

SCHEDA DELL'EGO



Tu sei l'Ego, rappresenti la forza oscura di Golconda, il volere dei Diaconi e il destino sulla strada dei Reclamati.

Durante la creazione dei Reclamati ogni giocatore compirà delle scelte che determineranno alcuni aspetti di Golconda, come fazioni e Diaconi. Per ognuno di questi, così come i nomi veri, puoi determinare un **ISTINTO**, che rappresenta il focus d'azione e l'obiettivo perseguito dalla fazione/Diacono.

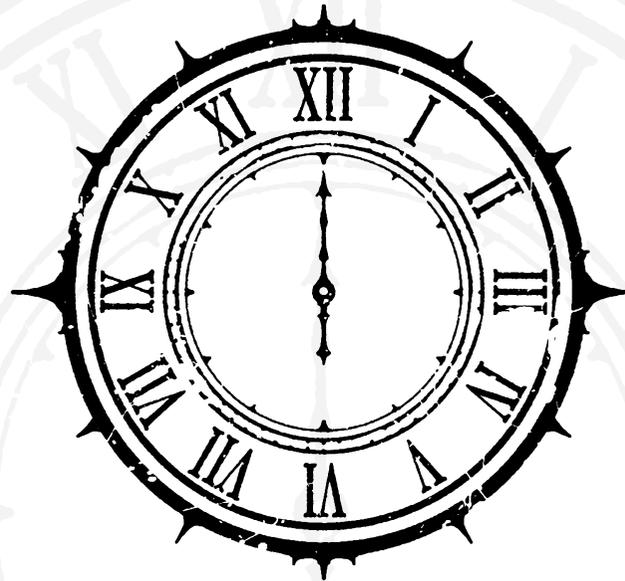
Puoi inoltre dettagliare un **QUARTIERE** o **LUOGO** della città per avere una mappa approssimativa di Golconda. In modalità Giorno, questo passaggio è condiviso tra tutti al tavolo e non avrai bisogno di altro per iniziare a giocare. In modalità Notte, prenditi il giusto tempo per tratteggiare luoghi e incontri, determina **I** e **P** e connessioni. Se hai dubbi, puoi aiutarti con le liste seguenti.

PUNTI DEBOLI

Fame di carne angelica - Odio verso i Perduti - Schiavo del potere - Cupidigia - Piaga dei vermi della carne - Voto di obbedienza - Le regole della Gilda - Codice di comportamento - Schiavo del vizio - Terrore della Vera Fede - Debole nella carne - Furia incontrollabile - Avido - Assetato di conoscenza - Maledetto - Ricatto dell'amante - Segreto inconfessabile

INFORMAZIONI

Conosco il quartiere come le mie tasche - Veleno di verme grigio - Agguato di gruppo - Diritto acquisito - Verme della verità - Leggere le pietre - I miei occhi sulla città - Un credito in ogni dove - Cacciatore di mostri - Estratti alchemici - Contratti vantaggiosi - Percepire la paura - Esperto spadaccino - Pelle chitinoso - Mutazione - Amuleto delle ombre - Fiala di sangue del Diacono - Prescelto - Lama maledetta - Catene della prigionia - Afrone ammaliante - Occhio del mercenario - Abile artigiano - All'ultimo sangue - Pistola a ripetizione - Lame sventranti - Artigli - Mantelli dei segugi - Cani da guardia - Libro di preghiere dell'Unico Dio - Inchiostro delle punizioni - Cilicio del servo - Parassita



VOLTI E VICOLI DI GOLCONDA

Usa lo spazio sottostante per annotare elementi di gioco, situazioni e personaggi emersi durante le avventure dei Reclamati.

- I.
- II.
- III.
- IV.
- V.
- VI.
- VII.
- VIII.
- IX.
- X.
- XI.
- XII.
- XIII.



SCHEDA DELL'EGO

ESSERE L'EGO DI GOLCONDA

GOLCONDA

◊ Come Ego di Golconda guidi i Reclamati verso l'oscurità, ma tuo è anche il dovere di far sì che il viaggio sia una sfida appassionante. Gioca duro nelle **S**, la tavola è fatta apposta per spingere te e i giocatori a bluffare per ottenere l'effetto voluto e leggere le mosse dell'avversario. I Reclamati hanno tutti i mezzi per uscire da situazioni pericolose, colpisci duramente ma assicurati che rischi e contropartite siano sempre chiari e alla portata dei Reclamati.

◊ Chiami le **S** per le azioni dei giocatori, mai per gli avversari, e quando un'azione di un nemico è chiaramente un successo cerca il risultato nella tabella delle sentenze che più si addice alla situazione e applicalo. Aggiungi effetti speciali, se le **I** che hai creato sul nemico lo prevedono. Ricorda ai giocatori di raccontare cosa FA il Reclamato, non cosa tenta di fare, in questo modo ti sarà più facile stabilire quando chiamare una **S**. Il flusso di gioco è una conversazione continua, intervallata dalle **S**.

◊ Fai domande per creare il contesto della città di Golconda, fai domande a te stesso e crea di conseguenza, oppure interpellala i giocatori se hai piacere di coinvolgerli nel dettagliare il mondo di gioco, in base alla modalità che avete scelto tra Giorno e Notte. Di norma, se una domanda ha qualche interazione con un **F** della scheda di un Reclamato, il giocatore dovrebbe avere parola in causa nel determinare i particolari che la riguardano.

◊ L'orologio di Golconda è il tuo sistema per mettere pressione e dare il giusto scorrere del tempo alla sessione di gioco. Ogni volta che la situazione cambia in modo considerevole, come location, intenti dei personaggi o eventi importanti, fai scorrere avanti di un rintocco l'orologio. Se il gruppo gioca con Diaconi differenti e ogni Reclamato agisce sempre in maniera indipendente dagli altri, fai avanzare un rintocco non appena tutti i personaggi hanno passato un cambio di situazione significativo.

◊ In modalità Giorno o per avversari non previsti dalla tua avventura, quando introduci un incontro, dettaglia solo le **I** che ti vengono bene in mente e lascia le restanti libere, le scriverai seguendo quello che accade in gioco. Ricorda, comunque, di rispettare il numero massimo di **I** in base al potere dell'incontro e di determinare il **P** per dare margine di successo ai Reclamati sfruttandolo.

◊ Le Informazioni sono il modo più efficace che hanno i Reclamanti per ottenere indizi e idee per affrontare il gioco. Non lesinare **I** se sono chiare e ben visibili, mentre creane altre appositamente segrete per portare in gioco il gusto del mistero e dell'indagine. Sono anche il tuo modo per valutare le situazioni e la fattibilità delle azioni dei Reclamati. Durante la sessione, fai domande sui **F** ai giocatori per capire bene le potenzialità dei Reclamati.

◊ Sei il giudice di quello che accade nel mondo di gioco e di come informazioni e contributi narrativi vengono veicolati, i Reclamati hanno reale potere solo su ciò che è scritto sulla scheda del personaggio. In particolare, i **F** sono i veri punti di forza del Reclamato e devi permettere al giocatore di definire come entrano in gioco, soprattutto quando vengono chiamati in causa per modificare l'esito di una **S**.

◊ Sei un arbitro di gioco e devi essere imparziale. Di base, Golconda è un gioco che spinge i personaggi a correre molti rischi e a vivere situazioni tese. Il tuo compito è muovere la città, gli avversari e i Diaconi per scoprire cosa accade nello scenario che hai preparato o che state creando in base alla modalità di gioco. Poi, ogni Diacono o avversario interessante avrà i propri obiettivi, che cercherai di perseguire, ma ricorda che il leitmotiv di Golconda è vivere e scoprire la città maledetta, e perché i personaggi sono stati reclamati da un Diacono.

