

# IL GAME MASTER

RITRAI UN MONDO FANTASTICO ➤ RIEMPI DI AVVENTURE LE VITE DEI PERSONAGGI  
GIOCA PER VEDERE COSA SUCCEDERÀ

## PRINCIPI

- Disegna mappe, lasciale bianche
- Rivolgiti ai personaggi, non ai giocatori
- Abbraccia il fantastico
- Fai una mossa che segua ciò che accade
- Non dire mai che mossa fai
- Dai vita ad ogni mostro
- Dai un nome a tutti
- Fai domande ed usa le risposte
- Sii un fan dei personaggi
- Pensa in maniera pericolosa
- Rimani sempre legato alla fiction
- Pensa a cosa succede fuori scena, a volte

## MOSSE

- Usa una mossa dungeon, pericolo o luogo
- Rivela una verità spiacevole
- Mostra i segni di una minaccia in arrivo
- Infliggi danno
- Fagli spendere le loro risorse
- Rigare la loro mossa contro di loro
- Separali
- Dai l'opportunità di usare un'abilità di classe
- Mostra un loro lato negativo
- Offri un'opportunità, con o senza costi
- Metti qualcuno in una brutta situazione
- Di loro cosa ciò comporta o richiede e chiedigli sempre: "cosa fai?"

## MOSSE DEL DUNGEON

- Cambia l'ambiente
- Mostragli segni di un pericolo imminente
- Introduci una nuova fazione o tipo di creatura
- Usa una minaccia da una fazione esistente o un tipo di creatura già nota
- Falli tornare indietro
- Presentagli un tesoro, ma ad un costo
- Presenta una sfida adatta ad uno dei personaggi

## MOSTRI

### COSA SA FARE?

Scrivi una mossa di un mostro che descriva cosa il mostro fa

### COS'E' CHE VUOLE CHE CAUSA PROBLEMI AGLI ALTRI?

Questo è il suo istinto. Scrivilo come un'intento d'azione

### COME CACCIA O COMBATTE DI SOLITO?

- In un largo gruppo: orda, danno d6, 3PF
- In un piccolo gruppo di 2-5: gruppo, danno d8, 6PF
- Sempre da solo: solitario, danno d10, 12PF

### QUANTO E' GRANDE?

- Piccolo come o più d'un gatto: minuscolo, portata corta, -2 al danno
- Come un Halfling: piccolo, portata media
- Come un'umano: medio, portata media
- Grande come un carro: grande, portata lunga, +4 PF, +1 al danno
- Più grande di un carro: enorme, portata lunga, +8PF, +3 al danno

### QUAL'E' LA SUA DIFESA PIU' IMPORTANTE?

- Abiti o la pelle nuda: 0 armatura
- Pelliccia o cuoio: 1 armatura
- Cotta o scaglie: 2 armatura
- Armatura completa o armatura ossea: 3 armatura
- Protezione magica permanente: 4 armatura, magica

### PER COSA E' FAMOSO? (scegli solo ciò che è pertinente)

- Forza inesorabile: +2 al danno, devastante
- Abilità d'attacco: tira il danno due volte e prendi il risultato più alto
- Abilità in difesa: +1 armatura
- Abile nel colpire: +1 penetrazione
- resistenza sconcertante: +4PF
- Inganni e trucchetti: silenzioso, scrivi una mossa su trucchi sporchi
- Un'adattamento utile come essere anfibio o avere delle ali: aggiungi una speciale qualità per l'adattamento
- Il favore degli dei: divino, +2 al danno o +2PF o entrambi (a tuo giudizio)
- Poteri magici: magico, scrivi una mossa sulle sue magie

### QUAL'E' LA SUA PIU' COMUNE FORMA D'ATTACCO?

Nota che è tutt'uno con il danno della creatura. Risposte comuni includono: un tipo d'arma, artigli, una magia specifica. Rispondi alle seguenti domande:

- Il suo armamentario è pericoloso ed evidente: +2 al danno
- Consente al mostro di tenere a bada gli altri: portata lunga
- Il suo armamentario è piccolo e debole: riduci il suo dado danno di uno
- Il suo armamentario può tagliare o perforare il metallo: sanguinoso, +1 penetrazione o +3 penetrazione se può sbrandellare il metallo
- Le armature non parano i suoi danni (perché magici, per la sua stazza): ignora Armatura
- Di solito attacca ad area (con frecce, magie o altri proiettili): vicino, o lontano oppure entrambi (a tua scelta)

### QUALI DI QUESTE LO DESCRIVE? (scegli tutto ciò che è pertinente)

- è pericoloso non per via delle ferite che infligge, ma per altre ragioni: subdolo, riduci il suo dado danno di una taglia, scrivi una mossa sul perché è pericoloso.
- è organizzato in larghi gruppi che può chiamare come supporto: organizzato, scrivi una mossa su chiamare in aiuto gli altri
- è scaltro come un'umano o già di lì: intelligente
- difende attivamente se stesso con scudi o simili: cauto, +1 armatura
- raccoglie cianfrusaglie che per gli umani sono di valore (oro, gemme, segreti):
- non è di questo mondo: planare, scrivi una mossa su usare le sue conoscenze extraplanari e i suoi poteri.
- è tenuto in vita da qualcosa che va oltre la semplice biologia: +4PF
- è stato creato da qualcuno: costruito, dagli una qualità speciale o due sulla sua costruzione o il perché è stato creato
- Il suo aspetto è disturbante, terribile o orribile: terrificante, dagli una qualità speciale sul perché è così terrificante
- Non ha organi o un'anatomia identificabile: amorfo, +1 armatura, +3 PF
- è antico, per la sua specie -più vecchio di uomini, elfi e nani: incrementa il suo dado danno di una taglia
- Rifiuta la violenza: tira i suoi danni due volte e prendi il risultato peggiore

### QUANDO USARE LE TUE MOSSE

- Quando i giocatori ti guardano in attesa di qualcosa (mossa leggera)
- Quando i giocatori ti offrono un'opportunità d'oro (mossa leggera o mossa dura)
- Quando i giocatori fanno 6- ai dadi (mossa dura)

Ricorda, le tue mosse iniziano e continuano nella fiction. Basati sempre su ciò che accade in gioco e segui i tuoi principi: sono regole, non consigli!