

Ultimo Respiro

Quando stai morendo e hai un flash di cosa c'è oltre i cancelli neri della Morte (il GM li descriverà) tira secco (semplicemente tira+niente - già', la Morte se ne frega di quanto potente e fiquo tu sia). Con **10+**: Hai fregato la morte. Sei ancora nella stessa brutta situazione, ma vivo. Con **7-9**: La Morte ti offrirà uno scambio - accettalo e stabilizzati, o rifiutalo e passa nell'aldilà; Con **6-**: Il tuo destino è segnato. La Morte ti ha marcato e sarai da lei presto (il GM ti dirà quando).

Ingombrato

Quando fai qualcosa mentre stai portando peso superiore al tuo carico di 1 o 2, prendi -1 al tiro; se trasporti oltre 2 dal tuo massimo, scegli: perdi almeno 1 peso e tiri con -1 o fallisci automaticamente.

Fare campo

Quando ti fermi per riposarti consuma una razione. Se sei in una zona pericolosa, decidi l'ordine di chi fa la guardia. Se hai abbastanza Punti Esperienza, puoi usare la mossa per salire di livello. Quando ti risvegli dopo aver dormito 4 ore di sonno ininterrotto, cura danno fino a metà dei tuoi PV massimi.

Fare la guardia

Quando stai facendo la guardia e qualcosa si avvicina a voi, **tira+SAG**. Con **10+**: sei in grado di svegliare tutti in tempo, +1 al prossimo tiro a tutti. Con **7-9**: Reagite ma giusto un attimo troppo tardi, siete svegli ma non preparati del tutto. Avete armi e armatura ma poco altro. Con **6-**: Non riesci, qualsiasi cosa fosse ora ha vantaggio su di voi.

Fare un viaggio pericoloso

Quando viaggi attraverso un territorio ostile o sconosciuto, scegli un membro del gruppo per fare da guida, uno per fare da scout e uno per fare da organizzatore (la stessa persona non può svolgere due compiti differenti). Se non hai abbastanza giocatori, tratta quelli non coperti come se facessero 6. Ogni giocatore con un ruolo **tira+SAG**. Con **10+** Guida: Riduci il tempo per arrivare a destinazione; Con **10+** Scout: Qualsiasi pericolo sarà affrontato avendo vantaggio; Con **10+** Organizzatore: riduci di 1 le razioni necessarie; Con **7-9**: Il compito è svolto normalmente, consumando le razioni previste e arrivando nel tempo previsto e senza sorprese (ma senza prendere di sorpresa eventuali minacce).

Salire di Livello

Quando hai tempo tranquillo (ore o giorni) e XP pari o maggiori al tuo livello + 7, sottrai il tuo corrente livello + 7 dai tuoi XP e incrementa il livello di 1, poi scegli una nuova mossa avanzata della tua classe. Scegli una tua caratteristica e incrementala di 1. Aggiusta i punti vita massimi nel caso cambi la costituzione. Se sei un mago, aggiungi una nuova magia. Il valore di una caratteristica non può mai essere più di 18.

Fine Sessione

Quando raggiungi la fine di una sessione, scegli un legame che senti si è risolto (non più rilevante, completamente esplorato o altro). Chiedi al giocatore coinvolto nel legame se è d'accordo. Se sì, guadagnate 1 XP e scrivete un nuovo legame con chi volete. Poi guarda la condizione del tuo allineamento e, se l'hai soddisfatta almeno una volta, guadagna 1 XP. Quindi rispondete come gruppo a queste tre domande:

- Abbiamo imparato qualcosa di nuovo e importante riguardo il mondo?
- Abbiamo sconfitto un nemico o mostro importante?
- Abbiamo preso possesso di un tesoro memorabile?

Per ogni "sì" tutti guadagnano 1 XP.

Festeggiare

Quando ritorni alla civiltà trionfante e organizzi una grande festa, spendi 100 monete e **tira+Ulteriori 100 MONETE** che hai speso. Con **10+**: Scegli 3. Con **7-9**: Scegli 1. Con **6-**: Scegli 1, ma le cose vanno fuori controllo.

- Fai amicizia con un NPC utile
- Senti rumori di un'opportunità interessante
- Guadagni informazioni utili
- Non sei catturato, incantato o imbrogliato

Rifornimento

Quando vai a comprare qualcosa con monete in mano, se è qualcosa di facilmente disponibile per dove sei, lo compri a prezzo di mercato. Se è qualcosa di particolare o raro, **tira+CAR**. Con **10+**: Trovi quello che cercavi a un prezzo giusto. Con **7-9**: Devi pagare parecchio o accontentarti di qualcosa di simile ma minore.

Riposare

Quando non fai nulla ma riposarti nel confort e sicurezza, dopo un giorno di riposo recuperi tutti i tuoi Punti Vita. Dopo 3 giorni di riposo, puoi toglierti una debilità a tua scelta. Se sei sotto le cure di un curatore (magico o mondano), recuperi una debilità per ogni 2 giorni di riposo invece.

Reclutare

Quando metti in giro voce che stai assoldando aiuto, **tira**. Se fai sapere che...

- ... la paga è generosa, aggiungi 1 al tiro
- ... cosa va fatto, aggiungi 1 al tiro.
- ... che possono tenersi una parte di quello che troverai, aggiungi 1 al tiro.

Se hai una buona reputazione da queste parti, aggiungi 1 al tiro.

Con **10+**: Puoi scegliere da un buon numero di possibilità, a tua scelta, e senza penalità per averne scartato qualcuno. Con **7-9**: Devi accontentarti di qualcuno non del tutto adatto, o rifiutarlo. Con **6-**: Qualcuno di influente ma non adatto decide di venire con te (un guerriero troppo giovane, un nemico possibile, un tipo decisamente pazzo per esempio). Portali con te e soffri delle conseguenze, o rifiutali.

Se rifiuti qualcuno, avrai -1 al prossimo tiro per reclutare.

Questioni in sospeso

Se ritorni in un posto civilizzato nel quale hai creato problemi in passato, **tira+CAR**. Con **10+**: Si è sparsa voce di quello che hai fatto fuori, e tutti ti riconoscono; Con **7-9**: Come 10+, ma il GM sceglie una complicazione:

- Il capo delle guardie locale ha un mandato di arresto per te
- Qualcuno ha messo una taglia sulla tua testa
- Qualcuno di importante è stato messo in una brutta situazione a causa di quello che hai fatto

Allenamento

Quando spendi il tuo tempo libero in studio, meditazione, o duro allenamento, guadagni preparazione. Se ti prepari per una settimana o due, prendi 1 punto preparazione. Se per un mese o più, prendi 3 punti preparazione. Quando vuoi puoi dire come il tuo allenamento ti aiuta dopo un tiro, spendere un punto preparazione e dare +1 a un tiro. Puoi usare solo 1 punto massimo per tiro.