



MOSSE BASE

COMBATTERE IN MISCHIA

Quando attacchi un avversario in mischia, tira +FOR. Con 10+ fai il tuo danno al nemico ed eviti il suo attacco. A tua discrezione, puoi scegliere di aggiungere +1d6 al danno ma esporre così te stesso all'attacco nemico. Con 7-9 fai danno al nemico ma lui tenta un'attacco contro di te.

TIRARE A DISTANZA

Quando prendi la mira e tiri ad un nemico a distanza, tira +DES. Con 10+ riesci in un tiro preciso — fai il tuo danno. Con 7-9 scegli una (qualsiasi scelta tu faccia farai comunque il tuo danno):

- Per mettere a segno il colpo sei costretto a esporti al pericolo scelto dal GM.
- Riesci nel tiro ma la mira non è delle migliori: -1d6 al danno.
- Sei costretto a tentare più volte il tiro, riducendo di 1 le tue munizioni.

SFIDARE IL PERICOLO

Quando agisci per evitare un'imminente minaccia o calamità, metti in chiaro cosa vuoi fare e tira. Se lo fai...

- ... con un'azione di forza, +FOR
- ... togliendoti di mezzo o agendo velocemente, +DES
- ... resistendo, +COS
- ... pensando velocemente ad una soluzione, +INT
- ... con la pura volontà, +SAG
- ... utilizzando charm e grazia sociale, +CAR

Con un 10+, tu fai ciò che avevi pianificato e scampi la minaccia. Con 7-9 esiti, inciampi o non ti muovi abbastanza in fretta. Il GM ti offrirà un esito peggiore, un accordo gravoso o una brutta scelta.

DIFENDERE

Quando ti poni in difesa di persone, oggetti o luoghi sotto attacco, tira +COS. Con 10+, ottieni 3. Con 7-9 ottieni 1. Fin quando rimani in difesa e tu o ciò che difendi siete sotto attacco, puoi spendere ciò che hai preso, 1 per 1, per:

- Ridirigere l'attacco da ciò che difendi a te stesso.
- Dimezzare l'effetto o il danno dell'attacco.
- Disperdere gli attaccanti per dare +1 al prossimo tiro di un alleato.
- Fare un danno agli attaccanti equivalente al tuo livello.

SPUTARE CONOSCENZA

Quando consulti le tue conoscenze accumulate su qualche cosa, tira +INT. Con un 10+ il GM ti dirà qualcosa di interessante e utile a proposito di qualcosa di rilevante per la tua situazione. Con 7-9 il GM ti dirà solo qualcosa di interessante — sta a te rendere utile l'informazione. Il GM potrebbe chiederti "Come mai lo sai?". Rispondigli in maniera sincera, adesso.

DISCERNERE LA REALTÀ

Quando studi attentamente una situazione o una persona, tira +SAG. Con 10+ fai al GM 3 domande dalla lista sotto. Con 7-9 farne 1. Prendi +1 al prossimo tiro se agisci in accordo con le risposte del GM.

- Cosa è successo qui di recente?
- Cosa sta per accadere?
- Da cosa dovrei stare in guardia?
- Cosa c'è di utile o di valore qui per me?
- Chi ha davvero il controllo qui?
- C'è qualcosa che appare come non dovrebbe?

PARLAMENTARE

Quando hai una leva sui personaggi del GM e li manipoli, tira +CAR.

Una leva è qualcosa che vogliono o di cui necessitano. Con un successo ti chiedono prima di promettergli qualcosa. Faranno quello che vuoi se prometti. Con 7-9 hanno bisogno di una rassicurazione concreta sulla tua promessa, adesso.

AUTARE O INTERFERIRE

Quando aiuti o interferisci con qualcuno con cui hai un legame, tira +LEGAME. Con 10+ prendono +1 o -2, scegli tu. Con un 7-9 gli dai sempre +1 o -2, ma devi inoltre esporre te stesso al pericolo o alle conseguenze.

ULTIMO RESPIRO

Quando sei morente hai una visione di quanto si trova oltre i neri cancelli del regno della morte (il GM te lo descriverà). Dopo di ch  tira, (tira +niente – s , la morte non si cura di quanto tu sia figo o bravo). Con un 10+ hai fregato la morte – sei ancora in una brutta situazione, ma vivo. Con 7-9 la morte ti offrir  uno scambio. Accettalo e stabilizzati oppure passa oltre i neri cancelli dove il tuo destino ti attende. Con un fallimento il tuo destino   segnato. La morte ti ha marchiato e ben presto sarai da lei. Il GM ti dir  quando.

INGOMBRO

Quando fai una mossa mentre trasporti peso uguale o inferiore al tuo peso massimo, nessun problema. Se sforzi il peso massimo di +1 o +2 subisci una penalit  di -1. Quando fai una mossa con un peso massimo superiore a +2, devi scegliere: lasci cadere 1 e tiri con -1, oppure fallisci automaticamente.

CAMPEGGIARE

Quando vi sistemate per riposarvi consumate una razione. Se vi trovate in una zona pericolosa decidete i turni di guardia. Se hai abbastanza XP, puoi usare la mossa per salire di livello. Inoltre, se dormi per 4 ore ininterrotte recuperi la met  dei tuoi PF.

FARE LA GUARDIA

Quando stai facendo la guardia e qualcosa si avvicina al campo, tira +SAG. Con 10+ puoi svegliare il campo e preparare una reazione. Il campo prende +1 al tiro seguente. Con 7-9 reagisci un po' troppo tardi; il campo si sveglia ma non ha il tempo di prepararsi. Avete armi e armatura ma poco d'altro. Con un fallimento qualsiasi cosa ci fosse oltre il fuoco del campo, ora ha vantaggio su di voi.

INTRAPRENDERE UN VIAGGIO PERICOLOSO

Quando viaggi attraverso territori ostili, scegli un membro del gruppo per fare da apripista, uno per fare da scout e uno per fare da organizzatore (lo stesso personaggio non pu  svolgere due ruoli). Se non hai abbastanza membri nel gruppo, tratta i posti vacanti come se avessero tirato un 6. Ogni personaggio con un ruolo tira +SAG. Con 10+ l'organizzatore riduce il numero di razioni consumate di uno. Con un 10+ l'apripista riduce il tempo richiesto per arrivare a destinazione (il GM dir  di quanto). Con un 10+ lo scout affronta i pericoli in modo che non prendano alla sprovvista il gruppo. Con un 7-9 ogni ruolo fa il suo lavoro come ci si aspetta: viene consumato il normale numero di razioni, il viaggio dura quanto era stato calcolato, nessuno vi prender  alla sprovvista ma voi non prenderete nessuno alla sprovvista.

LEVEL UP

Quando hai tempo libero (ore o giorni), e XP uguale (o superiore) al tuo livello attuale +7, sottrai il tuo livello attuale +7 dai tuoi XP, aumenta il tuo livello di 1 e scegli un nuovo avanzamento dalle mosse della tua classe. Se sei un Mago scegli anche un nuovo incantesimo da aggiungere al tuo libro.

Scegli una delle tue caratteristiche e aumentala di 1 (questo potrebbe aumentare il tuo modificatore). Aumentare la tua Costituzione cambia anche i tuoi PF attuali e massimi. Il punteggio di caratteristica non pu  essere superiore a 18.

FINE SESSIONE

Quando arriva la fine di una sessione, scegli uno dei tuoi legami che pensi si sia risolto (completamente esplorato, ormai irrilevante o altro). Chiedi al giocatore del personaggio con cui hai il legame se   d'accordo. Se lo  , segna XP e scrivi un nuovo legame con chiunque tu desideri.

Quando i legami sono stati toccati guarda il tuo allineamento. Se in questa sessione hai soddisfatto il tuo allineamento almeno una volta, segna XP. Poi, come gruppo, fatevi le seguenti domande:

- Abbiamo imparato qualcosa di nuovo e importante sul mondo?
- Abbiamo sconfitto un nemico notevole o un mostro potente?
- Abbiamo trovato un tesoro memorabile?

Per ogni "S " di risposta tutti segnano XP.

BALDORIA

Quando ritorni trionfante e fai una grande festa, spendi 100 monete e tira +100 monete extra spese diviso 10. Con 10+: scegli 3. Con 7-9 scegli 1. Con un fallimento scegli uno, ma la cosa ti sfuggir  di mano.

- Ti fai amico un PNG utile.
- Senti voci di un'opportunit  interessante.
- Ottieni informazioni utili.
- Non vieni catturato, incantato o imbrogliato.

RIFORMIRSI

Quando vai a comprare qualcosa con soldi in mano, se   qualcosa facilmente reperibile nel luogo dove ti trovi, puoi comprarlo a prezzo di mercato. Se   qualcosa di raro o particolare, che difficilmente puoi trovare qui, tira +CAR. Con un 10+ trovi quello che stavi cercando ad un giusto prezzo. Con 7-9 dovrai pagare parecchio o accontentarti di qualcosa di simile, ma minore.

RIPOSARSI

Quando non fai niente e rimani al sicuro e al riposo, dopo un giorno che rimani a riposare recuperi tutti gli HP. Dopo tre giorni rimuovi una debilitazione a tua scelta. Se sei sotto le cure di un guaritore (magico o no) curi una debilitazione per ogni due giorni di riposo.

RECLUTARE

Quando metti in giro voci che stai cercando qualcuno da assoldare, e fai sapere che...

- ... la tua paga   generosa, prendi +1
- ... cosa hai in programma di fare, prendi +1
- ... otter  una parte di quello che troverai, prendi +1

Se da queste parti hai una buona reputazione prendi un +1 addizionale. Con 10+ potrai scegliere tra un buon numero di ottimi volontari, scegli chi preferisci. Non avrai nessuna penalit  per averli scartati. Con 7-9 dovrai accontentarti del primo che ti capita, o declinare. Con un insuccesso qualcuno di influente e inadatto dichiarer  di voler venire con te (un giovane sciocco, un debole armigero o un possibile nemico, per esempio). Portalo con te e beccati le conseguenze, o rifiuta. Se decidi di non accettare, avrai -1 al tuo prossimo tiro di Reclutare.

RICERCATO

Quando ritorni in un luogo civilizzato dove hai gi  causato dei guai, tira +CAR. Con un successo si sparge la voce delle tue gesta e tutti ti riconoscono. Con un 7-9 questo, ed inoltre il GM sceglie una complicazione:

- La polizia locale ha un mandato d'arresto per te.
- Qualcuno ha messo una taglia sulla tua testa.
- Qualcuno di importante   finito nei guai a causa di ci  che hai fatto in passato.

PREPARARSI

Quando spendi del tempo libero in studio, meditazione o duro allenamento, tu ricevi preparazione. Se ti prepari per una settimana o due, 1 preparazione. Per un mese o pi , 3 preparazioni. Quando vuoi puoi spendere 1 preparazione e dire come questo ti aiuta, ottenendo +1 al tiro. Puoi spendere 1 preparazione a tiro.

MOSSE SPECIALI