossa (e, cosa non di poco conto, non devono dormire), ma non possono mai essere scambiati per esseri umani.

STARE AL GIOCO

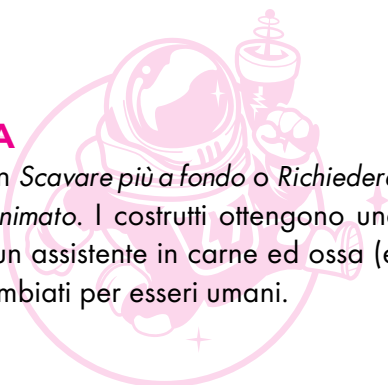
Puoi *Pubblicare* anche se non hai nulla di nuovo su cui incentrare un saggio da pubblicare. Se lo fai, continuerai ad avere svantaggio ai tiri di *Pubblicare* fino a quando non pubblicherai con successo una ricerca con nuovi contenuti.

ZECCA DI STATO

Quando impieghi i tuoi soldi per risolvere un problema o rimuovere un ostacolo, tira senza *Abilità*. Con 10+ il problema o l'ostacolo scompare. Con 7-9 il problema scompare, ma scegli una opzione:

- è solo temporaneo, tornerà;
- qualcuno ti nota mentre mostri la grana e ora è a caccia del tuo patrimonio;
- sei un po' a corto di soldi; continuerai ad avere svantaggio a questa Mossa finché non troverai una nuova fonte di capitale.

Se fallisci il problema se ne va comunque, ma ti costerà molto più di quanto pensi. Non potrai usare questa mossa finché non ti impegni in qualcosa che risollevi le tue finanze (un lungo periodo di inattività lavorativa può funzionare se lo impieghi a gestire il tuo portfolio di investimenti).



IL DIPARTIMENTO DI ARTEFATTI E RELIQUIE

Nome

Hector o Gemma Salazar
Rasim o Ozma Al Farsi
Archer o Erika Benson

Occhi

Sguardo distante
Occhi vispi e attenti
Occhiali tecnologici
Un occhio storto (lente opzionale)

Stile

Diritto dai '50s
Color cachi e polvere
Cintura da carpentiere
Portatore dell'ultima Maledizione.

Aula

Piena di oggetti esoterici
Piena di strumenti da lavoro
Sito di scavi archeologici
All'ombra di un immenso e nefasto qualcosa.

ADEMPIMENTI

Polveroso

recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che ti complich
la vita rifiutando di usare qualcosa di nuovo o innovativo.

Revisionista

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che convinci
qualcuno che le loro (esatte) conoscenze storiche sono in
realtà false.

Accumulatore compulsivo

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta aggiungi
un ennesimo artefatto alla tua collezione. Segna un
Tick di Esaurimento ogni volta che utilizzi un artefatto
dalla tua collezione.

MOSSE

Ottieni FOCI come mossa Bonus

FOCI

Possiedi tre artefatti magici.

DOVREBBESTAREINUNMUSEO.ILMIOMUSEO.

Quando brami un pezzo unico e prezioso posseduto da un
altro Dipartimento...

LA STORIA SI RIPETE

Quando offri a qualcuno un consiglio basato su precedenti
storici...

IL PREDATORE DELL'ARCA PERDUTA

Tira Ricerca sul Campo con +Stregoneria anziché senza
Abilità ogni volta che scassini, fai irruzione e rubi qualcosa.

ROBA CHE SCOTTA

Quando senti uno dei tuoi informatori per vendergli un artefatto...

ARMATO FINO AI DENTI

Ottieni un Focus extra..

UN LAVORO DA MANUALE

Quando incanti o crei un artefatto per un uso specifico...

DOMANDE

- Chi è arrabbiato per l'enorme quantità di cose per cui stai chiedendo rimborsi al Dipartimento?
- Quale dei tuoi studenti sta platealmente imbrogliando? Perché stai lasciando correre?
- Qual è l'ultima cosa che hai creato che è finita in catastrofe?

ATTREZZATURA

ESAURIMENTO



ALCHIMIA - DETTAGLIO DELLE MOSSE

DOVREBBE STARE IN UN MUSEO. IL MIO MUSEO.

Quando brami un pezzo unico e prezioso posseduto da un altro Dipartimento, tira +Burocrazia. Con 10+ hai valide argomentazioni per rivendicarlo; l'ufficio del Rettore sosterrà i tuoi tentativi per *ottenere* controllo dell'oggetto. Con 7-9 hai una debole argomentazione – l'ufficio del Rettore rimarrà neutrale mentre tu tenti di accaparrartelo.

LA STORIA SI RIPETE

Quando offri a qualcuno un consiglio basato su precedenti storici, racconta ciò che accadde l'ultima volta che qualcuno ci aveva provato e tira +Ricerca. Con 10+ la tua lezioncina conteneva qualche utile verità: il bersaglio ha vantaggio al successivo tiro eseguito per perseguire l'obiettivo che si era preposto. Con 7-9 le cose si complicano: ottiene ancora il vantaggio al tiro, ma ciò richiederà che sia in possesso di qualcosa di prezioso, qualcosa di pericoloso da ottenere o qualcosa di umiliante (l'MC ti dirà cosa). Se il bersaglio soddisfa questa condizione, solo allora ottiene il vantaggio. Con 6- ti sbagli. Ma tanto. Terribilmente sbagliato.

IL PREDATORE DELL'ARCA PERDUTA

Tira *Ricerca sul Campo* con +Stregoneria anziché senza Abilità ogni volta che scassini, fai irruzione e rubi qualcosa.

ROBA CHE SCOTTA

Quando senti uno dei tuoi informatori per vendergli un artefatto, tira +Carisma. Con 10+ si incontrerà con te entro 48 ore per scambiare l'artefatto con una selezione di oggetti usati, con banconote non segnate o con qualsiasi cosa di pari valore. Con 7-9 lo incontri comunque, ma scegli un'opzione:

- l'incontro non avverrà prima di una settimana;
- non riesci ad ottenere ciò che bramavi segretamente;
- l'incontro attira attenzioni indesiderate.

ASSISTENTE ALLA CATTEDRA

Il tuo assistente può essere specializzato in *Ricerca sul Campo*, *Scavare più a fondo* o *Insegnare*. Condivide con te lo svantaggio di dipartimento in *Abracadabra*, ma non ha alcun Focus che può aiutarlo a meno che tu non riesca ad ottenerne uno per lui.

Puoi decidere che il tuo assistente sia un'antica reliquia (tecnicamente il tuo assistente è una persona che porta in giro la reliquia, ma è la reliquia ad avere tutto il potere). La reliquia può parlare o comunicare e possiede una profonda conoscenza storica e magica. Al contempo, la reliquia non è indipendente e ha difficoltà ad adattarsi alla società. Inoltre, queste reliquie di solito sono bramate da qualcun altro.

ARMATO FINO AI DENTI

Quando apprendi questa Mossa ottieni un Focus aggiuntivo oppure rimuovi un difetto da un Focus che già possiedi. Puoi apprendere questa Mossa quante volte vuoi.

UN LAVORO DA MANUALE

Quando incanti o crei un artefatto per un uso specifico, di all'MC cosa stai cercando di ottenere. L'MC dirà "sì, puoi farcela..." e aggiungerà da una a quattro opzioni tra le seguenti:

- sarà immenso e immobile;
- sarà ESTENUANTE una o più volte;
- ti servirà qualche raro ingrediente (o più d'uno);
- dovrai smontare o disincantare qualche altro artefatto per farlo funzionare;
- ti servirà aiuto;
- sarà costosissimo;
- la cosa migliore che sei riuscito a fare è una versione depotenziata: inaffidabile, limitata o temporanea;
- sarà pericoloso da usare.

IL DIPARTIMENTO DI ELEMENTALISMO

Nome

Peter o Diana Aristide
Agni o Saraswati Bandyopadhyay
Anwar o Shula El-Ghazzawy

Occhi

Occhi ben aperti
Occhi luminosi
Occhi di colore connesso al proprio elemento.

Stile

Terribilmente scomodo
Monocromatico
Dagli intricati ricami
Meno vestiti, più modificazioni corporee

Aula

Gran parte occupata dal tuo elemento
Ricca di simbolismo legata al tuo elemento
Rovinata da scariche di energia incontrollata
Fuori dal Campus

ADEMPIMENTI

Incontrollato

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che *Abracadabri* qualcosa e decidi che "l'incantesimo è parecchio più "risolutivo" del previsto",

Monomaniaco

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che Scavi più a fondo in relazione ad uno dei tuoi elementi.

Sono la tua soluzione!

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che uno studente arriva da te e tu li convinci che il tuo elemento è la soluzione ai suoi problemi.

MOSSE

AUTO-ALIMENTATO

Puoi tirare *Ricerca sul Campo* +Stregoneria anziché tirare senza Abilità.

AVATAR ELEMENTALE

Quando cerchi di costringere il principio cosmico del tuo elemento a fare qualcosa per te...

DIMOSTRAZIONE PRATICA

Puoi *Insegnare* +Stregoneria anziché +Carisma – con qualche inconveniente...

SACCENTE

Quando *Pubblichi*...

ESPERTO DEL SETTORE

Quando Scavi più a fondo su un argomento connesso al tuo elemento...

TI CI FACCIAMO ANCHE IL CAFFÈ

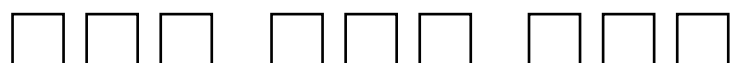
Amplia i possibili utilizzi del tuo potere..

DOMANDE

- Chi nel tuo dipartimento è il tuo acerrimo nemico? Cosa pensa di te?
- Cosa hai danneggiato l'ultima volta che hai scatenato il tuo potere?
- Hai fatto qualcosa di molto stupido appena prima di inizio semestre, Cosa?

ATTREZZATURA

ESAURIMENTO



ELEMENTALISMO-DETTAGLIO DELLE MOSSE

AUTO-ALIMENTATO

Puoi tirare *Ricerca sul Campo* +Stregoneria anziché tirare senza Abilità.

AVATAR ELEMENTALE

Quando cerchi di costringere il principio cosmico del tuo elemento a fare qualcosa per te, dichiara ciò che cerchi di ottenere e tira +Carisma. Con 10+ ottieni ciò che vuoi. Con 7-9 ottieni sempre quello che vuoi, ma scegli un'opzione:

- è ESTENUANTE e il suo effetto non si noterà prima della prossima settimana;
- devi fare qualcosa affinché il principio cosmico ti aiuti;
- il contraccolpo ti ferisce.

DIMOSTRAZIONE PRATICA

Puoi *Insegnare* +Stregoneria anziché +Carisma. Se lo fai, hai una presa. Quando hai tre prese, le perdi e scegli una delle seguenti opzioni:

- qualcosa di importante è danneggiato o distrutto. L'MC ti dirà cosa;
- qualcuno si ferisce. Se non sei tu, l'MC sceglie chi lo è;
- provvedimenti disciplinari e scartoffie. Segnati un Tick di Esaurimento.

SACCENTE

Quando Pubblici, puoi scegliere di far sì che il tuo saggio sia una mirata smitizzazione, la confutazione di una tesi o ancora un pezzo infamante. Se lo fai, tira +Carisma anziché +Ricerca, ma in qualsiasi caso otterrai un nemico in aggiunta al tuo risultato.

ESPERTO DEL SETTORE

Quando Scavi più a fondo su un argomento connesso al tuo elemento, puoi porre una domanda in più rispetto allo standard. Questa Mossa ti permette di porre una domanda anche se fallisci.

TI CI FACCIO ANCHE IL CAFFÈ

I seguenti argomenti sono considerati parte della tua Area di Competenza: impressionare le persone dando sfoggio del tuo potere elementale, abbattere o tenere a bada il tuo elemento, sopravvivere nel tuo elemento, comunicare con il tuo elemento.

Inoltre, puoi considerare oggetti che sono rappresentazioni o simboli del tuo elemento come se fossero il tuo elemento.

ASSISTENTE ALLA CATTEDRA

Il tuo assistente può essere specializzato in *Ricerca sul Campo*, *Insegnare* o *Abracadabra!*
Il tuo assistente ha sempre un focus elementale diverso dal tuo.



IL DIPARTIMENTO DI PARAVETERINARIA

Nome

Abraham o Vivian Falkner
Vahid o Shahnaz Charmchi
Semyon o Felicia Cojocar

Occhi

Occhi stanchi del mondo
Occhi fissi sull'orizzonte
Benda sull'occhio

Stile

Abiti sgualciti e strappati
Giacca di tweed con toppe sui gomiti
Pelli, pellicce, pellami
Macchie... esotiche...

Aula

Un bosco aggrovigliato
Una sala operatoria immacolata
Piena di animali impagliati
Fangosa

ADEMPIMENTI

Liberatore

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che una creatura che hai liberato causa caos, distruzione o feriti.

Allevatore

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che crei con successo una nuova specie ibrida.

Tiragraffi vivente

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che vieni *ferito* da un animale o una creatura.

MOSSE

AMICO DEGLI ANIMALI

Hai un compagno animale.

ESPERIENZA SUL CAMPO

Puoi tirare *Ricerca sul Campo* +Ricerca anziché senza Abilità.

SCAMPAGNATA FAUNISTICA NON AUTORIZZATA

Puoi attivare la Mossa *Quanto è piccolo il Campus!* andando alla ricerca di rari animali o creature nel Campus.

FINO ALLE GINOCCHIA

Quando Insegni...

BOTANICO

Sei esperto anche nei vegetali magici.

LA SCIMMIA NUDA

Quando usi teorie sul comportamento animale o trucchetti al fine di convincere una persona a fare qualcosa per te...

DOMANDE

- Quale delle creature sotto la tua tutela è malata?
- Quale creatura di cui sei responsabile manca all'appello?
- Quale creatura è stata avvistata nel Campus e ti venderesti l'anima per catturare?

ATTREZZATURA

ESAURIMENTO



PARAVETERINARIA-DETTAGLIODELLE MOSSE

AMICO DEGLI ANIMALI

Hai un compagno animale – scegli tu di che tipo, puoi anche decidere che sia un animale magico o un mostro. Il tuo compagno è parzialmente addomesticato, ben disposto nei tuoi confronti finché lo tratti adeguatamente nonché furbo e d'aiuto tanto quanto una creatura della sua tipologia.

Quando ordini al tuo compagno animale di aiutarti, se è qualcosa che è possibile faccia, la fa. Tira +Carisma.

Con 10+, il compagno fa ciò che richiedi, che sia compiere un'attività o darti un vantaggio ad un Tiro in cui puoi essere d'aiuto. Con 7-9, scegli una:

- fa esattamente ciò che hai chiesto, ma continuerai ad avere svantaggio a questa Mossa finché non gli dai un premio o una qualche forma di ricompensa;
- la creatura fa più o meno quello che hai chiesto: capisce male un dettaglio importante (un luogo, un tempo, un bersaglio), attira troppa attenzione o danneggia qualcosa di importante;
- non fa nulla di quanto hai chiesto, ma qualcos'altro che è comunque d'aiuto. L'MC sceglierà cosa, ma dovrebbe tenere a mente che il compagno animale sarà effettivamente d'aiuto, solo, magari, non proprio con *questa* azione....

A tua discrezione puoi far sì che il tuo compagno animale sia "un risvegliato", il che significa intelligente tanto quanto uno studente qualsiasi e capace di parlare. Il vantaggio di questa scelta è che incrementa drasticamente le capacità del compagno animale – gli permette di rispondere alle email, correggere i compiti, giocare ai videogame. Tuttavia, c'è uno svantaggio: altre persone possono convincere il tuo compagno animale a compiere certe azioni come se fosse un qualsiasi PNG. Ovviamente gli piaci più di altre persone ma, come potrai immaginare, la sua lealtà non è solida come la roccia.

ESPERIENZA SUL CAMPO

Puoi tirare *Ricerca sul Campo* +Ricerca anziché senza Abilità se nell'azione è coinvolto un mostro, una creatura, una bestia o un animale. Racconta a tutti una breve storia su come hai imparato questo truccetto.

ASSISTENTE ALLA CATTEDRA

Il tuo assistente può essere specializzato in *Tenersi Buono Qualcuno*, *Far la Voce Grossa* o *Ricerca sul Campo*. Puoi avere un assistente che sia solo *parzialmente umano*, come un satiro o una sirena, oppure una creatura intelligente non-umana che non può mescolarsi alla folla. Assistenti non-umani non possono passare per tali, perciò sono molto limitati negli spostamenti, ma hanno vantaggio ai tiri di Scavare più a fondo connessi alla loro specie o al loro habitat naturale.

SCAMPAGNATA FAUNISTICA NON AUTORIZZATA

Puoi attivare la Mossa *Quanto è piccolo il Campus!* andando alla ricerca di rari animali o creature nel Campus (in aggiunta ai normali metodi). Se vai a curiosare in posti dove non dovresti stare, puoi tirare con vantaggio.

Sei ottieni un qualsiasi successo, trovi una rara o interessante creatura in aggiunta a tutto ciò che accade.

FINO ALLE GINOCCHIA

Quando Insegni, puoi scegliere di tenere una lezione pratica e interattiva dove richiedi ("richiedi") ai tuoi studenti di eseguire i compiti più ingrati che tu possa immaginare. Se lo fai, ottieni vantaggio ai tiri di Insegnare e guadagni una presa. Quando hai tre prese, le perdi e scegli una opzione:

- uno studente distratto viene ferito da una delle creature;
- una delle creature viene ferita da uno studente distratto;
- una creatura pericolosa sfugge al tuo controllo;
- ricevi abbastanza lamentele che il tuo capo Dipartimento ti richiama ai tuoi doveri.

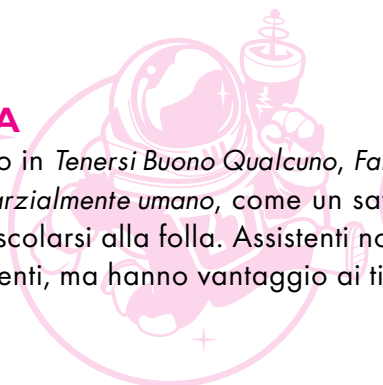
BOTANICO

La tua Area di Competenza include da ora interagire, trasformare o animare vegetali.

LA SCIMMIA NUDA

Quando usi teorie sul comportamento animale o trucchetti al fine di convincere una persona a fare qualcosa per te, tira +Carisma. Con 10+, fa ciò che hai chiesto. Con 7-9 vieni a conoscenza di qualcosa che desidera o di cui ha subito bisogno; se esaudisci il suo desiderio, farà ciò che hai chiesto. Se fallisci, fai la figura dell'idiota in aggiunta a tutto ciò che dirà l'MC.

L'effetto di questa Mossa svanisce in circa 5-10 minuti se il bersaglio agisce sovrappensiero oppure istantaneamente se interrompe ciò che sta facendo e ci riflette sopra.



IL DIPARTIMENTO DI S.P.E.S.E.

Nome

Adam o Astrid Solomon
Nicolas o Genevieve Sergeant
Javier o Mercedes Espinoza

Occhi

"ho visto cose che voi umani..."
Avidi di nuove visioni
Pupilla verticale o di un colore fuori dal comune
Occhiali da sole che nascondono qualcosa di terribile

Stile

Mr. Passione Ardente
Topo di biblioteca
Damerino
Ogni cicatrice è un errore che non ripeterò mai più

Aula

Con cerchi di evocazione intarsiati ovunque
Una biblioteca di conoscenze proibite
Catene, spuntoni, demoni imprigionati
Di una normalità che disturba

ADEMPIMENTI

Burocrate

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che *Richiedi* *Attrezzature* con cui riprenderti. Per farlo, però, devi avere successo sulla mossa.

Cultista

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che uno studente viene da te e tu lo convinci a iniziare ad adorare oppure a stringere un patto con un'entità extra-planare.

Servitore

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che esegui un lavoretto per una entità extraplanare e finisci nei guai per questo.

MOSSE

IL DIAVOLO È NEI DETTAGLI

Quando vieni punito per via delle tue azioni...

MENTORE EXTRAPLANARE

Quando *Scavi più a fondo...*

PROMESSA DI POTERE

Puoi *Insegnare* +Stregoneria anziché +Carisma – con qualche inconveniente...

CI SONO DELLE REGOLE

Quando fai un *Abbracadabra* sopra, verso o con una entità extraplanare...

PROMESSA VINCOLANTE

Quando *Ti Tieni Buono Qualcuno...*

INNOVI E SCIOCCANTI ORIZZONTI DEL SAPERE

Quando *Pubblichi...*

DOMANDE

- Sei in debito con un patrono ultraterreno. In che termini? Cosa vuole da te?
- Quale baluardo della purezza riesce, nonostante questo, a stare al tuo passo?
- Quale dei tuoi studenti ha stretto un Pessimo Patto? Con cosa?

ATTREZZATURA

ESAURIMENTO



S.P.E.S.E. - DETTAGLIO DELLE MOSSE

IL DIAVOLO È NEI DETTAGLI

Quando vieni punito per via delle tue azioni, spiega in modo dettagliato che ciò che hai fatto non è contro le regole e tira +Burocrazia. Con 10+ hai ragione e non possono toccarti – almeno non qui ed ora, non per quello che hai fatto. Con 7-9 tiri fuori argomentazioni convincenti; la fai franca, ma i poteri forti sono da adesso, là fuori a cercarti. Continuerai ad avere svantaggio ai tiri di Burocrazia finché non subirai le conseguenze dell'azione che hai compiuto.

MENTORE EXTRAPLANARE

Sei entrato in contatto con un presunto amichevole abitante di un altro piano d'esistenza, dotato di una enorme bagaglio di conoscenza. Descrivi il tuo mentore e dagli un nome o un titolo.

Quando Scavi più a fondo, puoi scegliere di porre una domanda aggiuntiva anche quando fallisci, ma per farlo dovrai prima fare qualcosa per il tuo mentore extraplanare. L'MC ti dirà cosa vuole.

PROMESSA DI POTERE

Puoi *Insegnare* +Stregoneria anziché +Carisma se esorti i tuoi studenti a concludere discutibili patti con poteri oscuri.

CI SONO DELLE REGOLE

Quando fai un Abracadabra sopra, verso o con una entità extraplanare, puoi tirare +Burocrazia anziché +Stregoneria.

PROMESSA VINCOLANTE

Quando Ti Tieni Buono Qualcuno, il bersaglio accetterà la promessa di un servizio futuro invece che un compenso, un favore o una mazzetta. Se ti chiedono di rispettare la promessa, devi soddisfare alla lettera l'accordo oppure segnare due Tick di Esaurimento.

Puoi usare *Promessa Vincolante* anche quando concludi un patto con un personaggio giocante: se rispettano i termini dell'accordo (alla lettera, come sempre), allora

devi rispettarlo anche tu oppure segnare due Tick di Esaurimento. Potete sciogliere il patto se siete entrambi d'accordo e vi stringete la mano.

INUOVI E SCIOCCHANTI ORIZZONTI DEL SAPERE

Quando Pubblichì, puoi scegliere di rendere il contenuto del tuo saggio sconvolgente per la mente del lettore. Se lo fai, ottieni un vantaggio da spendere su un tiro di *Pubblicare* e ottieni anche una presa. Quando hai accumulato tre prese, le perdi tutte e scegli una delle seguenti:

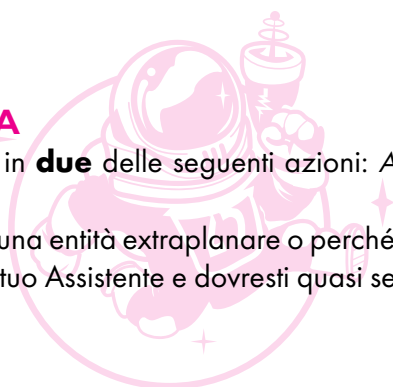
- qualcuno di importante ha letto il tuo sconvolgente lavoro e come risultato farà qualcosa di sconsiderato;
- hai attirato l'attenzione di un rivale della Scuola del Proibito, di occulti investigatori, di una intelligenza aliena o qualsiasi cosa altrettanto pessima. Ovviamente, questo è in aggiunta a qualsiasi nemico tu possa farti come risultato del tiro di *Pubblicare*;
- qualcosa di terribile si è fatto strada nel nostro mondo a causa della frattura nella realtà che hai causato col tuo saggio;
- hai accidentalmente messo insieme dettagli realmente importanti e sconvolgenti; segnati due Tick di Esaurimento.

L'MC colmerà tutto con i dettagli.

ASSISTENTE ALLA CATTEDRA

Il tuo assistente può essere specializzato in **due** delle seguenti azioni: *Abracadabra!*, *Scavare più a fondo* o *Far la voce grossa*.

Ogni assistente che ottieni è corrotto – da una entità extraplanare o perché al servizio di qualcuno. Sei sicuramente al secondo posto nella lista di priorità del tuo Assistente e dovresti quasi sempre essere preoccupato di chi occupa il primo.



IL DIPARTIMENTO DI MALIE & ILLUSIONI

Nome

Said Singh o Kanti Kaur
Eli or Leah Meyer
Gyeong o Seung-Min Yi

Occhi

trucco elaborato
Fissi e non sbattono mai le palpebre
Di un unico colore
Cangianti.

QUESTI NON SONO I COSTRUTTI CHE STAI CERCANDO

Stile

Asceta dalla testa rasata
Visir di un sultano orientale
Cristalli e incenso
Mago da palcoscenico

Aula

Aula da meditazione new age
Replica di un tempio Shaolin
È tutto rub... preso in prestito
"Vedi ciò che io voglio tu veda.."

ADEMPIMENTI

Suggeritore Fallace

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che qualcuno segue i tuoi consigli e si caccia nei guai.

Burattinaio

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che riesci a far risolvere un tuo problema a qualcun altro.

Abnegazionista

Recuperi un tick di Esaurimento ogni volta che usi *Abracadabra!* e scegli di rimanere ferito.

MOSSE

COME UN LIBRO APERTO

Quando cerchi di leggere nella mente di qualcuno...

MA QUEL DRAGO IN AULA MAGNA?



COSTRIZIONE

Alteri la percezione della realtà di qualcuno palesemente o in modo poco percepibile.

A ME GLI OCCHI

Quando *Insegni* puoi tirare con +Stregoneria anziché +Carisma...

SENZA SE E SENZA MA!



COSTRIZIONE

Quando aggredisci qualcuno con l'intero arsenale dei tuoi poteri mentali...



COSTRIZIONE

Quando racconti a qualcuno qualcosa e vuoi che ti credano...

GUANTI DI VELLUTO

Puoi avere successo automatico in *Tenerti buono qualcuno*.

DOMANDE

- Chi è resistentissimo (o immune) al tuo controllo mentale? Sa (o sanno) di esserlo??
- Chi è convinto che tu stia costantemente camuffando le loro percezioni? Lo stai facendo davvero?
- Quale studente sta tramando per usare le tue tecniche affinché funzionino... su di te?

ATTREZZATURA

ESAURIMENTO



MALIE & ILLUSIONI - DETTAGLIO DELLE MOSSE

COME UN LIBRO APERTO

Quando cerchi di leggere nella mente di qualcuno, li fissi apertamente negli occhi in modo inquietante. Inoltre, tira +Stregoneria. Con 10+ puoi porre due delle seguenti domande, con 7-9 solo una. Se *fallisci*, sono loro a poter porre una domanda su di te. Puoi porre domande extra permettendo al bersaglio di porre una domanda su di te prima che lo faccia tu (una domanda extra per una domanda a cui rispondi).

- Cosa stai pensando in questo momento?
- Cosa pensi di _____?
- A chi o a cosa dai davvero importanza?
- Come potrei convincerti a _____?

I giocatori i cui personaggi sono colpiti da questa Mossa devono rispondere onestamente!

MA QUEL DRAGO IN AULA MAGNA?

COSTRIZIONE 

Quando sovrascrivi in modo palese la percezione della realtà di qualcuno con immagini a tua scelta, il bersaglio sente ciò che tu vuoi che egli senta, ma sa che non è reale.

Quando cerchi di piegare le percezioni di qualcuno in modo che sia poco percettibile, tira +Stregoneria. Con 10+ non c'è niente che non vada per loro e scambiano la tua illusione per realtà. Con 7-9, scegli una opzione:

- ce l'hai fatta ad ingannarli, ma solo per un momento;
- reagiscono in modo spropositato a ciò che gli hai fatto vedere;
- più tardi torneranno da te e capiranno a) ciò che hai fatto e b) che sei stato tu a farlo;
- c'è un "ritorno di fiamma" nella tua illusione che piega le tue percezioni. Continui ad avere svantaggio a qualsiasi tiro +Stregoneria finché non riuscirai ad avere un adeguato riposo di diverse ore.

A ME GLI OCCHI


Quando Insegni, puoi tirare con +Stregoneria anziché +Carisma. Con un qualsiasi successo puoi decidere di instillare suggestioni post-ipnotiche in tutti, alcuni o anche uno solo dei tuoi studenti anziché segnare esperienza.

SENZA SE E SENZA MA!

COSTRIZIONE 

Quando aggredisci qualcuno con l'intero arsenale dei tuoi poteri mentali, tira +Carisma. Con 10+ il bersaglio fa esattamente ciò che richiedi o rimarrà *ferito*. Con 7-9 possono evitare di rimanere *ferite* facendo qualcosa simile a ciò che richiedi loro o seguendo alla lettera ciò che hai richiesto anziché leggere tra le righe. P.S.: questo non è un potere discreto. Il bersaglio sa cosa hai fatto e che sei stato tu.

QUESTI NON SONO I COSTRUTTI CHE STAI CERCANDO

COSTRIZIONE 

Quando racconti a qualcuno qualcosa e vuoi che ti credano, tira +Carisma. Con 10+ ti credono, ma solo per qualche minuto. Con 7-9, quando l'illusione svanirà si ricorderanno di ciò che hai fatto.

QUANTI DI VELLUTO

Invece che *Tenerti buono qualcuno* puoi scegliere di segnare un Tick di Esaurimento e dare per scontato che tu abbia ottenuto un 7-9 come risultat

ASSISTENTE ALLA CATTEDRA

Il tuo assistente può essere specializzato in *Richiedere Attrezzatura* o *Tenersi Buono Qualcuno*.

Ogni assistente che hai ti è sottomesso. Loro non hanno segreti nei tuoi confronti e non possono agire contro tuo volere, purché a) i tuoi ordini non siano apertamente auto-distruttivi e b) sappiano esattamente a cosa miri.



IL DIPARTIMENTO DI PREVEGGENZA

Nome

Adam o Astrid Solomon
Nicolas o Genevieve Sergeant
Javier o Mercedes Espinoza

Occhi

"ho visto cose che voi umani..."
Avidi di nuove visioni
Pupilla verticale o di un colore fuori dal comune
Occhiali da sole che nascondono qualcosa di terribile

Stile

Mr. Passione Ardente
Topo di biblioteca
Damerino
Ogni cicatrice è un errore che non ripeterò mai più

Aula

Con cerchi di evocazione intarsiati ovunque
Una biblioteca di conoscenze proibite
Catene, spuntoni, demoni imprigionati
Di una normalità che disturba

ADEMPIMENTI

Compiaciuto

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che qualcuno rifiuta di seguire le tue istruzioni e soffre di conseguenza.

Maledetto

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che predici il peggio e si avvera.

Criptico

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che fallisci un tiro di *Insegnare*.

MOSSE

PREMONITORE

Trovi qualcosa da studiare sempre e ovunque.

VISIONI DAL FUTURO

Quando segni un Tick di Esaurimento...

LETTURA DELLA MANO

Ripaghi i tuoi favori con predizioni dal futuro.

FATALISTA

Quando fallisci un tiro, prima che l'MC ti dica cosa accade...

LA VISTA OLTRE LA VISTA

Quando vuoi sapere cosa accade altrove...

AL TELAIO DELLE PARCHE

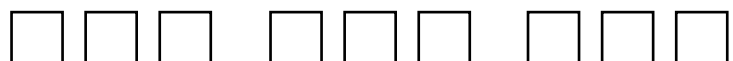
Quando traffichi con il destino di qualcuno...

DOMANDE

- Su chi il peso del destino grava maggiormente?
- Quali presagi hanno accompagnato l'inizio dell'anno accademico? Qual è il loro significato?
- Fai una predizione su come andranno le cose.

ATTREZZATURA

ESAURIMENTO



PREVEGGENZA - DETTAGLIO DELLE MOSSE

PREMONITORE

Studiando i presagi e le premonizioni puoi *Scavare più a fondo* su un qualsiasi argomento, anche quando non hai nulla di specifico da studiare.

VISIONI DAL FUTURO

Quando segni un Tick di Esaurimento, ricevi una vaga e confusa visione del futuro. L'MC ti dirà cosa vedi; ottieni un vantaggio al prossimo tiro che farai basandoti sulla tua visione.

LETTURA DELLA MANO

Quando usi *Tenersi Buono Qualcuno*, il "compenso, un altro favore o una mazzetta" può includere anche una previsione ottimistica sul futuro... Se la previsione non si avvera, ogni futuro tentativo di *Tenersi Buona* quella persona viene fatto con svantaggio finché non hai successo nel predire il loro futuro.

FATALISTA

Quando fallisci un tiro, prima che l'MC ti dica cosa accade, puoi segnare un Tick di Esaurimento e dare per scontato che tu abbia ottenuto 7-9 come risultato.

LA VISTA OLTRE LA VISTA

Quando vuoi sapere cosa accade altrove, tira +Stregoneria. Con 10+ hai una visione chiara delle cose; di all'MC chi o cosa vuoi scrutare e puoi vedere e sentire ciò che accade come se fossi lì, sul posto. Con 7-9 scegli una opzione:

- il tuo scrutare è vago e criptico;
- qualcuno si accorge, scopre o apprende che lo stai spiando;
- sei testimone qualcosa di diverso da ciò che cercavi; l'MC ti dirà cosa osservi.

AL TELAIO DELLE PARCHE

Quando traffichi con il destino di qualcuno, esegui il rituale giusto e tira +Burocrazia. Con 10+ hai tre prese, con 7-9 ne hai una sola. Spendi una presa per attivare un singolo evento tra i seguenti:

- fa il suo ingresso nella storia qualcosa che era destinato al tuo Bersaglio (un oggetto o un ruolo);
- la persona che hai bersagliato è messa di fronte ad una situazione rilevante per il suo destino (sei tu a dare il contesto della situazione);
- il tuo bersaglio prende una decisione o fa una scelta che la porta più vicina al compiersi del suo destino (questa è da considerare una **Costrizione**).

Non puoi conservare più di 3 prese per ciascuna persona su cui usi questa mossa; inoltre, puoi avere prese al massimo su tre persone diverse nello stesso momento..

ASSISTENTE ALLA CATTEDRA

Il tuo assistente può essere specializzato in *Riempire Scartoffie*, *Scavare più a Fondo* o *Richiedere Attrezzature*. Qualsiasi sia il tuo assistente, avrà sicuramente un destino importante. Di a tutti cosa il fato ha in serbo per lui; qualsiasi cosa impedirà al tuo assistente di raggiungere quel destino, prima o poi fallirà. Il tuo assistente può anche possedere strane capacità, un adorabile animale da compagnia, una spalla comica, un tragico passato e/o qualsiasi altra cosa che sia tipica di qualcuno per cui il Fato ha in serbo dei piani.



IL DIPARTIMENTO DI VITA E MORTE

Nome

Mortimer o Zoe Black
Husam o Suha Imani
Ichirou o Yuko Inoue

Occhi

Eyeliner nero pece
Occhiali
Stralunati e intensi
Iniettati di sangue

Stile

Camice da laboratorio
Un cattivone come si deve
Accessori bondage
Largamente anticonformista

Aula

Un sotterraneo umido e ammuffito
Un obitorio che risplende di pulito
Un cimitero ricoperto di edera e rampicanti
Una stanza monolitica in marmo nero

ADEMPIMENTI

Ricercatore

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che pubblicano un saggio di cui sei autore o co-autore.

Misanthropo

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che uno studente si rivolge a te e tu lo rendi triste, spaventato o confuso.

Necromante

Recuperi un Tick di Esaurimento ogni volta che usi *Abracadabra!* e decidi che "la tua soluzione diventa il problema di qualcun altro".

MOSSE

VAMPIRO

Quando qualcuno nei dintorni diventa ferito...

"LO SENTI L'OSCURO POTERE?"

Puoi *Tenerti buono qualcuno* +Stregoneria anziché +Carisma.

LICH

Sei immune alla maggior parte delle fonti di danno.

THE WALKING DEAD

Hai dei servitori scheletrici o zombie che combattono o recuperano qualcosa per te.

DISSEZIONARE A FONDO

Quando *Scavi più a fondo* facendo a pezzi un cadavere...

CHIERICO

Tieni un sermone anziché Insegnare.

DOMANDE

- Chi ha riconosciuto uno dei cadaveri del tuo laboratorio? Che connessione ha col cadavere?
- Quale studente rischia di essere bocciato in tronco al tuo prossimo esame? Perché è invece importante che lo passi?
- Nomina e descrivi una creatura non-morta del Campus con cui hai stretto un'amicizia occasionale.

ATTREZZATURA

ESAURIMENTO



VITA E MORTE - DETTAGLIO DELLE MOSSE

VAMPIRO

Quando qualcuno nei dintorni diventa ferito o passa da ferito a fuori gioco, puoi passare da *fuori gioco* a ferito o da *ferito* all'essere in piena salute. Inoltre, tira +Stregoneria quando affronti una *Sperimentazione Magiclinica* invece che tirare senza Abilità.

“LO SENTI L'OSCURO POTERE?”

Puoi *Tenerti buono qualcuno* +Stregoneria invece che +Carisma se, anziché raccontare quello che vogliono sentirsi dire, mostri il tuo oscuro potere magico in tutta la sua magnificenza

LICH

Hai barattato la tua vita mortale per qualcosa di migliore: la vita eterna come scheletro dotato di intelletto o come un cadavere intarsiato di rune argentate. Sei immune alla maggior parte delle fonti di danno, anche se puoi essere ancora ferito dalla magia, da certi rituali occulti o da fonti mondane di potenza non trascurabile.

THE WALKING DEAD

Puoi avere diversi servitori scheletrici o zombie che rispondono ai tuoi comandi verbali. Tutti insieme possono replicare le veci di un singolo PNG, ma non possono essere *feriti* se non da qualcosa che ne distrugga più esemplari in un colpo solo. Se sono *feriti* o *messi fuori gioco* puoi rimpiazzarli impiegando qualche ora e dei cadaveri freschi di giornata.

Quando invii i tuoi servitori per recuperare qualcosa, tira +Stregoneria. Con 10+ torneranno da te il più velocemente possibile. Con 7-9, scegli una opzione:

- torneranno da te il più velocemente possibile, ma hanno recuperato qualcosa di sbagliato;
- torneranno da te con quello che ti serviva, ma impiegando molto più tempo.

Quando chiedi loro di combattere per te, tira *Ricerca sul Campo* +Stregoneria anziché senza Abilità. Se sei *ferito* come esito della Mossa, puoi far sì che la tua armata di non morti sia ferita al posto tuo

DISSEZIONARE A FONDO

Quando Scavi più a fondo facendo a pezzi un cadavere, con un qualsiasi successo ottieni una presa. Spendi la presa per ottenere vantaggio al prossimo tiro di Insegnare fintanto che la tua classe di studenti può tastare con mano ciò che hai scoperto scavando a fondo. Non puoi spendere più di una presa per ogni tiro di Insegnare.

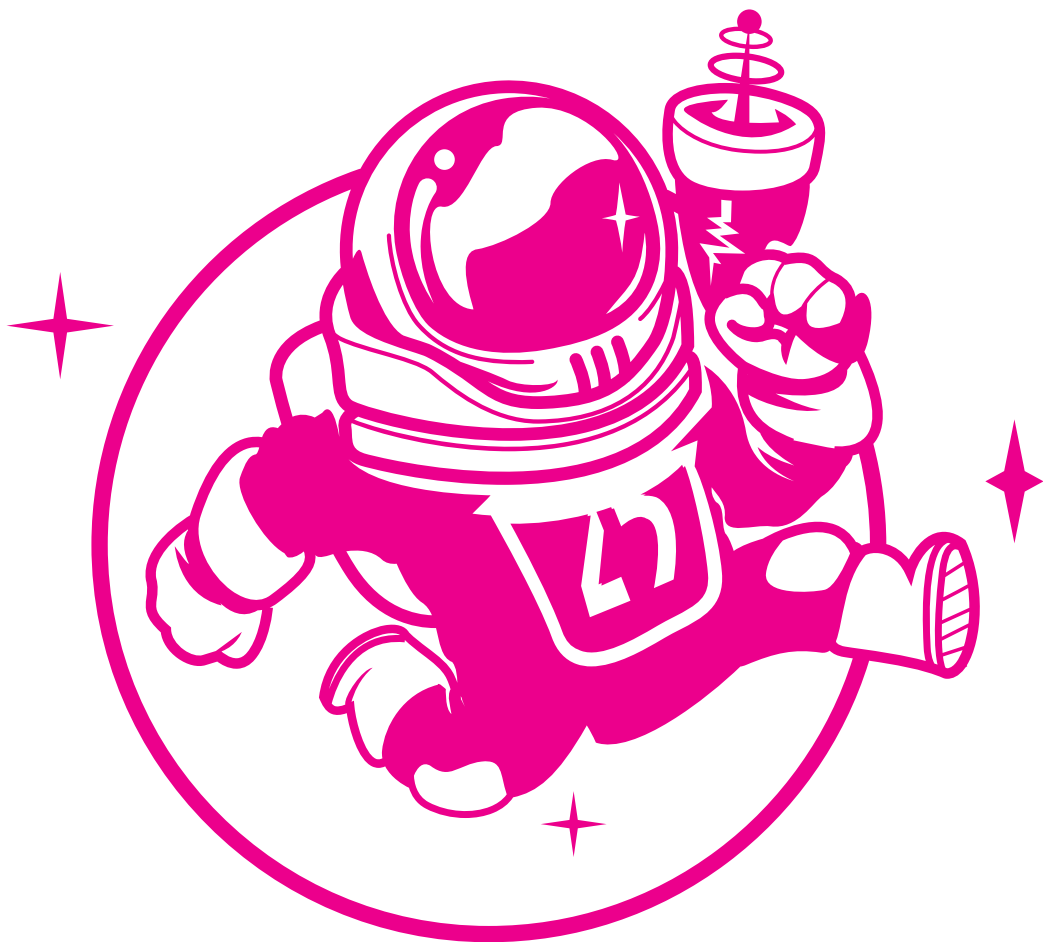
CHIERICO

Quando ti è richiesto di *Insegnare*, puoi invece tenere un sermone. Se lo fai, recupera un Tick di Esaurimento in aggiunta agli effetti della mossa, ma continuerai ad avere svantaggio ai futuri tiri di Insegnare finché non otterrai un successo su un tiro di Insegnare.

ASSISTENTE ALLA CATTEDRA

Il tuo Assistente può essere specializzato in *Ricerca sul Campo*, *Scavare più a fondo* o *Abracadabra!* Puoi avere un assistente **non-morto** se lo vuoi. Scegli liberamente che tipo di creatura non-morta sia, ma la sua natura avrà ripercussioni nella narrazione: ad esempio, i vampiri non possono uscire di casa durante il giorno.





WWW.SPACEORANGE42.COM