

## Creazione dei personaggi

Il giocatore precedente decide il nome e la specialità di un nuovo giocatore. I personaggi DEVONO partecipare alla missione, quindi date ai personaggi una motivazione per partecipare. non motivi per non farlo.

Ogni volta che viene introdotto un nuovo personaggio, questo aggiunge un livello di difficoltà al lavoro, che sarà una scena d'azione di cui il personaggio successivo sarà il leader.

Un punto che tutti hanno in comune è che prima erano i migliori a fare qualcosa e ora non lo sono più.

## Tratti

Tutti i tratti vengono definiti da aneddoti sul passato dei personaggi, e vengono definiti dagli altri giocatori.

Tutti i tratti dovrebbero essere fastidiosi rinfacciarsi di quando qualcuno era bravo a fare qualcosa o aneddoti imbarazzanti.

Definire i tratti di qualcun altro permette anche di guadagnare Grinta:

- Se il proprio personaggio fa parte dell'aneddoto
- Se un altro personaggio fa parte dell'aneddoto, oltre a quello a cui l'aneddoto si riferisce
- Se è collegato ad un aneddoto già raccontato
- Se è collegato alla Catastrofe

## Abilità

Le abilità sono Tratti e di base il punteggio di partenza è 2 per ciascuna.

Per ognuna un personaggio può essere il migliore e uno il peggiore. Non si può definire il migliore se non si è definito il peggiore.

Il Migliore avrà in quell'abilità un punteggio base di 3, il Peggior di 1, ma il Peggior guadagna anche 2 punti Grinta.

## Leggende ed Equipaggiamento

Quando un giocatore fallisce un tiro, un altro giocatore può raccontare una leggenda relativa alla situazione e far ritirare immediatamente il tiro fallito con un dado aggiuntivo.

Ogni giocatore può avere al massimo 2 Leggende.

Allo stesso modo gli altri giocatori possono definire un pezzo di equipaggiamento unico. Farlo permette di ritirare con un dado aggiuntivo.

Ogni giocatore può avere un solo pezzo di Equipaggiamento.

## Cicatrici

Gli altri giocatori possono trasformare un fallimento in un successo automatico. Non perdono Stamina per questo turno e possono trasformare un loro dado in un 10. Viene anche eliminato un dado dal pool relativo.

Accettare una Cicatrice fa guadagnare 2 punti Grinta.

Si possono avere al massimo 2 Cicatrici.

## Grinta

La Grinta iniziale per tutti è 2. Può essere spesa prima di tirare per:

- Fare qualcosa di rischioso: aggiungi 3 dadi al pool
- Ignorare il dolore: recuperi tutta la Stamina persa

Può essere usato un solo punto per turno

## Stamina

La Stamina iniziale è 3 per tutti.

Se un Dado Pericolo è pari a 10, viene rimosso dal tiro e il giocatore perde un punto Stamina per ogni dado così ridotto. Se i dadi arrivano a 0, si continua a tirare finché non si fa 9 o meno.

Perdere tutta la Stamina non significa morte immediata. Quando arrivi a 0, nella prossima scena di Pianificazione scegli una di queste opzioni:

- **Brutto colpo:** Una delle tue abilità a 2 o più scende di un punto
- **Metti in pericolo qualcun altro:** UN'abilità a 2 o più di un tuo compagno scende di un punto
- **Tradisci la squadra:** Tutti gli altri guadagnano un punto Grinta. La prossima scena avrà bisogno di 4 successi in più per essere completata. Diventi un PNG. Decidi quale fosse il tuo piano fino dall'inizio e spiega come hai fatto a tenerlo nascosto
- **Nascondi il dolore:** Partecipi normalmente alla prossima scena, ma alla fine di quella scena muori. Se perdi tutta la Stamina in quella scena muori istantaneamente

## Scala di Successo

Indica il numero di successi necessari a completare una scena.

Un successo è ogni dado del giocatore che sia maggiore del più alto dei tuoi dadi.

Si calcola così: Numero giocatori + (Numero della scena x 2)

## Dadi Pericolo

La base è 2.

Aggiungi 1 per ogni fumble del giocatore.

Aggiungi 2 per ogni nuovo turno.

Una volta per scena puoi far scattare l'Allarme. Quando lo fai, tira il pool attuale: per ogni 6+ il pool aumenta permanentemente per questa scena.

Se i giocatori si sono ritirati nella scena precedente, la scena successiva parte da 3.

## Azioni possibili

**Insisti!** Segna una tacca sulla Scala di Successo per ogni dado maggiore del dado più alto del GM.

**Tienili occupati:** Diminuisce di uno i Dadi Pericolo del GM per ogni successo.

**Ritirata:** Il Leader della scena fa un ultimo tiro contro il GM. Un PG per ogni successo viene salvato senza conseguenze. Tutti gli altri ricevono una Cicatrice extra, senza ricevere Grinta per questa. I Dadi Pericolo della prossima scena saranno di base 3.

## Pareggio

In caso di pareggio scegli una di queste:

- **Fai qualcosa di stupido:** Il Dado più alto del GM diventa un 1, ma il pool del suo prossimo tiro aumenta di 1
- **Mettiti in pericolo:** Il Dado più Alto del Gm diventa 10, tu perdi quindi un punto Stamina, ma il dado viene poi rimosso dal tiro
- **Vattene:** Perdi il conflitto, ma non ci sono ulteriori conseguenze meccaniche

# Rogue Eleven

## Abilità

**Vigore** (Atletica, Combattimento, Resistenza... )

**Agilità** (Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Equilibrio, Rubare... )

**Astuzia** (Mentire, Interrogare, Travestirsi, Computer, Pilotare... )

**Volontà** (Usare la Forza, Disciplina, Allerta, Intimidire... )

## Nomi Utili

<b>Persone</b> Rhugo Minne Starsi Menall Onhar Vene Blad Hamne Hysio Melne Grafan Bibblie Lon Horne Sion Tille Sion Janrand Val Dine	<b>Pianeti</b> Sesu Kothla Esmeth Done Asrar Lone Javy Cano Calda Jandai	<b>Luoghi</b> The Wreckage of the Idebr on Alar The Muuhua Terraform Complex on Ranna The Shattered Moon of Done The Floating City of Thani The Qella Colony The City of Ormen on Belka The Scinnra Station above Udis The Arip Military Outpost on Japra The Luminous Ocean of Lira The Zygi Military Outpost on Cantrea
<b>Droidi</b> 0-8N4 YX-94 LZ-65 Q-DE NgY-6 48-5 Q-98 IX-N 8-35E K19-F	<b>Navi</b> Hale Swift Troma Courier Celestial Alacrity Triumphant Harrier Flame of Achis Sheechee Envoy Mine's Venture Astral Empress Dragonfly	<b>Razze</b> Bothan Duros Gamorreani Ithorians Mon Calamari Twilek Rodians Trandoshan Wookiee Dathomirian

# One Last Job: Star Wars | Scheda PG

## Il lavoro

Siamo qui per: \_\_\_\_\_ |

## La Catastrofe

Quella volta su: \_\_\_\_\_ |

che: \_\_\_\_\_ |

Vigore	Agilità	Astuzia	Volontà

Grinta	Stamina

## Leggende

1: \_\_\_\_\_ |

2: \_\_\_\_\_ |

## Equipaggiamento

1: \_\_\_\_\_ |

## Cicatrici

1: \_\_\_\_\_ |

2: \_\_\_\_\_ |

3: \_\_\_\_\_ |

4: \_\_\_\_\_ |