



# MOSSE BASILARI

regolamento gratuito disponibile  
su [www.dungeonworld.it](http://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 modo per far leva su un personaggio del GM e lo manipoli**, tira+CAR. Devi far leva con qualcosa che vuole o di cui ha bisogno. \*Con un 10+, farà quello che dici se prometti di dargli ciò che chiede. \*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