



MOSSE BASILARI

regolamento gratuito disponibile
su www.dungeonworld.it

TAGLIA E SPACCA

Quando **attacchi un nemico in mischia**, tira+FOR. *Con un 10+, infliggi i tuoi danni al nemico ed eviti il suo attacco. A tua scelta, puoi decidere di infliggere +1d6 danni ed esporti all'attacco del nemico. *Con un 7-9, infliggi i tuoi danni al nemico, ma il nemico effettua un attacco contro di te.

RAFFICA

Quando **prendi la mira per colpire un nemico a distanza**, tira+DES. *Con un 10+, è un colpo sicuro—infliggi i tuoi danni. *Con un 7-9, scegli un'opzione (infliggi comunque i tuoi danni qualunque opzione tu scelga):

- Devi spostarti per trovare la giusta linea di tiro. Ti esponi a un pericolo descritto dal GM.
- Devi accontentarti: -1d6 danni.
- Devi tirare più volte per colpire, spendendo un punto di munizioni.

SFIDARE IL PERICOLO

Quando **agisci nonostante una minaccia incombente** o **ti esponi al pericolo**, spiega come affronti la situazione e tira. Se lo fai...

- ...grazie alla forza bruta, +FOR
- ...levandoti di mezzo o agendo rapidamente, +DES
- ...resistendo al pericolo, +COS
- ...con acume e furbizia, +INT
- ...con la forza di volontà, +SAG
- ...con il fascino e l'eleganza sociale, +CAR

*Con un 10+, riesci a fare ciò che hai descritto ed eviti la minaccia. *Con un 7-9 inciampi, esiti o indietreggi: il GM ti proporrà un esito inferiore, un prezzo da pagare, o una scelta difficile.

PARLAMENTARE

Quando **hai qualche tipo di influenza su un personaggio del GM e lo manipoli**, tira+CAR. L'influenza dev'essere qualcosa che vuole o di cui ha bisogno. *Con un 10+, farà quello che dici se prometti di dargli ciò che chiedono. *Con un 7-9, farà ciò che dici, ma dovrai dargli una garanzia concreta della tua promessa, subito.

DIFENDERE

Quando **difendi dal pericolo una persona, un oggetto o un luogo**, tira+COS. *Con un 10+, prendi 3. *Con un 7-9, prendi 1. Fintanto che rimani a difendere, quando tu o ciò che difendi subisce un attacco puoi spendere la presa, un punto alla volta, per scegliere un'opzione:

- Dirotta verso te stesso un attacco diretto alla cosa che difendi
- Dimezza i danni o l'effetto dell'attacco
- Esponi l'attaccante a un alleato, conferendo all'alleato +1 al prossimo tiro contro il nemico.
- Infliggi danno pari al tuo livello all'attaccante

DECLAMARE CONOSCENZE

Quando **consulti la tua conoscenza accumulata a proposito di qualcosa**, tira+INT. *Con un 10+, il GM ti dirà qualcosa di interessante e utile di un argomento relativo alla tua situazione. *Con un 7-9 il GM ti dirà qualcosa di interessante: sta a te renderlo utile. Il GM potrebbe chiederti come fai a saperlo. Raccontagli la verità, adesso.

DISCERNERE REALTÀ

Quando **studi attentamente una situazione o una persona**, tira+SAG. *Con un 10+, fai al GM tre domande dalla lista sotto. *Con un 7-9, fai una domanda. In ogni caso, prendi +1 al prossimo tiro quando agisci in base alle risposte.

- Che cos'è accaduto qui di recente?
- Cosa sta per accadere?
- Da chi o cosa dovrei stare all'erta?
- Cosa qua è utile o di valore per me?
- Chi ha davvero il controllo della situazione?
- Che cosa qui non è ciò che sembra?

AIUTARE O OSTACOLARE

Quando **aiuti o ostacoli qualcuno**, tira+legame con quella persona. *Con un 10+, prende +1 o -2 al tiro, a tua scelta. *Con un 7-9, subirà comunque il modificatore, ma ti esponi al pericolo, a una punizione o a un prezzo da pagare.

ULTIMO RESPIRO

Quando **stai per morire** vedi uno scorcio di ciò che giace oltre i Neri Cancelli del Regno della Morte (il GM lo descriverà). Poi tira (solo un tiro, +niente — già, alla Morte non importa quanto sei tosto o affascinante). *Con un 10+, l'hai fatta franca alla Morte: sei in una brutta situazione ma sei ancora vivo. *Con un 7–9, la Morte stessa ti offrirà un patto. Accettalo e riprendi conoscenza o rifiutalo e attraversa i Neri Cancelli per andare incontro a qualunque destino ti attenda. *Con un 6-, il tuo destino è segnato. Sei marchiato come proprietà della Morte e presto passerai la soglia. Il GM ti dirà quando.

INGOMBRO

Quando **fai una mossa mentre trasporti peso** potresti essere sovraccarico. Se il peso che trasporti è uguale o minore al tuo carico, non soffri penalità. Se è minore o uguale del tuo carico+2, prendi -1 continuato finché non alleggerisci il tuo fardello. Se è maggiore del tuo carico+2, hai una scelta: lascia giù un peso di almeno 1 e tira con -1, o fallisci automaticamente.

ACCAMPARSI

Quando ti **prepari al riposo** consuma una razione. Se sei in un luogo pericoloso decidi i turni di guardia. Se hai abbastanza PE puoi salire di livello. Quando ti risvegli da almeno qualche ora di sonno ininterrotto guarisci danno pari alla metà dei tuoi PF massimi.

FARE LA GUARDIA

Quando **sei di guardia e qualcosa si avvicina al campo** tira+SAG. *Con un 10+, riesci a svegliare il campo e a preparare una risposta adeguata, tutti prendono +1 al prossimo tiro. *Con un 7–9, te ne accorgi un momento troppo tardi; i tuoi compagni sono svegli ma non hanno avuto il tempo di prepararsi. Hanno le armi e l'armatura ma poco altro. *Con un fallimento, siete alla mercé di qualunque cosa si aggiri lontano dalla luce del fuoco.

INTRAPRENDERE UN VIAGGIO PERICOLOSO

Quando **viaggi per un territorio ostile**, scegli un membro del gruppo per fare da apripista, uno che vada davanti in esplorazione, e uno che sia il quartiermastro. Nessuno può ricoprire più di un compito. Se un compito non è ricoperto da almeno un personaggio considera come se avesse fatto 6. Ogni personaggio che ha un compito tira+SAG. *Con un 10+ il quartiermastro riduce di uno le razioni consumate da ciascun personaggio. *Con un 10+ l'apripista riduce la quantità di tempo che serve a raggiungere la destinazione (il GM dirà quanto tempo, e dunque quante razioni). *Con un 10+ l'esploratore si accorgerà di eventuali pericoli abbastanza rapidamente da permettervi di prenderli di sprovvisa. *Con un 7–9, ciascuno esegue il proprio compito come previsto: il normale numero di razioni viene consumato, il viaggio richiede il tempo previsto, e nessuno vi prende di sorpresa, ma neanche voi sorprendete nessuno.

SALIRE DI LIVELLO

Quando **hai tempo libero (ore o giorni) e PE pari o superiori al tuo livello**+7, puoi riflettere sulle tue esperienze e affinare le tue abilità. Sottrai il tuo livello attuale+7 dai tuoi PE, aumenta il tuo livello di 1 e scegli una nuova mossa avanzata della tua classe. Se sei il Mago, aggiungi un incantesimo al tuo libro degli incantesimi.

Scegli una capacità e aumentala di 1 (questo potrebbe cambiare il rispettivo modificatore). Cambiare la Costituzione aumenta anche i tuoi PF massimi e attuali. Una capacità non può mai essere superiore a 18.

PREPARARSI

Quando **passi il tuo tempo libero a studiare, meditare o allenarti duramente**, ottieni addestramento. Se ti prepari per una settimana o più, ottieni addestramento 1. Se ti prepari per un mese o più, ottieni invece addestramento 3. Quando la preparazione ti torna utile, spendi 1 addestramento per avere +1 a qualsiasi tiro. Puoi spendere 1 addestramento al massimo per tiro.

FINE SESSIONE

Quando **arrivi alla fine di una sessione** scegli uno dei tuoi legami che credi sia risolto (completamente esplorato, non più rilevante o altro). Chiedi al giocatore del personaggio con cui hai il legame se è d'accordo. Se lo è, guadagna un PE e scrivi un nuovo legame con un personaggio qualsiasi.

Una volta che i legami sono stati aggiornati, controlla il tuo allineamento. Se hai perseguito il tuo allineamento almeno una volta in questa sessione, guadagna un PE. Poi rispondete a queste domande come gruppo:

- Abbiamo imparato qualcosa di importante e nuovo a proposito del mondo?
- Abbiamo sconfitto un nemico o un mostro degno di nota?
- Abbiamo saccheggiato un tesoro memorabile?

Per ogni domanda a cui rispondete “sì”, ciascuno guadagna un PE.

FARE BALDORIA

Quando **torni trionfante e dai una grande festa**, spendi 100 monete e tira +1 per ogni altre 100 monete aggiuntive spese. *Con un 10+, scegli tre opzioni. *Con un 7–9, scegline una. *Con un fallimento, scegline comunque una, ma le cose ti sfuggono decisamente di mano (il GM ti dirà come).

- Ti fai amico un PNG utile.
- Senti voce di un'opportunità.
- Ottieni delle informazioni utili.
- Non finisci imbrogliato, invischiato in affari loschi o ammalato da una stregoneria.

FARE RIFORNIMENTO

Quando **vai a comprare qualcosa con l'oro in mano**, se è prontamente reperibile nell'insediamento in cui ti trovi, puoi comprarla al prezzo di mercato. Se è qualcosa di speciale, al di là di quanto normalmente disponibile in questo luogo, o straordinario, tira+CAR. *Con 10+, trovi ciò che stai cercando a un prezzo onesto. *Con 7–9 dovrai pagare di più o accontentarti di qualcosa che non è esattamente ciò che vuoi, ma si avvicina. Il GM ti dirà quali sono le tue opzioni.

RECUPERARE LE FORZE

Quando **non fai altro che riposare in sicurezza e tranquillità**, dopo un giorno di riposo recuperi tutti i tuoi PF. Dopo tre giorni di riposo rimuovi una debilitazione a tua scelta. Se sei sotto la cura di un guaritore (magico o meno) guarisci invece una debilitazione ogni due giorni di riposo.

RECLUTARE

Quando **diffondi la voce che sei in cerca di qualcuno da assumere**, tira:

- +1 se fai sapere che la paga è abbondante
- +1 se fai sapere che cosa ti stai preparando a fare
- +1 se fai sapere che chi accettà avrà una parte del bottino
- +1 se hai una reputazione utile da queste parti

*Con un 10+, hai da scegliere tra un buon numero di candidati abili, scegli tu chi assumere e non c'è penalità se non porti con te qualcuno. *Con un 7–9, dovrai accontentarti di qualcuno che non è proprio quello che cercavi o respingerlo. *Con un fallimento qualcuno di influente e inadatto dichiara di volersi unire a te (un giovane spericolato, una testa calda o un nemico sotto mentite spoglie), portalo con te e accetta le conseguenze o respingilo. Se respingi dei candidati prendi -1 al prossimo tiro di reclutare.

RICERCATO

Quando **torni in un luogo civilizzato dove hai causato problemi in passato**, tira+CAR. *Con un 10+, si è diffusa voce dei tuoi atti e tutti ti riconoscono. *Con un 7–9, come sopra, e il GM sceglie una complicazione:

- La polizia locale ha un mandato per il tuo arresto.
- Qualcuno ha messo una taglia sulla tua testa.
- Qualcuno di importante per te è stato messo in difficoltà per via delle tue azioni.

MOSSE SPECIALI