

IL GM

*DIPINGI UN MONDO FANTASTICO *RIEMPI LE VITE DEI PERSONAGGI DI AVVENTURA

*GIOCA PER SCOPRIRE COSA ACCADRÀ

PRINCIPÌ

- Disegna mappe, lascia spazi da riempire
- Rivolgiti ai personaggi, non ai giocatori
- Fai tuo ciò che è fantastico
- Fai una mossa che abbia senso
- Non pronunciare mai il nome della tua mossa
- Rendi vivo ogni mostro
- Dai un nome a ogni persona
- Fai domande e usa le risposte
- Sii un fan dei personaggi
- Pensa pericoloso
- Inizia e finisci con la fiction
- Pensa ai retroscena

MOSSE DEL GM

- Usa la mossa di un mostro, un pericolo, o un luogo.
- Rivela una verità sgradita
- Mostra i segni di una minaccia imminente
- Infliggi danno
- Consuma le loro risorse
- Rivoltagli contro le loro mosse
- Separali
- Crea un'opportunità appropriata alle capacità di una classe
- Mostra il lato negativo delle loro classi, razze o oggetti
- Offri un'opportunità, con o senza un costo
- Metti qualcuno in difficoltà
- Spiega le conseguenze o il prezzo da pagare e chiedi di nuovo

MOSSE DEL DUNGEON

- Cambia l'ambiente
- Indica una minaccia imminente
- Introduci una nuova fazione o tipo di creatura
- Usa un pericolo di una fazione o di un tipo di creatura già esistente
- Falli tornare sulle proprie tracce
- Offri ricchezze in cambio di qualcosa
- Offri una sfida a uno dei personaggi

MOSTRI

CHE COSA FA DI NOTO?

Scrivi una mossa per il mostro che descriva ciò che fa.

CHE COSA VUOLE CHE CAUSA PROBLEMI AGLI ALTRI?

Questo è il suo istinto. Scrivilo come un'azione intenzionale.

COME CACCIA O COMBATTE SOLITAMENTE?

- In grandi gruppi: orda, d6 danni, 3 PF
- In piccoli gruppi, da 2 a 5 componenti: gruppo, d8 danni, 6 PF
- Tutto da solo: solitario, d10 danni, 12 PF

QUANTO È GRANDE?

- Più piccolo di un gatto: *minuscolo*, *corta*, -2 danni
- Come un mezzuomo: *piccolo*, *media*
- A dimensione umana: *media*
- Grande come un carro: *grande*, *media*, *lunga*, +4 PF, +1 danno
- Molto più grande di un carro: *enorme*, *lunga*, +8 PF, +3 danni

QUAL È LA SUA PROTEZIONE PIÙ EFFICACE?

- Tessuto o carne: armatura 0
- Pelle o cuoio rigido: armatura 1
- Maglia o scaglie: armatura 2
- Piastre o ossa: armatura 3
- Protezione magica permanente: armatura 4, magico

PER COSA È NOTO? (SCEGLI TUTTE LE OPZIONI VALIDE)

- Forza inarrestabile: +2 danni, poderoso
- Abilità offensiva: tira i danni due volte e prendi il risultato migliore
- Abilità difensiva: +1 armatura
- Colpi precisi: +1 perforante
- Resistenza inconsueta: +4 PF
- Inganno e menzogne: furtivo, scrivi una mossa su dei trucchetti sporchi
- Una capacità utile come essere anfibi o avere le ali: Aggiungi una qualità speciale per la capacità
- Il favore degli dei: divino, +1 danni o +2 PF, o entrambi (a tua scelta)
- Magie e incantesimi: magico, scrivi una mossa sui suoi incantesimi

QUAL È IL SUO MODO DI ATTACCARE DI SOLITO?

Annotalo di fianco al danno della creatura. Le risposte più comuni sono: un tipo d'arma, artigli, un incantesimo in particolare. Poi rispondi a queste domande a proposito:

- Le sue fonti di danno sono letali e vistose: +2 danni
- Permette al mostro di tenere gli altri alla larga: lunga
- Le sue fonti di danno sono piccole e deboli: riduci il dado di danno alla dimensione inferiore
- Le sue fonti di danno possono tagliare o perforare il metallo: devastante e +1 perforante oppure +3 perforante se può soltanto lacerare il metallo.
- L'armatura non aiuta con questo tipo di danno (per via di magia, dimensioni, etc.): ignora armatura
- Solitamente attacca a distanza (con frecce, incantesimi o altri proiettili): vicino, lontano o entrambi (a tua scelta)

QUALI DI QUESTE FRASI LO DESCRIVONO?

(SCEGLI TUTTE LE OPZIONI VALIDE)

- Non è pericoloso per via delle ferite che infligge, ma per altre ragioni: sfuggente, riduci il dado di danno alla dimensione inferiore, scrivi una mossa che spieghi perché è pericoloso
- Si organizza in gruppi più grandi che può contattare per chiedere aiuto: organizzato, scrivi una mossa sul chiamare gli altri per aiutarlo.
- È intelligente più o meno come un umano: intelligente
- Si difende attivamente con uno scudo o simili strumenti: cauto, +1 armatura
- Colleziona manufatti considerati preziosi dagli umani (oro, gemme, segreti)
- Proviene da oltre questo mondo: planare, scrivi una mossa sull'usare la sua conoscenza e i suoi poteri ultraterreni
- È mantenuto in vita da qualcosa che va oltre alla semplice biologia: +4 PG
- È stato creato da qualcuno: costruito, scrivi una qualità speciale o due che spieghino la sua fabbricazione o funzione.
- È antico, o lo è la sua specie; più vecchio di elfi, uomini e nani: aumenta la dimensione del suo dado di danno
- È alieno al sangue: tira i danni due volte e prendi il peggior risultato