

Don't Rest Your Head - Sommario Regole

Iniziare il conflitto:

- Il giocatore dichiara cosa vuole ottenere, e il GM dichiara cosa si oppone a tale intento. (*Posta*)
- Il GM dichiara il numero di dadi di **Dolore** che userà per rappresentare l'opposizione.
- Il giocatore può decidere di aggiungere **1** dado di **Sfinimento** al suo personaggio all'inizio di ogni tiro di dado.
- Il giocatore può attivare un **Talento di Sfinimento** o un **Talento di Follia**.

Tirare i dadi:

- Il giocatore tira sempre tutti i propri dadi di **Disciplina**, più quelli di **Sfinimento** e di **Follia Permanente**.
- Il giocatore può decidere di aggiungere **tra 1 e 6** dadi di **Follia** aggiuntiva a qualunque tiro di dado (questi dadi non sono permanenti).
- Altri giocatori possono aiutarlo, tirando i propri dadi di **Disciplina**. Questi dadi contribuiscono al numero dei successi, ma non entrano nel calcolo del gruppo *Dominante*. I personaggi che stanno aiutando sono comunque soggetti agli effetti di una *Dominanza* di **Sfinimento**, **Follia** o **Dolore** nel gruppo.
- Il GM lancia i dadi di **Dolore** corrispondenti all'opposizione.
- Si spendono i punti di *Disperazione* o di *Speranza* per modificare i dadi.

Valutare i risultati:

- Ogni dado che ottiene 1,2 o 3 è un successo.
- Compara i successi del giocatore con quelli del GM. Il giocatore vince in caso di parità. Chi ha più successi vince il conflitto, e il grado di successo dipende dal numero di successi ottenuti (*grado*). Se il GM vince può forzare l'incremento di 1 dello **Sfinimento**, o l'attivazione di un box di **Lotta** o **Fuggi**.
- Determina il colore con il dado più alto tra quelli del giocatore e confrontalo con il Dolore. In caso di pareggio consulta il dado più alto successivo, e così via. Il colore con la forza più alta è *Dominante*.
- In caso di parità tra colori: Disciplina batte Follia; Follia batte Sfinimento; Sfinimento batte Dolore.

Conseguenze della *Dominanza*:

- Se la **Disciplina** domina, le cose rimangono sotto controllo. Il giocatore può (se vuole) svuotare uno dei box di Lotta o Fuggi, oppure ridurre il proprio Sfinimento di 1.
- Se lo **Sfinimento** domina, le risorse del personaggio sono sotto sforzo. Il giocatore deve aggiungere 1 al proprio **Sfinimento**. Se lo **Sfinimento** supera il 6, il personaggio *Crolla*.
- Se la **Follia** domina, le cose diventano più caotiche. Il giocatore deve riempire uno dei propri box di risposta, **Lotta** oppure **Fuggi**, e inserirne le conseguenze nella narrazione. Se non ha più box di **Lotta** o **Fuggi**, il personaggio *Schizza*.
- Se il **Dolore** domina, qualcosa di doloroso o negativo succede al personaggio. Aggiungi una moneta di *Disperazione*.

Disperazione e Speranza:

- Il GM può spendere una moneta di *Disperazione* per aggiungere o rimuovere un 6 da uno qualunque dei gruppi di dadi.
- Quando il GM spende una moneta di *Disperazione*, diventa una moneta di *Speranza*.
- Un giocatore può spendere un punto di *Speranza* per rimuovere 1 **Sfinimento**, svuotare uno dei box di Lotta o Fuggi, oppure aggiungere un 1 al proprio gruppo di **Disciplina**.
- Un giocatore può spendere (5 - **Disciplina**) monete di *Speranza* per rimuovere 1 **Follia Permanente** e rimpiazzarlo con 1 **Disciplina**.

Crollare e Schizzare:

- Se un personaggio *crolla*, si addormenta immediatamente, o muore. Dormire può comunque significare la morte se non c'è qualcuno a proteggerlo. Se sopravvive al *Crollo*, la sua **Disciplina** si riduce a 1 e perde l'uso dei propri **Talenti** finché non riprende a vivere da insonne.
- Se un personaggio *schizza*, da fuori di matto per un po'. Finito l'episodio, svuota tutti i box di **Lotta** o **Fuggi**, riduci la **Disciplina** di 1 e incrementa la **Follia Permanente** di 1. Se un personaggio raggiunge 3 punti di **Follia Permanente** (e zero di disciplina), diventa un Incubo (e un PNG).

Talenti di Sfinimento e di Follia:

- Un personaggio può sempre fare un *Uso Minore* del proprio **Talento di Sfinimento**. Il numero minimo di successi ottenuti in quel tiro di dadi è pari allo **Sfinimento** del personaggio.
- Un personaggio può fare un **Uso Maggiore** del proprio **Talento di Sfinimento** se ha incrementato di 1 lo **Sfinimento** per quel tiro di dado. Il suo nuovo valore di **Sfinimento** viene *aggiunto* ai successi ottenuti dal tiro.
- Un personaggio può usare il proprio **Talento di Follia** se lancia un numero appropriato di dadi di **Follia**. I **Talenti di Follia** non offrono bonus, ma i loro effetti possono essere molto potenti.