**Giuramenti di ferro**

*Il gioco di ruolo da tavolo delle imprese pericolose*

|  |
| --- |
| [Ironsworn](https://www.ironswornrpg.com/) è stato creato da Shawn Tomkin ed è disponibile sotto licenza [CC-BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode) (Attribuzione – Non commerciale – Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale).  Giuramenti di ferro è una variante del gioco originale, tradotta in italiano a cura di Paolo Migliavacca. Il documento, non rivisto dall’autore del gioco originale, è disponibile sotto la medesima licenza [CC-BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode). |

# 00 – Introduzione

Rispetto ad Ironsworn, in questo documento non sono presenti:

* l’esempio di gioco esteso in coda al manuale;
* tutte le parti espressamente dedicate al gioco in solitaria o al gioco guidato.

Inoltre, il sistema di risoluzione è stato riportato a 2d6+caratteristica, cercando di mantenere le probabilità di ciascun esito quanto più vicine all’originale. Per questo motivo, anche gli oracoli sono gestiti con 2d6 (non più con 2d10) ed è stata modificata la meccanica dell’impeto.

# 01 – Le basi

## Giocare a Giuramenti di ferro

Nel gioco di ruolo da tavolo Giuramenti di ferro, sei un eroe che ha giurato di compiere pericolose imprese nell’ambientazione fantastica e oscura delle Terre di Ferro. Attraverserai terre selvagge inesplorate, combatterai battaglie disperate, stabilirai legami con comunità isolate e rivelerai i segreti di queste lande desolate. Soprattutto, presterai dei giuramenti d’acciaio e li porterai a compimento, a qualunque costo.

Per giocare a Giuramenti di ferro, crei il tuo personaggio, prendi decisioni sul mondo in cui vivi e metti in moto la storia. Quando ti trovi di fronte a qualcosa di pericoloso o incerto, le tue scelte e i dadi determinano l’esito.

In Giuramenti di ferro tu e uno o più persone giocate insieme per superare sfide e compiere imprese, senza la necessità di un GM. Il sistema di gioco vi aiuterà a esplorare le storie drammatiche dei vostri personaggi e dei loro fatidici giuramenti.

Giuramenti di ferro è progettato principalmente per piccoli gruppi, fino a quattro giocatori. I personaggi interpretati dagli altri giocatori sono definiti dalle regole come tuoi alleati.

### Di cosa hai bisogno

Una sessione di gioco richiederà a te e ai tuoi compagni almeno un paio d’ore.

Assicuratevi anche di avere:

* due dadi a sei facce;
* una scheda del personaggio per ciascun giocatore e le carte risorsa;
* alcuni segnalini per indicare gli status sulla scheda del personaggio. Potete usare graffette, biglie, dadi, monete, segnalini provenienti da altri giochi, o quello che avete a disposizione.

Le schede di riferimento per le mosse, la mappa delle Lande di Ferro e altro materiale disponibile su <ironswornrpg.com> non sono necessari, ma comunque utili.

### Meccaniche e narrazione

Giuramenti di ferro usa varie **meccaniche**, come tirare i dadi, gestire i punteggi e le risorse sulla vostra scheda. Come giocatore, prenderai spesso decisioni basate su un esito meccanico desiderato. Ad esempio, potresti scegliere un’azione particolare per ottenere un bonus al tuo tiro di dado. Le meccaniche fondamentali di Giuramenti di ferro sono presentate in questo capitolo.

Giuramenti di ferro fa anche molto affidamento sulla **narrazione**, cioè i personaggi, le situazioni e i luoghi immaginari presenti nella vostra partita. Giocherai dalla prospettiva del tuo personaggio. Interpreterai azioni ed eventi in modo coerente con la realtà drammatica e narrativa che hai forgiato per la tua storia e per il tuo mondo.

Per capire meglio la relazione tra le meccaniche e la narrazione, vedi la [sezione dedicata](#_Le_meccaniche_e).

### L’ambientazione

L’ambientazione predefinita per le tue avventure sono le **Lande di Ferro**. Sono una penisola dal paesaggio aspro, composta da comunità isolate e terre selvagge inesplorate, alla frontiera del mondo conosciuto. Puoi approfondire l’ambientazione nella [sezione dedicata](#_04_–_Il). Per ora, ecco un riassunto di alcuni presupposti:

* due generazioni fa, la tua gente è stata spinta a muoversi dalle vostre precedenti case nel Vecchio Mondo verso le Lande di Ferro;
* il clima qui è rigido: gli inverni sono brutali e il territorio aspro rende i viaggi e il commercio difficili e pericolose;
* non ci sono città fiorenti: gli abitanti delle Lande di Ferro vivono in villaggi o insediamenti isolati, le loro case sono modesti edifici di legno, pietra e tetti di paglia;
* molte zone delle Lande di Ferro sono inesplorate e abitate solo dai primevi, creature come elfi, giganti e i varou simili a lupi;
* il denaro ha scarso valore qui: la maggior parte del commercio si basa sul baratto e sui favori;
* alcune comunità rimangono isolate e indipendenti, mentre altre si scambiano beni di prima necessità come ferro, grano, legno, bestiame, lana e carbone;
* le Lande di Ferro ospitano un miscuglio di popoli e culture, anche all’interno di una singola comunità. Puoi immaginare il tuo personaggio e le persone con cui interagisce nel modo che preferisci, senza vincoli legati alla geografia, alle origini, all’orientamento sessuale e al sesso;
* le comunità talvolta uniscono le proprie forze sotto la guida di un potete comandante, ma non esistono regni. I confini territoriali, se esistono, sono solo abbozzati;
* non esistono battaglie campali, ma razzie e schermaglie fra comunità sono una minaccia costante. Alcune comunità si mantengono esclusivamente con le razzie;
* lance, asce, scudi e archi sono le armi dominanti, mentre le spade sono rare e di grande valore. Alcuni guerrieri scelgono di entrare in battaglia ammantati di ferro, mentre altri si affidano solo alla loro abilità o alla forza dei loro scudi;
* la magia è sottile e misteriosa. I mistici cercano di allontanare l’oscurità con pratiche magiche, ma spesso soccombono. Si officiano rituali per ottenere benedizioni o illuminazioni;
* creature e bestie sovrannaturali sono rare, spaventose e pericolose.

Siete incoraggiati a personalizzare Giuramenti di ferro e a modificare l’ambientazione a vostro piacimento. La vostra versione delle Lande di Ferro sarà unica, perché definire aspetti importanti come la storia del vostro popolo, la magia, le bestie mitologiche e altro ancora. Le scelte che prenderete ispireranno i giuramenti personali che guideranno i vostri personaggi.

Potete anche ignorare completamente le Lande del Ferro e giocare in un vostro mondo, oppure esplorare un’ambientazione ispirata da un libro, un film, un videogioco, dalla storia o da un altro gioco di ruolo. Le regole di Giuramenti di ferro sono sufficientemente flessibili da consentire diverse forme di narrazione fantastica cruda o storica.

Con un po’ di lavoro, potreste anche adattare queste regole a generi diversi. Vedete la [sezione dedicata](#_Modificare_Giuramenti_di) per approfondire come modificare Giuramenti di ferro.

### Giuramenti sul ferro

Nelle Lande di Ferro, i **giuramenti** sono sacri. Quando esprimi la tua promessa solenne di servire o aiutare qualcuno, o di completare una cerca personale, sei obbligato dal tuo onore a rispettare quel giuramento. Abbandonarlo o ritrattarlo è un fallimento della peggior specie.

Quando pronunci un giuramento, devi toccare un pezzo di ferro. Può essere una moneta di ferro, un’arma o la tua armatura. È un’antica tradizione: alcuni dicono che il ferro, un pezzo del mondo primordiale, serve come canale di contatto con le antiche divinità, che in questo modo riescono ad ascoltare meglio la tua promessa.

I giuramenti sono il cuore di una partita di Giuramenti di ferro: sono i tuoi giuramenti a guidarti. Questi obiettivi creano il contento per le avventure e le sfide che affronterai. Quando porti a compimento un giuramento, ottieni esperienza e nuove capacità.

Quando create i vostri personaggi, iniziate con un **giuramento dal** vostro **passato**. Quando predisponete la vostra campagna, immaginate un **evento scatenante** che innesca un nuovo giuramento. Ci sono diversi spunti per i giuramenti, legati ai [dettagli del mondo](#_04_–_Il) e [agli avversari e agli scontri](#_05_–_Avversari). Potete scegliere qualcosa che si adatta alla vostra visione sul mondo e sugli obiettivi dei vostri personaggi, oppure inventarvi qualcosa di nuovo. I vostri giuramenti possono essere comuni agli alleati o personali.

Per approfondire i vostri primi giuramenti e come iniziare una campagna, andate alla [sezione dedicata](#_Iniziare_la_tua).

### Il tuo personaggio

La **scheda del personaggio** serve a tenere traccia dei tuoi punteggi, delle tue condizioni generali e dei progressi nelle tue imprese. Il tuo personaggio ha anche delle [**risorse**](#_Risorse), cioè capacità che scegli al momento della creazione e quando ottieni esperienza. Questi componenti ti aiutano a determinare l’esito quando le cose si fanno pericolose o incerte.

Il tuo personaggio, però, è più di questi elementi meccanici: è il protagonista in una storia intensa. Hai speranze e paure, pregi e difetti. Hai una storia. Fai, o facevi, parte di una comunità. Questo è lo spazio narrativo nel quale si muove il tuo personaggio. Considera un paio di questi dettagli mentre crei il tuo personaggio, ma non soffermarti troppo, perché cambierà durante il gioco. All’inizio della partita, metti in scena il tuo personaggio per vedere cosa succede. Riempi gli spazi bianchi nel tuo personaggio e nel tuo mondo mentre giochi.

Per approfondire la creazione del personaggio e gli elementi che lo compongono, vedi il [capitolo dedicato](#_02_–_Il).

Sulla scheda trovi:

* i tuoi [**giuramenti**](#_Giuramenti), le solenni promesse di compiere imprese pericolose. Ogni giuramento ha un **grado** ed è gestito con una **barra di progresso**;
* le tue cinque [**caratteristiche**](#_Caratteristiche), che rappresentano gli aspetti più basilari del tuo personaggio e sono generalmente usate come bonus quando compi un’azione;
* la tua [**esperienza**](#_Esperienza), che accumuli completando le cerche e spendi per acquisire nuove risorse;
* il tuo [**impeto**](#_Impeto), che sale e scende mentre compi azioni. Un impeto positivo può aiutarti a migliorare il risultato di un’azione, mentre quello negativo può danneggiare un’azione che avrebbe avuto altrimenti successo;
* le tue [**debilitazioni**](#_Debilitazioni), che può subire affrontando sfide complesse. Alcune debilitazioni sono temporanee e facilmente curabili, mentre altre sono permanenti;
* le tue barre di [**salute**](#_Salute), [**spirito**](#_Spirito) e [**provviste**](#_Provviste), che rappresentano le tue condizioni psicofisiche e il tuo essere pronto all’avventura.

## Le mosse

Le **mosse** sono delle regole che servono a risolvere azioni, scene o domande specifiche. Esiste una mossa per la maggior parte delle situazioni comuni che affronterete in Giuramenti di ferro. Ogni mossa ha uno specifico **innesco**, formulato come “*quando…*”. Quando il tuo personaggio fa quella cosa, o si trova in quella situazione, fai riferimento alla mossa per vedere cosa succede.

Le mosse sono organizzate in base alle attività cui si riferiscono:

* [**mosse d’avventura**](#_Mosse_d’avventura), che comprendono affrontare una serie di pericoli, svolgere indagini, viaggiare, accamparsi e curarsi;
* [**mosse di relazione**](#_Mosse_di_relazione), che includono persuadere gli altri a fare qualcosa, creare legami con persone o comunità, riposare all’interno di una comunità, aiutare i tuoi alleati e iniziare un duello;
* [**mosse di combattimento**](#_Mosse_di_combattimento), usate quando combattete, anche se non sono le sole mosse che possono essere usate durante un combattimento;
* [**mosse di cerca**](#_Mosse_di_cerca), che comprendono prestare un giuramento d’acciaio, progredire in un’impresa e migliorare il tuo personaggio;
* [**mosse del destino**](#_Mosse_del_destino), che vi aiutano a decidere cosa succede.

Quando il manuale fa riferimento a un’altra mossa, quest’ultima è espressa *in corsivo*.

La maggior parte delle mosse è basata su azioni rischiose che compiete: attaccare con una spada, affrontare una pericolosa scalata, guarire un alleato. Queste mosse usano i dadi per determinare l’esito dell’azione, tramite un [**tiro d’azione**](#_Il_tiro_d’azione).

Alcune mosse misurano il tuo stato di avanzamento in una sfida prolungata, come un viaggio o un combattimento, attraverso una [**barra di progresso**](#_Le_barre_del). Quando sei pronto a concludere la sfida, fai un [**tiro di progresso**](#_Mosse_di_progresso).

Altre mosse usano un diverso tipo di tiro di dado, il [**tiro dell’oracolo**](#_Tirare_i_dadi). Queste mosse contribuiscono a definire l’esito di eventi incerti al di fuori della sfera di controllo del tuo personaggio. Puoi usare la mossa [*Chiedi all’oracolo*](#_Chiedere_all’oracolo) per rispondere a domande sul mondo, decidere come gli altri personaggi rispondono o determinare cosa succederà.

Altre mosse ancora non richiedono un tiro di dado. Potrebbero supportare o fare riferimento a un’altra mossa, oppure aiutarti semplicemente a risolvere una situazione meccanica o narrativa. Non tirate i dadi, a meno che una mossa vi dica di farlo. Per approfondire le mosse, vedi il [capitolo dedicato](#_03_–_Le).

## Il tiro d’azione

Quando fai una mossa che rappresenta un’azione rischiosa o incerta, tiri due dadi a sei facce (2d6) e sommi il loro risultato.

Aggiungi la tua caratteristica rilevante al tiro di dado. La mossa ti dira quale caratteristica aggiungere o ti consentirà di scegliere. Alcune mosse ti diranno di usare una delle tue barre, come la salute o le provviste, al posto di una caratteristica. In base alla mossa o alle risorse del tuo personaggio, potresti avere la possibilità di aggiungere uno o più bonus chiamati **aggiunte**. La somma del tiro dei dadi, del tuo punteggio di caratteristica e delle eventuali aggiunte è il tuo **risultato**.

Ciascuna mossa ha tre possibili esiti:

* **bel colpo (10+)**: hai successo in quello che stai cercando di fare;
* **colpo fiacco (7-9):** probabilmente hai successo, ma con un effetto minore o un costo;
* **colpo a vuoto (6-):** la tua azione può anche essere un successo, ma causerà delle serie ripercussioni.

La mossa ti dirà come interpretare l’esito della tua azione o ti concederà di scegliere. Il risultato può includere delle modifiche meccaniche al tuo personaggio e modifiche narrative alla situazione attuale.

Quando vai a vuoto con una mossa, di solito vedrai un’indicazione a [*Pagare il prezzo*](#_Pagare_il_prezzo): è una mossa speciale, che ti consente di scegliere un esito probabilmente negativo o di tirare per vedere che succede.

La cosa principale da ricordare in caso di colpo a vuoto è che qualcosa accade sempre: la situazione diventa più complessa, drammatica o pericolosa.

### Risultati doppi

Quando effettui un tiro d’azione, presta attenzione anche al risultato dei singoli dadi: quando entrambi mostrano lo stesso numero, è il momento di inserire una svolta, creare una nuova complicazione o movimentare la situazione in un altro modo. Qualcosa di interessante, inatteso o insolito si verifica. Se non sei sicuro su cosa accade di preciso, *Chiedi all’Oracolo*, che è una mossa che usi per fare domande o farti dare l’ispirazione.

L’esito di un risultato doppio dovrebbe essere valutato sulla base del risultato della tua mossa:

* **colpo (7+):** il risultato doppio rappresenta un colpo di scena, un evento interessante o una nuova opportunità;
* **a vuoto (6-):** il risultato doppio rappresenta un esito ancora peggiore, una complicazione o un nuovo pericoloso. Le cose peggiorano per te e in un modo inaspettato.

## Impeto

L’**impeto** è una meccanica speciale, molto importante per giocare a Giuramenti di ferro. Il tuo impeto è un valore con un minimo di -6 e un massimo di +6 e rappresenta come stai procedendo nelle tue cerche. I risultati di una mossa possono farti aumentare o ridurre l’impeto.

La **barra dell’impeto** è sulla parte sinistra della tua scheda; puoi usare una graffetta o un segnalino per evidenziare il tuo punteggio attuale.

Quando hai **impeto positivo**, le cose vanno per il verso giusto. Sei avvantaggiato, hai il controllo e il tuo sentiero è sgombro: sei nella posizione migliore per avere successo.

Quando hai **impeto negativo**, le cose vanno per il verso sbagliato. Affronti gravi avversità e problemi oltre la tua portata: i tuoi prossimi passi sono incerti.

L’impeto non si annulla al termine di una scena, né al termine di una sessione. Quando finisci una sessione, scrivi il tuo impeto attuale. Usa quello come tuo punteggio di impeto quando riprenderai il gioco.

### Guadagnare impeto

Guadagni impeto come esito o come scelta all’interno di una mossa, per rappresentare l’ottenimento di vantaggi, di nuove conoscenze, di progressi nelle tue imprese. Se una mossa ti dice di aggiungere impeto (“prendi +X impeto”), allora aumenta la tua barra dell’impeto del valore indicato. Le scelte che fai o le risorse che usi nella mossa potrebbero modificare il valore ottenuto.

In generale, ottenere +1 impeto rappresenta un vantaggio minore. Guadagnare +2 impeto (o superiore) rappresenta un vantaggio significativo.

### Perdere impeto

Puoi perdere impeto come esito o come scelta all’interno di una mossa, in particolare in caso di colpo fiacco o colpo a vuoto. Se una mossa ti dice di subire una perdita specifica di impeto (“subisci -X impeto”), allora riduci la tua barra dell’impeto del valore indicato. Le scelte che fai o le risorse che usi nella mossa potrebbero modificare questa penalità.

Se perdi impeto come risultato di un esito narrativo, senza un valore specificato, come quando [*Paghi il prezzo*](#_Pagare_il_prezzo), dovresti subire una riduzione appropriata alla situazione narrativa: uno svantaggio o una complicazione minore corrisponde a -1 impeto, mentre uno svantaggio o una complicazione significativa a -2 impeto.

Alcune mosse e risorse ti danno la possibilità di ridurre il tuo impeto in cambio di un vantaggio temporaneo. Se scegli questa opzione, riduci la barra dell’impeto del valore indicato.

### Bruciare l’impeto

**Bruciare l’impeto** è un’opzione potente per costruire il tuo successo, ottenere un risultato decisivo o evitare un terribile fallimento. Quando hai impeto positivo, dopo aver tirato la tua mossa, puoi aggiungere il tuo impeto al tiro.

Per esempio, se la tua barra dell’impeto è a +4 e il risultato del tuo tiro è 6, bruciando tutto il tuo impeto puoi trasformare quello che sarebbe stato un colpo a vuoto (6) in un bel colpo (10).

Il gioco non ti obbliga mai a bruciare il tuo impeto. Anche se vai a vuoto in una mossa e hai impeto sufficiente a ottenere almeno un colpo fiacco, puoi sempre scegliere di subire le conseguenze del colpo a vuoto e conservare il tuo impeto per un altro momento.

Dopo aver bruciato il tuo impeto, devi **ripristinare il tuo impeto**.

### Ripristinare l’impeto

Dopo aver bruciato il tuo impeto, devi portare la tua barra dell’impatto al suo **valore di ripristino**. Il valore predefinito è 0, ma è ridotto se il tuo personaggio subisce una [**debilitazione**](#_Debilitazioni). Le debilitazioni sono condizioni che equivalgono all’essere feriti, scossi o impreparati e vengono segnate sulla tua scheda a seguito del risultato di una mossa o di un evento narrativo.

Se hai **una debilitazione**, il valore di ripristino dell’impeto è -1; se hai **più di una debilitazione**, il valore di ripristino è -2. Sotto la barra dell’impeto c’è una casella in cui puoi segnare il tuo valore di ripristino attuale.

### Subire impeto negativo

Quando il tuo impeto è inferiore a 0, subisci il suo valore come penalità a ogni tiro delle mosse d’azione. L’impeto negativo non si ripristina automaticamente dopo aver avuto effetto, ma rimane al suo valore attuale, perciò dovrai riportarlo in positivo grazie alle mosse o alla situazione narrativa.

### Impeto minimo

Il tuo impeto non può scendere sotto -6, che è il tuo **impeto minimo**. Se una mossa ti dice di ridurre il tuo impeto quando è già al minimo, devi invece [*Subire un contraccolpo*](#_Affrontare_una_ripercussione), una mossa che riduce la tua salute, il tuo spirito o le tue provviste (o una combinazione di questi risultati) di quel valore, oppure ostacola il progresso in una cerca, un viaggio o un combattimento.

Fai mossa come [*Assicurarsi un vantaggio*](#_Assicurarsi_un_vantaggio) per aumentare il tuo impeto.

### Impeto massimo

Il tuo **impeto massimo** parte a +6 ed è ridotto di 1 per ciascuna debilitazione che stai subendo. Sulla scheda c’è uno spazio in cui indicare questo valore. Non puoi mai aumentare il tuo impeto a un valore superiore al suo massimo. Se sei al massimo e una mossa ti dà più opzioni, tra cui aumentare l’impeto, non puoi scegliere quell’opzione.

## Le barre del progresso

Le **barre del progresso** sono usate per misurare il tuo avanzamento e determinare l’esito di un obiettivo o di una sfida in situazioni specifiche:

* **quando** [***Presti un giuramento sul ferro***](#_Prestare_un_giuramento), la barra di progresso rappresenta le sfide che superi nella tua strada verso il raggiungimento del tuo obiettivo finale;
* **quando** [***Intraprendi un viaggio***](#_Intraprendere_un_viaggio), la barra di progresso rappresenta la distanza percorsa e quanto positivo è stato il viaggio;
* **quando** [***Ti getti nella mischia***](#_Gettarsi_nella_mischia), la barra di progresso rappresenta il tuo vantaggio, accumulando indebolendo o ferendo i tuoi avversari in combattimento;
* **quando crei una nuova relazione con un personaggio nel tuo mondo e** [***Formi un legame***](#_Formare_un_legame), segni il tuo legame su una barra del progresso.

Le barre di progresso sono rappresentate come una fila di 10 caselle, che **segni** man mano che avanzi verso un obiettivo. Quando inizi una sfida, tutte le caselle sono vuote.

Siccome progredire nelle tue imprese è un’attività che può estendersi su più sessioni, la tua scheda del personaggio contiene barre di progresso per i giuramenti. La scheda del personaggio contiene anche le barre sui legami. Per i viaggi e i combattimenti, puoi abbozzare una barra quando serve sul materiale che hai a disposizione, oppure usare i fogli delle sfide disponibili su <ironswornrpg.com>.

### Gradi di sfida

Quando entri in un combattimento, inizi un viaggio e presti un giuramento, assegni alla tua sfida un **grado**. In ordine crescente di difficoltà, i gradi sono **problematico**, **pericoloso**, **formidabile**, **estremo** ed **epico**. Dovrai scegliere un grado adeguato alla situazione e alla facilità e rapidità con cui dovrebbe essere risolta. Le sfide semplici sono problematiche, mentre una sfida tipica è pericolosa o formidabile. Le sfide epiche ed estreme richiedono grande impegno e fortuna per essere superate. [Avversari](#_Grado) e [viaggi](#_Viaggi_nelle_Lande) hanno istruzioni dedicate. Assegna ai tuoi giuramenti un grado adeguato alla complessità della tua impresa e all’importanza che vuoi dare al giuramento nella tua storia.

### Segnare progresso

Dovrai fare delle mosse specifiche per progredire verso il tuo obiettivo. Ad esempio, se attraverso territori pericolosi, tu *Intraprendi un viaggio* e **segni progresso** quando raggiungi con successo delle tappe intermedie lungo il tuo percorso.

In modo simile, quando combatti, tu [*Colpisci*](#_Colpire) o ti[*Scontri*](#_Scontrarsi) per infliggere danno al tuo avversario. Per avanzare nella tua cerca, usi la mossa [*Raggiungi un traguardo*](#_Raggiungere_un_traguardo). Queste mosse ti consentono di acquisire a piccoli passi dei vantaggi, per avere le migliori probabilità di successo quando sei pronto a completare la tua sfida.

Quando avanzi con successo verso il tuo obiettivo, tu riempi parzialmente o completamente una casella nella tua barra di progresso. Riempi le caselle di progresso con delle linee, chiamate **spunte**. Una casella di progresso è riempita quando contiene quattro linee a forma di asterisco. Quando una mossa ti dice di segnare progresso, riempi il numero appropriato di spunte o di caselle in base al grado della sfida:

* **problematica:** riempi 3 caselle;
* **pericolosa:** riempi 2 caselle;
* **formidabile:** riempi 1 casella;
* **estrema:** segna 2 spunte in una casella;
* **epica:** segna 1 spunta in una casella

#### Segnare progresso per i legami

Se stai segnando progresso sulla tua barra del progresso per i legami, segni sempre una singola spunta, a meno che una mossa dica diversamente. I legami non hanno un grado di sfida. Per approfondire i legami, vedi la [sezione dedicata](#_Legami_1).

### Mosse di progresso

Esistono quattro **mosse di progresso**, che usano le barre del progresso per determinare l’esito di un obiettivo o di una sfida:

* [***Porta a compimento il tuo giuramento***](#_Portare_a_compimento), per terminare una cerca;
* [***Raggiungi la tua destinazione***](#_Raggiungi_la_tua), per terminare un viaggio;
* [***Termina il combattimento***](#_Terminare_il_combattimento) per decidere l’esito di uno scontro;
* [***Scrivi il tuo epilogo***](#_Scrivere_il_tuo), per ritirarti dalla tua vita di Giurato sul ferro.

**Tiri di progresso**

Non devi fare un tiro d’azione quando fai una mossa di progresso. Invece, tiri semplicemente 2d6 e sommi un modificatore che dipende dal numero di caselle di progresso riempite:

* 0 caselle: non puoi effettuare un tiro di progresso;
* 1 casella: non puoi effettuare un tiro di progresso;
* 2 caselle: 2d6-3;
* 3 caselle: 2d6-2;
* 4 caselle: 2d6-1;
* 5 caselle: 2d6;
* 6 caselle: 2d6+1;
* 7 caselle: 2d6+2;
* 8 caselle: 2d6+3;
* 9 caselle: 2d6+4;
* 10 caselle: 2d6+5.

Come per un tiro azione, se ottieni 10+ è un bel colpo, se ottieni 7-9 è un colpo fiacco e se ottieni 6- è un colpo a vuoto. La mossa di progresso ti spiegherà come risolvere la sfida in base all’esito del tuo tiro. Come sempre, tieni d’occhio eventuali risultati doppi, perché rappresentano un colpo di scena o una complicazione inaspettata.

Quando decidi se fare una mossa di progresso, devi valutare le tue probabilità di successo con il rischio di continuare a dover fare mosse preparatorie. Ricorda, comunque, che non è necessario riempire l’intera barra di progresso prima di fare una mossa di progresso. Un colpo fiacco o a vuoto in un tiro di progresso possono condurre a nuove storie interessanti.

#### Impeto e tiri di progresso

L’impeto deve essere ignorato quando effettui una mossa di progresso: non puoi bruciare impeto su una mossa di progresso, ma non sei nemmeno ostacolato da un impeto negativo.

### Condividere le barre di progresso con gli alleati

Quando tu e i tuoi alleati lavorate insieme per risolvere una sfida (una cerca, un viaggio o un combattimento), condividete un’unica barra di progresso e segnate progresso insieme. Quando fate una mossa di progresso, solo uno di voi tira i dadi e il risultato sarà applicato a tutto il gruppo.

## Danno

Il **danno** rappresenta le ferite e la fatica. Infliggi danno ai tuoi avversari in combattimento e tu *Subisci danno* quando sei attaccato o non riesci a superare un ostacolo o una prova fisica.

### Infliggere danno

Quando attacchi con successo un avversario usando la mossa [*Colpire*](#_Colpire) o [*Scontrarsi*](#_Scontrarsi), infliggi danno. Se stai usando un’arma letale (come una spada, un’ascia, una lancia o un arco), infliggi 2 danni; se sei disarmato o stai usando un’arma improvvisata o semplice (come uno scudo, una mazza, un bastone o una pietra), allora infliggi 1 danno. Le scelte che compi seguendo una mossa potrebbero consentirti di infliggere più danno.

Ogni punto di danno inflitto è segnato come progresso sulla barra di progresso del tuo avversario, secondo le regole che si applicano al suo grado. Ad esempio, ogni punto di danno corrisponde a 2 spunte quando affronti un nemico estremo, o a 2 intere caselle quando affronti un nemico pericoloso.

### Subire danno

Quando subisci un infortunio o una ferita, fai la mossa [*Subisci danno*](#_Subire_danno). Come parte di quella mossa, riduci la tua barra della salute dell’ammontare del danno subito. Ci sono cinque gradi diversi di danno:

* **problematico (1 danno):** l’attacco di un avversario minore, un infortunio doloroso o uno sforzo che ti affatica;
* **pericoloso (2 danni):** l’attacco di un avversario abile o di una creatura potenzialmente letale, una brutta ferita o uno sforzo che ti affatica pesantemente;
* **formidabile (3 danni):** l’attacco di un avversario eccezionale o di una creatura possente, una ferita seria o uno sforzo che ti lascia esausto;
* **estremo (4 danni):** l’attacco di un mostro o di una creatura in grado di sopraffarti, una ferita grave o uno sforzo debilitante;
* **epico (5 danni):** l’attacco di un nemico leggendario o di un potere mitico, una ferita orribile o uno sforzo che ti consuma.

Quando affronti un avversario in combattimento, il danno che infligge è pari al suo grado. Nel [capitolo dedicato](#_05_–_Avversari) sono presentati degli esempi di avversari.

Se la tua salute è a 0, un colpo a vuoto in *Subire danno* ti mette a rischio di subire una debilitazione o di morire. Puoi recuperare la salute con il riposo, usando mosse come [*Guarire*](#_Guarire), [*Accamparsi*](#_Accamparsi) e [*Soggiornare*](#_Soggiornare).

## Stress

Lo **stress** rappresenta le pressioni mentali e i traumi. Quando subisci uno shock mentali o la disperazione, [*Subisci stress*](#_Subire_stress). Come parte di quella mossa, riduci la barra del tuo spirito dell’ammontare dello stress subito. Ci sono cinque gradi diversi di stress:

* **problematico (1 stress):** un evento preoccupante o un fallimento frustrante;
* **pericoloso (2 stress):** un evento angosciante o un fallimento sconcertante;
* **formidabile (3 stress):** un evento spaventoso o un fallimento demoralizzante;
* **estremo (4 stress):** un evento straziante o un fallimento traumatico;
* **epico (5 stress):** un evento devastante o la perdita di ogni speranza.

Quando affronti un avversario, lo stress che può infliggere (ad esempio con un aspetto spaventoso o con una demoralizzante presa in giro) è pari al suo grado. Nel [capitolo dedicato](#_05_–_Avversari) sono presentati degli esempi di avversari.

Se il tuo spirito è a 0, un colpo a vuoto in *Subire stress* ti mette a rischio di subire una debilitazione o di perderti completamente nella disperazione. Puoi recuperare lo spirito quando ti[*Accampi*](#_Accamparsi), quando trovi compagnia mentre [*Soggiorni*](#_Soggiornare) o quando [*Formi un legame*](#_Formare_un_legame).

A differenza del danno, tu non infliggi lo stress agli altri, almeno dal punto di vista delle meccaniche. Se tenti di impaurire o demoralizzare un altro personaggio, fai una mossa adatta per vedere cosa succede.

## Risorse

Le **risorse** sono una componente fondamentale del tuo personaggio, poiché ti forniscono opzioni in più e bonus quando fai una mossa e possono includere a loro volta delle mosse. Quando crei il tuo [personaggio](#_02_–_Il), scegli le tue risorse iniziali. Quando *Porti a compimento il tuo giuramento* e ottieni [esperienza](#_Esperienza), puoi *Progredire* per spendere la tua esperienza su nuove risorse o sul miglioramento di quelle esistenti.

Per approfondire le risorse, vedi la [sezione dedicata](#_Risorse_1).

Puoi scegliere le combinazioni di risorse che preferisci, perché non ci sono risorse predefinite in base a classi o ruoli. Tuttavia, dovresti evitare di scegliere le stesse risorse di un altro giocatore.

Le risorse sono suddivise in 4 tipi: **compagni**, **sentieri**, **talenti di combattimento** e **rituali**. La maggior parte delle risorse include una capacità predefinita, evidenziata da un pallino nero; se non c’è una capacità predefinita, hai la possibilità di sceglierne una. Quando guadagni esperienza, puoi acquisire potenziamenti delle tue risorse e acquisire nuove capacità, riempiendo i relativi pallini sulla carta della risorsa.

## Oracoli

Alcune mosse potrebbero chiederti di tirare i dadi per generare un risultato tra 11 e 66. Più in generale, il [capitolo dedicato](#_06_–_Oracoli) presenta una serie di spunti creativi che puoi usare per rivelare dettagli, innescare eventi e guidare le azioni degli altri personaggi nel tuo mondo. Questi **oracoli** contribuiscono a rispondere alle domande che potresti porti durante il gioco.

### Tirare i dadi oracolo

Ogni volta in cui ti viene chiesto di confrontare un tiro di dado con una tabella degli oracoli o di generare un numero casuale, dovrai tirare entrambi i dadi.

Prima di farlo, però, dovrai annunciare quale dado rappresenterà le decine e quale le unità. In questo modo, i risultati possibili non saranno da 2 a 12 (come per i tiri azione e per i tiri progresso), ma da 11 a 66.

### Cercare risposte

Puoi decidere di [*Chiedere all’oracolo*](#_Chiedere_all’oracolo) per aiutarti a guidare la tua sessione di gioco e aver spunti quando hai bisogno di sapere cosa succederà. La sua funzione più basilare è quella di rispondere “sì” o “no” a una domanda. Se uniti al tuo istinto e alla tua creatività, questa mossa e altri spunti generati casualmente possono condurre la tua storia in direzioni sorprendenti e stimolanti.

### Fidati del tuo istinto

Questi generatori casuali non sostituiranno mai la tua immaginazione e il tuo intuito. Se è interessante, drammatico e porta avanti la storia, fallo succedere. Affidarsi troppo a generatori casuali per rispondere a domande su quello che succederà possono annullare l’impeto della tua partita o renderla incoerente.

Mantieni la storia in movimento. Fai una domanda. Se ti viene subito in mente una risposta, segui quella. Se non sei sicuro, *Chiedi all’oracolo*. Poi, gioca.

## Legami

Mentre esplori il tuo mondo e completi le tue cerche, crei legami con persone e comunità attraverso la mossa [*Forma un legame*](#_Formare_un_legame). I legami forniscono un vantaggio in specifiche mosse quando interagisci con coloro con cui hai legato. Ad esempio, se cerchi di [*Costringere*](#_Costringere)qualcuno con cui hai un legame, aggiungi +1 al tuo risultato. Le mosse specificano quando avere un legame fornisce questo vantaggio.

I legami contribuiscono anche a determinare il tuo destino quando abbandoni la vita dell’avventuriero. Più legami crei, più connessioni hai con le persone e le comunità, maggiore è la probabilità di vivere i tuoi giorni in pace e in compagnia di qualcuno.

La tua scheda del personaggio ha una speciale barra di progresso per i legami. Quando *Formi un legame* con successo, segna 1 spunta su questa barra. Quando le tue avventure sono terminate e [*Scrivi il tuo epilogo*](#_Scrivere_il_tuo), fai una [mossa di progresso](#_Mosse_di_progresso) usando la barra dei legami per chiudere la storia del tuo personaggio.

## Altri personaggi

Le regole di Giuramenti di ferro fanno quasi esclusivamente riferimento alle capacità e alle azioni dei protagonisti, cioè i personaggi interpretati dai giocatori. I personaggi e le creature non protagonisti (PNP) non hanno dettagli numerici, salvo il loro grado, necessario per monitorare il progresso in una scena di combattimento contro di essi. Inoltre, i PNP non fanno mosse. Non tirerai mai i dadi per loro, per definire l’esito delle loro azioni. Quando cerchi di influenzarli, di affrontarli, di resistere a loro o di aiutarli, il tuo personaggio farà delle mosse. Se hai domande sulle motivazioni di un PNP o su cosa farà, *Chiedi all’oracolo*. Per approfondire i personaggi non protagonisti, vedi il [capitolo dedicato](#_05_–_Avversari).

### Alleati e compagni

I protagonisti degli altri giocatori sono chiamati **alleati** all’interno di questo manuale. Un **compagno**, invece, è un particolare tipo di risorsa. A differenza dei normali PNP, possono darti dei benefici numeri grazie alle loro capacità e hanno una barra della salute per segnare i danni. Se il testo di una mossa si riferisce a un compagno, intende una risorsa costituita da un compagno. Per approfondire i compagni, vedi la [sezione dedicata](#_Compagni).

## Equipaggiamento

In Giuramenti di ferro, non ti preoccuperai molto dell’equipaggiamento. La tua [barra delle provviste](#_Provviste) è una rappresentazione astratta del tuo essere preparato, dei tuoi abiti, delle tue munizioni, del tuo cibo, della tua acqua e dei tuoi oggetti non magici.

Possiedi armi e armatura adatti alla tua visione del tuo personaggio. Se impugni un’arma, puoi infliggere danno con quella. Se usi un’arma letale (come spade, asce, lance o archi), infliggi due danni; se sei disarmato o usi un’arma improvvisata o semplice (come scudi, bastoni, mazze o pietre), infliggi 1 danno.

Il resto dell’equipaggiamento fornisce benefici narrativi, perché ti consente di fare o di evitare di fare delle mosse nelle circostanze in cui quegli oggetti sono importanti.

|  |
| --- |
| *Per esempio, devi riuscire a scendere da una scarpata. Senza assistenza, dovresti* Affrontare il pericolo *per vedere cosa succede. Se avessi della corda, la discesa non sarebbe particolarmente rischiosa o incerta; in quel caso, potresti evitare la mossa e descrivere semplicemente il risultato.* |

[Risorse](#_Risorse_1) specifiche possono rendere l’equipaggiamento più importante e più significativo per il tuo personaggio. Ad esempio, le risorse [talenti di combattimento](#_Talenti_di_combattimento) rappresentano la tua abilità con una specifica arma o in uno specifico stile di combattimento. Quando impugni l’arma corretta, ottieni i benefici della risorsa.

A prescindere dalle risorse, puoi tenere traccia dell’equipaggiamento con il livello di dettaglio che desideri, ma non preoccupartene troppo. Se ti stai chiedendo se hai con te uno specifico oggetto non magico, puoi [*Chiedere all’oracolo*](#_Chiedere_all’oracolo).

## Il flusso di gioco

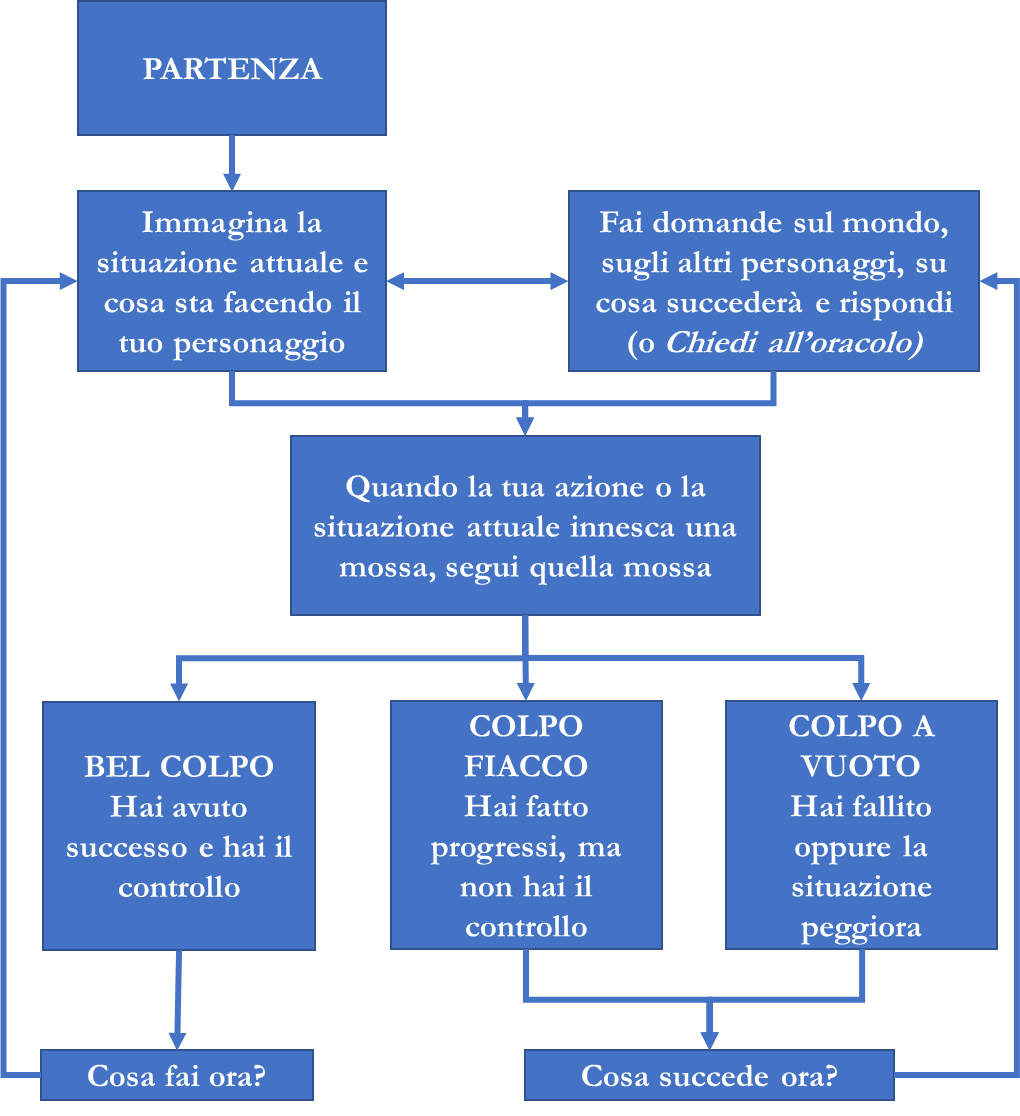
Come nella maggior parte dei giochi di ruolo, tu giochi principalmente dal punto di vista del tuo personaggio. Cosa fai? Cosa stai cercando di ottenere? Quali avversità e sfide affronti? Le tue imprese e i personaggi e le situazioni che incontri guideranno la narrazione e le scelte che prenderai.

Quando hai delle domande su cosa scopri, come gli altri personaggi nel mondo si comportano, o su cosa succederà, puoi semplicemente seguire la scelta che ti sembra più appropriata. Quando sei in cerca di ispirazione o vuoi lasciare che sia il fato a decidere, [*Chiedi all’oracolo*](#_Chiedere_all’oracolo). Usa domande chiuse e spunti generati casualmente per creare colpi di scena interessanti e nuove complicazioni che non avresti pensato. Soprattutto, se è interessante, drammatico e calzante rispetto alla narrazione, fallo accadere.

Se stai facendo qualcosa coperto da una mossa, fai riferimento alla mossa per risolvere la tua azione. Se la mossa ti dice di tirare i dadi, fallo.

Ottenere un bel colpo in una mossa significa che hai il controllo, stai guidando la narrazione. Cosa fai dopo?

Un colpo debole o un colpo a vuoto significa che non hai il controllo della situazione: anziché agire, reagisci. Cosa succede dopo? Fai affidamento al tuo intuito e, ogni tanto, agli oracoli per guidare la narrazione.



## Prossimi passi

Hai appena letto le basi per giocare a Giuramenti di ferro. Questi concessi saranno citati e affrontati in maggiore dettaglio nel resto del manuale, ma non è necessario leggerlo né apprenderlo tutto prima di giocare. Per iniziare:

* [**crea il tuo personaggio**](#_02_–_Il): definisci le tue caratteristiche, scegli le tue risorse, considera il tuo passato e la tua personalità;
* [**costruisci il tuo mondo**](#_04_–_Il): esplora le Lande di Ferro, applica la tua visione particolare dell’ambientazione e trova spunti per ispirarti giuramenti e cerche. Altrimenti, inizia a giocare nel tuo mondo;
* [**riguarda le mosse**](#_03_–_Le): ti sarà utile avere una comprensione di base delle mosse e di come risolvere le azioni e le intenzioni del tuo personaggio. Puoi iniziare a stampare le schede di riferimento delle mosse, disponibili su <ironswornrpg.com>;
* [***presta un giuramento di ferro***](#_Prestare_un_giuramento): gioca per vedere cosa succede. Quando hai domande sulle mosse, vai al [capitolo dedicato](#_03_–_Le). Quando hai bisogno di un avversario o di un incontro, vai al [capitolo dedicato](#_05_–_Avversari). Quando cerchi risposte da un oracolo, vai al [capitolo dedicato](#_06_–_Oracoli);
* [***approfondisci***](#_07_–_Approfondimenti): esplora le guide per predisporre una campagna, le opzioni di gioco aggiuntive e i consigli su cosa fare.

# 02 – Il tuo personaggio

## Tu sei un giurato sul ferro

Altri trascorrono le loro vite avventurandosi a malapena fuori dalle mura del loro villaggio o insediamento, ma tu sei diverso. I giuramenti che presti ti condurranno a una vita di pericoli, eroismo e sacrificio ai margini del mondo conosciuto.

### Immagina il tuo personaggio

Prima di lanciarti nelle meccaniche del tuo personaggio, pensa alle sue motivazioni, ai suoi interessi, alle sue abilità, alla sua personalità e alle sue debolezze. Va bene iniziare con una o due idee sul tuo passato e suoi tuoi obiettivi, poiché puoi arricchire il tuo personaggio durante la partita.

#### Sii fantastico

Il tuo personaggio è molto competente: sei intelligente, coraggioso, motivato e te la cavi in un combattimento. Quando *Presti un giuramento di ferro*, vuoi portarlo a compimento.

Non sei privo di limiti: incontrerai delle difficoltà, prenderai decisioni sbagliate e fallirai. Superare questi fallimenti e continuare ad andare avanti è ciò che ti rende eroico.

#### Sii chiunque tu voglia essere

La popolazione delle Lande di Ferro è composta da persone molto diverse tra loro. Le comunità sono formate per interessi condivisi, per la protezione reciproca o sotto una guida carismatica. Le tradizioni del Vecchio Mondo sono ancora rispettate, ma gli abitanti delle Lande di Ferro hanno perlopiù abbandonato le loro divisioni culturali quando hanno attraversato il vasto oceano settentrionale. Anche all’interno di una singola comunità, troverai un miscuglio di influenze del Vecchio Mondo e delle Lande di Ferro.

Puoi immaginare il tuo personaggio nel modo che preferisci, senza vincoli derivanti dalla geografia, dalle origini, dall’orientamento sessuale o dal sesso. Il tuo personaggio può essere ispirato direttamente da una cultura del mondo reale o storica, oppure potresti fondere più influenze culturali nella tua idea.

L’ambientazione predefinita è umano-centrica e il regolamento non contiene opzioni specifiche per giocare delle razze fantasy. Tuttavia, puoi fare piccole modifiche a tuo piacimento. Le meccaniche del tuo personaggio sono relativamente poche e possono essere adattate per supportare diversi tipi di narrativa fantasy o storica.

### Da dove iniziare?

Puoi costruire il tuo mondo, creare il tuo personaggio o fare entrambi contemporaneamente. Se hai un’idea chiara sul tuo personaggio, inizia da lì e costruiscici il mondo attorno, come se stessi costruendo una scenografia adatta al tuo attore. Se hai bisogno di ispirazione, inizia dal mondo: il [capitolo dedicato](#_04_–_Il) include spunti per situazioni e cerche, per aiutarti a immaginare il tuo personaggio e il suo posto nelle Lande di Ferro.

## Elementi fondamentali del personaggio

### Nome

Hai un nome, che forse gli altri onoreranno un giorno in storie e canzoni. Per ispirazioni, puoi usare la [tabella dei nomi degli abitanti delle Lande di Ferro](#_Oracolo_13:_nomi).

### Caratteristiche

Le caratteristiche sono cinque, ciascuna con un valore da +0 a +2:

* **lama:** velocità, agilità e abilità nel combattimento a distanza;
* **cuore:** coraggio, forza di volontà, empatia, socialità e lealtà;
* **ferro:** forza fisica, resistenza, aggressività e abilità nel combattimento ravvicinato;
* **ombra:** furtività, astuzia e abilità nell’inganno;
* **ingegno:** conoscenze specialistiche e capacità di osservazione.

Quando fai una mossa e tiri i dadi, di solito aggiungi una delle tue caratteristiche al risultato del tiro. La mossa ti dirà quale caratteristica aggiungere o ti consentirà di scegliere.

Per iniziare, assegna questi punteggi alle tue caratteristiche nell’ordine che desideri: +2, +1, +1, +0, +0.

### Salute

La salute rappresenta le tue attuali condizioni di salute e la tua energia in un punteggio da +0 a +5. La salute si riduce quando [*Subisci danno*](#_Subire_danno) e aumenta quando riposi o ricevi cure attraverso mosse come [*Guarire*](#_Guarire) o [*Soggiornare*](#_Soggiornare).

Se la tua salute è a 0, andare a vuoto quando *Subisci danno* ti mette a rischio di subire una debilitazione o di morire.

Per iniziare, la tua barra della salute è a +5.

### Spirito

Lo spirito è il tuo attuale stato mentale, rappresentato con un punteggio da +0 a +5. Lo spirito si riduce quando [*Subisci stress*](#_Subire_stress) e aumenta quando trovi conforto nella compagnia di altre persone, nel successo o nei momenti in cui puoi rilassarti, attraverso mosse come [*Accamparsi*](#_Accamparsi) o [*Formare un legame*](#_Formare_un_legame).

Se il tuo spirito è a 0, andare a vuoto quando *Subisci stress* ti mette a rischio di subire una debilitazione o di cadere nella disperazione più profonda.

Per iniziare, la tua barra dello spirito è a +5.

### Provviste

Le provviste sono una rappresentazione astratta del tuo essere preparato all’avventura, comprendono munizioni, cibo, acqua, le spese generali di mantenimento e hanno un punteggio da +0 a +5. Anziché tenere traccia di un inventario dettagliato, la maggior parte dei tuoi oggetti ordinari finisce nelle provviste.

Le provviste calano quando [*Intraprendi un viaggio*](#_Intraprendere_un_viaggio) e potresti ridurle come costo narrativo quando affronti avversità come esito di altre mosse. Ad esempio, se [*Affronti un pericolo*](#_Affrontare_un_pericolo) per guadare un fiume, potresti perdere dell’equipaggiamento con un colpo fiacco o un colpo a vuoto. Le provviste aumentano quando fai scorte attraverso mosse come [*Rifornirti*](#_Rifornirsi).

Quando le tue provviste arrivano a +0, devi fare la mossa [*Provviste finite*](#_Provviste_finite). Se le provviste sono a +0 e una mossa ti dice di ridurle, devi ridurre dello stesso ammontare la tua salute, il tuo spirito o il tuo impeto invece.

La barra delle provviste rappresenta risorse condivise nel tuo gruppo. Tu e i tuoi alleati usate lo stesso valore di provviste quando viaggiate insieme. Se uno di voi fa una mossa per aumentare le provviste o subisce il risultato di una mossa che sottrae provviste, tutti dovete modificare la barra delle provviste allo stesso modo.

Per iniziare, la barra delle provviste è a +5.

### Impeto

L’impeto rappresenta come te la stai cavando nelle tue imprese e viene aumentato o ridotto dalle mosse. Se hai impeto positivo, stai costruendo sui tuoi successi e puoi compiere mosse decisive; se hai impeto negativo, hai subito contraccolpi e la tua cerca è a repentaglio.

Per approfondire l’impeto e il modo in cui aiuta od ostacola il tuo personaggio, vedi la [sezione dedicata](#_Impeto).

Usa la barra dell’impeto sulla parte sinistra della tua scheda del personaggio per tracciare il tuo impeto attuale. La scheda contiene anche delle caselle per segnare il tuo impeto massimo e il tuo valore di ripristino:

* il tuo **impeto massimo** parte a +6 e si riduce di 1 per ogni debilitazione che stai subendo;
* il tuo **valore di ripristino** parte a +0; se stai subendo una debilitazione è -1, mentre se stai subendo più debilitazioni è -2.

Per approfondire le debilitazioni, vedi la [sezione dedicata](#_Debilitazioni).

Per iniziare, il tuo impeto iniziale e il tuo valore di ripristino sono +0, mentre il tuo impeto massimo è +6.

## Giuramenti

Quando [*Presti un giuramento sul ferro*](#_Prestare_un_giuramento), devi assegnargli un grado (problematico, pericoloso, formidabile, estremo o epico) e segnarlo sulla tua scheda del personaggio. Userai quindi una barra di progresso del giuramento, da segnare ogni volta che [*Raggiungi un traguardo*](#_Raggiungere_un_traguardo).

Dovresti iniziare la prima sessione con due giuramenti: un obiettivo a lungo termine (un giuramento legato al tuo passato) e una situazione immediata che deve essere gestita (il tuo evento scatenante). Il giuramento del tuo passato dovrebbe avere un grado estremo o epico. Troverai degli spunti su come iniziare una cerca nel [capitolo dedicato](#_04_–_Il) all’ambientazione e nel [capitolo dedicato](#_05_–_Avversari) agli incontri e agli avversari

Per approfondire i tuoi giuramenti iniziali, vedi la [sezione dedicata](#_Presta_un_giuramento).

## Legami

Man mano che costruire relazioni e completi cerche al servizio di altri, sviluppi dei legami con la mossa [*Formare un legame*](#_Formare_un_legame).

I legami forniscono una consistenza narrativa al tuo mondo dando forma agli altri personaggi e alle comunità. Ti forniscono luoghi in cui tornare e persone con cui tornare in contatto quando la tua vita come Giurato sul ferro fa sentire il suo peso. I legami forniscono anche benefici meccanici quando agisci all’interno di una comunità o interagisci con qualcuno con cui condividi un legame. Ad esempio, quando [*Soggiorni*](#_Soggiornare) ottieni un bonus al tuo tiro d’azione se hai un legame con quella comunità.

La barra di progresso dei legami sulla tua scheda del personaggio rappresenta tutte le connessioni che hai creato. Quando *Formi un legame* con successo, segni progresso (una spunta). Quando il tuo tempo da Giurato sul ferro è finito, [*Scrivi il tuo epilogo*](#_Scrivere_il_tuo): quando fai quella mossa, ottieni un bonus al tiro di progresso sulla base delle caselle riempiti nella barra dei legami. Vedi la [sezione dedicata](#_Le_barre_del) per approfondire le barre e le mosse di progresso.

Dovresti iniziare la tua prima sessione con al massimo tre legami connessi al tuo passato: appuntati le persone o le comunità con cui hai legato e segna un equivalente numero di spunta sulla barra di progresso dei legami. Per approfondire la tua prima sessione e i tuoi legami iniziali, vedi la [sezione dedicata](#_Segna_i_legami).

## Debilitazioni

Quando subisci contraccolpi o ripercussioni durante le tue cerche, potresti dover segnare delle debilitazioni come risultato di una mossa o di un evento narrativo. Le mosse specificheranno quale debilitazione segnare o ti concederanno una scelta. Le debilitazioni rappresentano svantaggi temporanei, duraturi e permanenti. Alcune possono essere superate facilmente con una mossa appropriata, altre saranno per sempre parte del tuo personaggio.

Le debilitazioni dovrebbero avere un impatto narrativo su come ti immagini le azioni del personaggio e le reazioni degli altri nei suoi confronti; hanno anche un impatto meccanico, riducendo la tua barra dell’impeto:

* **ogni debilitazione segnata** riduce di 1 l’impeto massimo;
* **se hai una debilitazione**, il tuo valore di ripristino dell’impeto è -1;
* **se hai più di una debilitazione**, il tuo valore di ripristino dell’impeto è -2.

Quando crei un personaggio, non dovrebbe avere alcuna debilitazione iniziale.

### Condizioni

* **Ferito** può essere segnata quando la tua salute è 0 e vai a vuoto con [*Subisci danno*](#_Subire_danno). Sei gravemente danneggiato e hai bisogno di cure mediche per recuperare;
* **Scosso** può essere segnata quando il tuo spirito è a 0 e vai a vuoto con [*Subisci stress*](#_Subire_stress). Sei disperato o sconvolto e hai bisogno di conforto per recuperare;
* **Impreparato** è segnata quando le tue provviste sono a 0 ed esegui [*Provviste finite*](#_Provviste_finite). Tu e i tuoi alleati condividete lo stesso valore di provviste, quindi dovreste segnare tutti questa condizione;
* **Appesantito** è segnata quando appropriato sulla base delle circostanze, quando stai trasportando un carico eccessivo o ingombrante.

Come per tutte le altre debilitazioni, le condizioni influenzano il tuo impeto massimo e il suo valore di ripristino. Inoltre, se sei ferito, scosso o impreparato, non puoi aumentare la barra relativa:

* se sei **ferito**, non puoi aumentare la salute;
* se sei **scosso**, non puoi aumentare lo spirito;
* se sei **impreparato**, non puoi aumentare le provviste.

Se una mossa ti dà l’opportunità di aumentare salute, spirito o provviste quando la condizione associata è segnata, non puoi selezionare quell’opzione. Devi eliminare la condizione prima di aumentare la relativa barra.

Ferito, scosso e impreparato possono essere cancellate quando ottieni un successo in una mossa appropriata. Ad esempio, un colpo a segno con [*Guarire*](#_Guarire) può cancellare la condizione ferito. Le condizioni scosso e impreparato possono generalmente essere cancellate solo quando trovi compagnia o fai scorta in una comunità con la mossa [*Soggiornare*](#_Soggiornare). Quando cancelli una condizione, modifichi l’impeto massimo e il suo valore di ripristino e puoi nuovamente aumentare la relativa barra con le mosse.

A differenza delle altre condizioni, appesantito non è innescato né risolto da una mossa specifica; dovrebbe, invece, essere segnata quando è appropriato in base alle circostanze. Ad esempio, segneresti appesantito se portassi in salvo un alleato privo di sensi in una situazione pericolosa. Appesantito può anche essere attivato dalla risorsa **coperto di ferro**, che ti concede un vantaggio quando indossa un’armatura pesante, segnando in cambio la condizione. Appesantito è anche cancellata quando alleggerisci il tuo carico.

### Sciagure

* **Mutilato** può essere segnato quando la tua salute è 0 e vai a vuoto quando [*Subisci danno*](#_Subire_danno). Hai sofferto una ferita che ti provoca delle continue difficoltà, come la perdita di un occhio o di una mano, oppure porti delle orrende cicatrici che ti ricordano costantemente i tuoi fallimenti;
* **Corrotto** può essere segnato quando il tuo spirito è a 0 e vai a vuoto quando [*Subisci stress*](#_Subire_stress). Le tue esperienze ti hanno lasciato delle cicatrici emotive e rischi di abbandonare te stesso all’oscurità.

Le sciagure sono permanenti. Influenzano per sempre il tuo personaggio, riducendo il suo impeto e, soprattutto, con il loro impatto narrativo. Dovresti considerare questa debilitazione nel modo in cui esegui le mosse e in cui interagisci con il mondo. Potresti avere limiti fisici o emotivi da gestire. La tua visione del mondo potrebbe cambiare. I tuoi obiettivi e i tuoi metodi potrebbero cambiare. Il comportamento degli altri con te potrebbe cambiare.

Se sei mutilato, immagina il tipo di danno e appuntalo. Considera come questo influenza il tuo approccio a una sfida fisica e inserisci questa cosa nella tua interpretazione e nella descrizione delle tue mosse.

Quando sei corrotto, immagina come questo influenza la tua personalità e le tue motivazioni. Potresti dover affrontare una nuova compulsione, una nuova mania, una nuova paura. Potresti anche mostrare un segno fisico e soprannaturale della tua corruzione. Se sì, qual è?

### Fardelli

* **Maledetto** è attivato quando [*Affronti la morte*](#_Affrontare_la_morte) e torni con una cerca legata alla tua anima. Questo fardello può essere rimosso solo completando la cerca;
* **Tormentato** è attivato quando [*Affronti la disperazione*](#_Affrontare_la_disperazione) e intraprendi una cerca per impedire un terribile futuro.

I fardelli sono il risultato di esperienze che cambiano la tua vita e ti legano a delle cerche. Un fardello può essere rimosso solo completando la cerca.

Quando sei maledetto o tormentato, dovresti considerare la manifestazione fisica o emotiva di queste condizioni. Hai attraversato le lande dopo la morte o ricevuto visioni sulle tue paure più profonde. Quali segni porti? Come queste esperienze hanno influenzato i tuoi rapporti umani?

## Risorse

Le risorse rappresentano le tue esperienze passate, le tue abilità e i tuoi tratti. Ti forniscono opzioni in più e bonus quando fai una mossa, mentre a volte contengono a loro volta una mossa.

Le risorse forniscono benefici meccanici e narrativi. Ad esempio, se sei un **Erborista**, ottieni bonus alle tue mosse quando tratti ferite o malattie. Puoi immaginare che il tuo personaggio identifichi piante, diagnostichi malattie rare e citi conoscenze rare sui rimedi erboristici. Anche quando non stai facendo mosse, il tuo ruolo influenza gli interessi e i comportamenti del tuo personaggio. Inoltre, le sue competenze potrebbero offrirti possibilità narrative e nuove cerche quando interagisci con altri personaggi che hanno bisogno dei tuoi servigi.

Le risorse di Giuramenti di ferro sono formattate come carte stampabili, disponibili su <ironswornrpg.com>. Tienile a fianco della tua scheda del personaggio per averle sempre sott’occhio. Ogni carta risorsa contiene tre **capacità**.

### Tipi di risorsa

Esistono quattro tipi di risorsa: **compagni**, **sentieri**, **talenti di combattimento** e **rituali**. Puoi scegliere quelli che preferisci, quelli che sono più adatti alla tua visione del tuo personaggio, alle sue esperienze e ai suoi obiettivi.

#### Compagni

I compagni sono i tuoi aiutanti PNP. Quando acquisisci un compagno, dagli un nome e immaginati il suo aspetto e la sua personalità. Se non hanno una capacità iniziale segnata, scegline una. Potenziare un compagno consente di scegliere capacità aggiuntive.

I compagni usano una barra della salute e possono subire danno come risultato di una delle tue mosse. Quando un compagno subisce danno, fai la mossa [*Il compagno subisce danno*](#_Compagno_subisce_danno) per determinare l’esito. Vai alla [sezione dedicata](#_Infliggere_danno_a) per approfondire.

#### Sentieri

I sentieri rappresentano le tue esperienze passate, i tuoi interessi, il tuo addestramento e le tue abilità. Forniscono vantaggi meccanici e narrativi, ma rispecchiano anche chi sei e come interagisci con il mondo. Per esempio, un **Ritualista** avrà probabilmente una visione del mondo diversa da un **Veterano**. Scegliere entrambi questi sentieri può riflettere un’evoluzione del tuo personaggio o un’interessante esperienza passata.

#### Talenti di combattimento

I personaggi di Giuramenti di ferro sono abili combattenti. Anche senza un talento di combattimento, sei in grado di impugnare armi ed effettuare [mosse di combattimento](#_Mosse_di_combattimento). Un talento di combattimento riflette una particolare area di competenza e ti concede più opzioni e bonus.

I talenti di combattimento richiedono generalmente che tu impugni un’arma specifica, indicata nel testo della risorsa. Ad esempio, se sei uno **Scudiero** e non hai uno scudo a disposizione, non puoi usare le capacità della risorsa.

#### Rituali

In Giuramenti di ferro la magia esiste sottoforma di rituali, che sostengono le tue azioni o funzionano come una mossa a sé. Come tutte le altre risorse, i rituali possono essere scelti quando guadagni esperienza e possono essere potenziati nel tempo per renderli più flessibili e potenti.

Tutti i rituali usano una mossa come loro capacità iniziale predefinita. Devi fare quella mossa e il relativo tiro d’azione per innescare l’effetto. Eventuali capacità secondario che ottieni potenziando la risorsa dipendono dal completamento del rituale descritto nella capacità iniziale.

### Ottenere risorse

Puoi scegliere tre risorse quando crei il tuo personaggio. Poiché sono un aspetto fondamentale del tuo personaggio, puoi anche scegliere le risorse come primo passaggio della creazione. Puoi lasciare che siano le risorse a guidare la tua idea del personaggio, oppure viceversa.

Ulteriori risorse possono essere acquisite con i punti esperienza quando [*Progredisci*](#_Progredire).

Alcune risorse possono essere ottenute solo quando hai soddisfatto dei requisiti narrativi o meccanici, in aggiunta al loro costo in punti esperienza. Il testo delle risorse specifica quali sono i requisiti.

|  |
| --- |
| *La risorsa* ***Giurare sulla bandiera*** *richiede che tu abbia segnato un legame con un comandante o una fazione. Se hai un legame adatto, dal tuo passato oppure creato con* Formare un legame*, puoi acquisire la risorsa.*  *La risorsa* ***Cicatrici di battaglia*** *richiede che tu sia* [*menomato*](#_Sciagure)*. Se hai segnato quella sciagura, puoi acquisire la risorsa.*  *La risorsa* ***Ritualista*** *richiede che tu* Porti a termine un giuramento *al servizio di un mistico più anziano e* Formi un legame *per addestrarti sotto di lui. Una volta che hai fatto tutto questo, puoi ottenere la risorsa.* |

Dovresti considerare la giustificazione narrativi per cui acquisisci una determinata risorsa anche quando non c’è un requisito esplicito. Cosa hai fatto per ottenere queste capacità? Come sono cambiati i tuoi obiettivi, alla luce di questa nuova area di competenza? Fai delle scelte significative nel contesto della tua storia.

### Potenziare risorse

Quando spendi [esperienza](#_Esperienza) per potenziare una risorsa, riempi un pallino sulla carta della risorsa per evidenziare che hai acquisito quella capacità. Tutte le risorse includono tre capacità, la prima delle quali probabilmente è già riempita quando ottieni la risorsa. Se non è così, puoi scegliere con quale delle tre capacità iniziare.

Potenziare una risorsa costa 2 punti esperienza. Le capacità possono essere selezionate in qualsiasi ordine: non hai bisogno di avere selezionato la seconda capacità per ottenere la terza.

### Capacità delle risorse

Le risorse forniscono uno o più dei seguenti vantaggi:

* un **bonus (aggiunta) a mosse specifiche**;
* ritirare i dadi per **modificare l’esito di una mossa**;
* **esiti più favorevoli in caso di successo** in una mossa (ad esempio, impeto +1 per colpo a segno);
* **scambiare una risorsa con un’altra** (ad esempio, perdere impeto per infliggere più danno);
* **usare mosse in circostanze insolite** (ad esempio, usare il rituale **Scrutare** per *Raccogliere informazioni* a distanza);
* **usare una caratteristica diversa** rispetto a quella normalmente richiesta da una mossa;
* **nuove mosse specifiche**;
* **dettagli narrativi** e situazioni in cui più rivelare di più sul tuo personaggio o sul tuo mondo.

Segui le indicazioni fornite dalla risorsa per applicare le sue capacità alla situazione attuale.

### Requisiti delle capacità

Le circostanze narrative e gli esiti delle mosse a vuoto possono portare a situazioni in cui non riesci a sfruttare una risorsa importante, rendendo la tua avventura più complessa e drammatica.

Prima di fare una mossa con una risorsa, prenditi un momento per assicurarti di avere i requisiti, meccanici e narrativi, per usare quella specifica capacità.

|  |
| --- |
| *Se non hai una pelle di un animale, non puoi eseguire il rituale* ***Vincolo****.*  *Se* Intraprendi un viaggio *senza il tuo compagno* ***Cavallo****, non otterrai il bonus.*  *Se sei un* ***Arciere*** *che ha finito le frecce, dovrai provare qualcos’altro.* |

### Usare le capacità del compagno

Se hai un compagno, sfruttare le sue capacità è una possibilità, non un obbligo. Attraverso la narrazione, puoi interagire con il tuo compagno e fargli svolgere attività o prestare aiuto senza usare nessuna delle capacità della risorsa.

|  |
| --- |
| *Un compagno* ***Cavallo*** *può metterti in condizione di viaggiare rapidamente o di allontanarti da un pericolo.* |

Quando sfrutti una capacità di un compagno, lo stai mettendo a rischio. **Se ottieni un risultato doppio nel tiro d’azione quando usi la capacità di un compagno, eventuali conseguenze negative della mossa dovrebbero coinvolgere il compagno**. In base alla situazione, il compagno potrebbe subire danno, ritrovarsi in pericolo, essere allontanato da te o rifiutare di eseguire i tuoi comandi.

#### Infliggere danno a un compagno

Quando un compagno subisce danno fisico, devi eseguire la mossa [*Il compagno subisce danno*](#_Compagno_subisce_danno). Quando la sua salute è 0, rischiano di essere uccisi. Alcune mosse, come [*Soggiornare*](#_Soggiornare) e [*Accamparsi*](#_Accamparsi), danno la possibilità al tuo compagno di recuperare salute.

#### Compagni uccisi

Se il tuo compagno viene ucciso, ottieni 1 punto esperienza per ogni capacità segnata sulla sua carta, ma devi scartare la risorsa. Se la narrazione che emerge dalle tue cerche e dai tuoi viaggi ti consente di acquisire lo stesso tipo di compagno, puoi comprare nuovamente quella risorsa al suo costo normale.

### Andare a vuoto con una mossa della risorsa

Per ragioni di spazio, generalmente le mosse su una carta risorsa non descrivono i risultati di un colpo a vuoto. In questi casi, puoi sfruttare i risultati di un colpo a vuoto di [*Affrontare un pericolo*](#_Affrontare_un_pericolo): “In caso di colpo a vuoto, fallisci o i tuoi progressi sono ostacolati da una svolta drammatica negli eventi, che ti costerà caro. *Paga il prezzo*.” In breve, fai accadere qualcosa di negativo che sia adatto alle circostanze.

#### Andare a vuoto con un rituale

Cimentarsi nelle arti mistiche è pericoloso e i risultati possono essere imprevedibili. Se un rituale va male, immagina che contraccolpo potrebbe verificarsi, oppure *Chiedi all’oracolo*, facendo riferimento alla [tabella di contraccolpi mistici](#_Oracolo_17:_contraccolpo).

Andare a vuoto con un rituale può anche portare a un risultato che non ha nulla di magico. Forse sei stato sorpreso da un’imboscata nel bel mezzo del rituale, oppure hai sprecato tempo (riduci l’impeto) o materiali (riduci le provviste). Potresti decidere di conservare le ripercussioni completamente sovrannaturali per le occasioni speciali, come quando ottieni un risultato doppio con i dadi.

## Esperienza

Quando [*Porti a compimento il tuo giuramento*](#_Portare_a_compimento), ottieni **esperienza**. L’ammontare dell’esperienza dipende dal grado della cerca e va da 1 a 5 punti. Segna una X nella barra dell’esperienza sulla tua scheda del personaggio per ogni punto guadagnato.

Quando [*Progredisci*](#_Progredire), spendi esperienza per acquisire o potenziare risorse. Sostituisci la X con un pallino pieno per ogni punto speso. Per:

* **acquisire una nuova risorsa**, devi spendere 3 punti esperienza;
* **potenziare una risorsa** in tuo possesso, devi spendere 2 punti esperienza.

Per iniziare, la tua barra dell’esperienza è vuota.

## Equipaggiamento

Prendi nota di qualsiasi oggetto importante con cui il tuo personaggio inizia la partita: questi oggetti potrebbero influenzare la narrazione e le mosse che puoi fare, oppure aggiungere profondità al passato del tuo personaggio. L’equipaggiamento non offre benefici meccanici, a meno che sia rappresentato da una risorsa, come un’arma usata in un talento di combattimento.

Puoi dare per scontato che il tuo personaggio abbia equipaggiamento per il viaggio e l’avventura adeguato al valore della tua barra delle provviste. Non preoccuparti di gestire le razioni, le munizioni, o altri oggetti simili.

Le regole non pongono limiti all’equipaggiamento, ma considera il ruolo del tuo personaggio nella società e la disponibilità di materiali nella tua versione delle Lande di ferro: nella versione predefinita, una buona spada e un’armatura di qualità sono rare e ti denotano come qualcuno di importante, influenzando come gli altri reagiscono nei confronti del tuo personaggio nella finzione della tua partita.

Se vuoi iniziare le tue avventure come un tipico abitante delle Lande di ferro, immagina di avere un equipaggiamento basilare e poco costoso: un’armatura imbottita di seconda mano, un mantello da viaggio logoro, uno scudo di legno malandato, una lancia e un coltello usurato. Migliorare le tue condizioni economiche può essere parte del tuo viaggio narrativo.

Per iniziare, prendi nota degli oggetti in tuo possesso che hanno un’importanza narrativa o che sono legati alle tue risorse. Non esagerare.

## Diventare un Giurato di ferro

Nella prima sessione, immagina la tua situazione attuale: qualcosa che è appena successo o che sta per succedere ti mette sul sentiero dei Giurati di ferro. Questo è il tuo **evento scatenante**: rendilo personale e dagli mordente, perché non è una situazione che puoi evitare, ma devi gestire.

Se hai bisogno di ispirazione per la situazione iniziale, dai un’occhiata agli spunti per i giuramenti nel [capitolo sul mondo](#_04_–_Il) e nel [capitolo sugli avversari](#_05_–_Avversari). Altrimenti, puoi [*Chiedere all’oracolo*](#_Chiedere_all’oracolo) e interpretare il significato della risposta.

Per approfondire l’inizio della campagna, vedi la [sezione dedicata](#_Iniziare_la_tua). Poi, *Presta un giuramento di ferro* e gioca per vedere cosa succede.

## Riassunto della creazione del personaggio

Segui questi passaggi nell’ordine che preferisci:

* **immagina il** [**tuo personaggio**](#_02_–_Il);
* scegli un [**nome**](#_Nome);
* assegna +2, +1, +1, +0, +0 alle tue 5 [**caratteristiche**](#_Caratteristiche): lama, cuore, ferro, ombra e ingegno;
* assegna +5 alla tua [**salute**](#_Salute), al tuo [**spirito**](#_Spirito) e alle tue [**provviste**](#_Provviste);
* stabilisci il tuo [**impeto**](#_Impeto_1) **iniziale** e il suo **valore di ripristino** a +0, e il tuo **impeto massimo** a +6;
* segna al massimo tre [**legami**](#_Legami) del tuo passato;
* scegli tre [**risorse**](#_Risorse_1);
* prendi nota dell’[**equipaggiamento**](#_Equipaggiamento) e degli **oggetti** importanti;
* definisci un **giuramento del passato** e assegnagli un ragno estremo o epico. Poi, immagina il tuo **incidente scatenante** e *Presta un giuramento di ferro*. Per dettagli su come predisporre la tua campagna, vai alla [sezione dedicata](#_Iniziare_la_tua).

# 03 – Le mosse

## Eseguire le mosse

Le mosse ti aiutano a decidere cosa succede quando fai qualcosa di rischioso o incerto e risolvono diverse situazioni narrative e meccaniche. Esiste una mossa per la maggior parte delle azioni e scene comuni che saranno rappresentate in Giuramenti di ferro. Quando fai qualcosa o ti trovi in una situazione che ricade nell’ambito di una mossa, fai riferimento a quella mossa e segui le sue istruzioni per vedere cosa succede.

Quando il manuale fa riferimento a una mossa, il suo nome è in *corsivo*. Quando trovi del testo in *corsivo*, è il segnale per fare quella mossa.

Le mosse di Giuramenti di ferro sono anche disponibili come scheda di riferimento stampabile su ironswornrpg.com. Fai riferimento a quella scheda durante la partita e torna su questo capitolo quando hai bisogno di indicazioni o di maggiori dettagli.

### Esiti delle mosse

La maggior parte delle mosse usa un [tiro d’azione](#_Il_tiro_d’azione) per risolverne l’esito. Tira i tuoi dadi, aggiungi la caratteristica rilevante e tutte le altre aggiunte (previste dalla mossa, dall’impeto o dalle tue risorse), poi confronta il risultato:

* **bel colpo:** quando il tuo risultato è pari o superiore a 10, compi con successo la tua azione. Ottieni i benefici previsti dalla mossa e hai il controllo. Immagina cosa farai poi;
* **colpo fiacco:** quando il tuo risultato è compreso fra 7 e 9, l’esito non è pienamente positivo. Hai probabilmente avuto successo, ma con un effetto minore o con un costo. La mossa specificherà l’esito o la scelta che dovrai compiere. Il controllo della situazione ti sta scivolando dalle mani. Cosa succederà poi?
* **colpo a vuoto:** quando il tuo risultato è pari o inferiore a 6, hai fallito o devi scendere a grandi compromessi. La mossa ti darà un esito specifico o ti dirà di [*Pagare il prezzo*](#_Pagare_il_prezzo). Hai perso il controllo della situazione. Cosa succederà ora?

Un [tiro di progresso](#_Mosse_di_progresso) è una variazione del tiro d’azione, usato per risolvere una sfida prolungata. Quando fai una mossa di progresso, tiri i tuoi dadi, ma i bonus che puoi aggiungere sono definiti in base alle caselle riempite nelle barre di progresso. Il risultato finale corrisponde poi a 6-, 7-9 o 10+, come per i tiri d’azione.

Altre mosse fanno affidamento a un [tiro di oracolo](#_Tirare_i_dadi) per contribuire a guidare la narrazione. Tirerai sempre i due dadi, ma dovrai prima decidere quale rappresenterà le decine e quale le unità, in modo che il risultato sarà compreso fra 11 e 66. Confronterai il risultato su una tabella.

Altre mosse ancora non usano dadi, quindi non tirare i dadi se una mossa non lo specifica.

### Consigli sulle mosse

#### Prima il racconto, poi la mossa

Cosa stai cercando di fare? Come lo stai facendo? Quali complicazioni potresti trovarti di fronte? Immaginalo, pensa ad alta voce. Se, dopo aver pensato sulla base della situazione narrativa, decidi che stai facendo qualcosa o ti trovi in una situazione che innesca una mossa, allora esegui quella mossa.

In base alle proporzioni dell’azione che stai valutando, potresti immaginarti un montaggio di giorni (un viaggio, per esempio), oppure il passaggio di pochi secondi (un combattimento intenso). Pensa sempre a partire dalla narrazione, anche se è palese quale mossa farai. Poi, trasferisci la narrazione nelle meccaniche di una mossa e poi fai il percorso contrario quando giochi nella narrazione l’esito della mossa.

Per approfondire le interazioni fra racconto e meccaniche, vedi la [sezione dedicata](#_Le_meccaniche_e).

#### Non tutto è una mossa

Non lasciare che la tua partita sia solo un susseguirsi di mosse senza alcuna interpretazione del ruolo, alcuna creazione del mondo, alcuna narrazione. Se stai facendo qualcosa di certo e sicuro, probabilmente non è una mossa. Se preferiresti passare oltre qualcosa, fallo.

Molte mosse offrono un potenziale beneficio e un costo, quindi in fondo è tua la decisione se rischiare la mossa per ottenere la ricompensa. Se ti trovi ad attraversare una comunità durante un viaggio e decidi di giocare delle piccole interazioni minori con gli abitanti, questo non innesca necessariamente una mossa. Tuttavia, se sei ferito e a corto di risorse, [*Soggiornare*](#_Soggiornare) ti offre l’opportunità di recuperare.

Le mosse sono anche usate come meccanismo per gestire il ritmo: le mosse che portano immediatamente ad altre mosse fanno percepire la situazione come più intensa e pericolosa.

#### Rendi le mosse importanti

Lascia che le mosse scorrano in modo naturale dalla narrazione: non fare mosse esclusivamente per un beneficio meccanico se non c’è qualche supporto narrativo. Non ripetere una mossa cercando di ottenere l’esito sperato. Una mossa, a segno o a vuoto, dovrebbe sempre portare un cambiamento nella situazione attuale.

|  |
| --- |
| *Se stai cercando di* [Costringere](#_Costringere) *un capo-clan a stringere un’alleanza, interpreta come provi a ragionare con lui. Poi, fai il tiro e vai a vuoto. Ha rifiutato. Perché? Cos’altro capisci o cos’altro fa per rendere la tua situazione più complicata o pericolosa? Qualunque cosa accada, deve succedere qualcosa. Non dovresti cercare di* Costringerlo *ancora, se non usando un approccio diverso o facendo leva su qualcos’altro.* |

Tuttavia, ci saranno dei casi in cui effettuerai una mossa più volte in sequenza. In un combattimento, [*Colpirai*](#_Colpire) o ti [*Scontrerai*](#_Scontrarsi) di frequente con tiri consecutivi. Quando [*Intraprendi un viaggio*](#_Intraprendere_un_viaggio), potresti tirare più volte per fare progressi. Va bene fino a quando i tiri iniziano a diventare troppo meccanici. Interrompi il flusso di gioco con altre azioni, intermezzi descrittivi ed eventi che ti fanno ripensare il tuo approccio. Quando sei in dubbio, segui questa indicazione: se hai fatto la stessa mossa per tre volte di fila, cambia la situazione. Fai succedere qualcosa.

### Eseguire mosse di gruppo

Quando sei all’avventura con i tuoi alleati, eseguirai spesso delle mosse per risolvere delle sfide che coinvolgono il gruppo. Questo rappresenta che il tuo personaggio assume una posizione di guida in una particolare scena, ad esempio sarà il portavoce quando *Costringerete* un avversario a trattare la resa o l’avanguardia mentre *Intraprendete un viaggio* attraverso un fitto bosco. A meno che una mossa offre specificatamente dei benefici ai tuoi alleati, tutti i vantaggi meccanici guadagnati andando a segno si applicano solo al personaggio che esegue la mossa.

|  |
| --- |
| *Se decidi di* [Prestare un giuramento sul ferro](#_Prestare_un_giuramento) *per tutto il gruppo e vai a segno con un bel colpo, tu ottieni la ricompensa meccanica (impeto +2), mentre tutto il gruppo beneficia del successo a livello narrativo.* |

Le eccezioni sono costituite da mosse come *Accamparsi* e *Soggiornare*, che prevedono opzioni specifiche per consentire ai tuoi alleati di migliorare le loro barre di stato o cancellare debilitazioni. Inoltre, poiché condividete una sola barra di provviste quando viaggiate insieme, qualsiasi modifica ha effetto su tutti i componenti del gruppo.

Gli alleati possono contribuire alla tua azione con la mossa [*Aiutare un alleato*](#_Aiutare_un_alleato). In caso di colpo a segno, tu ottieni un bonus che puoi sfruttare per aumentare le tue probabilità di successo; se più alleati vanno a segno con la mossa, i bonus si possono sommare.

Quando esegui una mossa per il gruppo e ottieni un esito negativo, dovresti applicare le ripercussioni meccaniche e narrative in modo coerente alla situazione attuale.

### Eseguire mosse di progresso

Esistono quattro mosse di progresso: [*Raggiungi la tua destinazione*](#_Raggiungi_la_tua), [*Termina il combattimento*](#_Terminare_il_combattimento), [*Porta a compimento il tuo giuramento*](#_Portare_a_compimento) e [*Scrivi il tuo epilogo*](#_Scrivere_il_tuo). Queste mosse rappresentano il tuo tentativo di compiere un’azione decisiva per risolvere una sfida o completare un arco narrativo. Quando esegui queste mosse, tiri i due dadi; tuttavia, non aggiungi una caratteristica, ma un bonus basato sul numero di caselle riempite nella relativa barra di progresso. Inoltre, l’impeto (positivo o negativo) non influenza le mosse di progresso.

Per approfondire le barre del progresso e le mosse di progresso, vedi la [sezione dedicata](#_Le_barre_del).

### Equipaggiamento e mosse

L’equipaggiamento e gli oggetti possono contribuire alla descrizione del modo in cui esegui o eviti una mossa. Cosa indossi e gli oggetti che trasporti possono anche influenzare la tua visione del personaggio. Oltre a questi effetti, l’equipaggiamento non è particolarmente importante. Per approfondire l’equipaggiamento del tuo personaggio, vedi la [sezione dedicata](#_Equipaggiamento).

#### Armi e armature

In combattimento, le armi che impugni e l’armatura che indossi forniscono prevalentemente dettagli narrativi utili alla descrizione della scena. Quando immagini il tuo stile di combattimento, considera anche il tuo equipaggiamento.

Le armi hanno delle caratteristiche implicite. Accette, coltelli e lance possono essere lanciati, una freccia deve essere scagliata da un arco, una spada è adatta all’attacco e alla difesa. Quando impugni una lancia, sfrutti la sua portata per tenere gli avversari lontano o per attaccare con velocità e precisione. Quando combatti con un coltello, devi penetrare la guardia dell’avversario per tagliarlo e lacerarlo. Quando impugni uno scudo, devii colpi, spingi o colpisci il tuo avversario, oppure blocchi frecce che arrivano da lontano.

In modo simile, puoi immaginare il tipo di armatura che preferisci. Ti proteggi con pelli cucite fra loro in maniera rozza? O forse con un raffinato giaco di maglia che è un cimelio di famiglia? Nascondi il tuo volto con un elmo di ferro con visiera? Come la tua armatura influenza la tua posizione di guardia e le tue tattiche in combattimento?

Puoi perdere un’arma, terminare le munizioni o vedere la tua armatura danneggiata a seguito di un colpo a vuoto in una mossa. Questo può essere rappresentato meccanicamente con una riduzione dell’impeto. Oppure, potresti *Subire stress* se un oggetto di valore affettivo venisse distrutto. Non avere più accesso a un’arma limita anche la tua capacità di [infliggere danno](#_Infliggere_danno) (1 danno anziché 2). Parti sempre dalla narrazione. Quali mosse questo oggetto ti consente di eseguire o evitare? Cosa succede quando non lo hai più?

Se hai un [talento di combattimento](#_Talenti_di_combattimento) come risorsa, la tua arma e la tua armatura possono offrirti ulteriori benefici grazie alle capacità. Finché hai con te l’oggetto, puoi usare quelle capacità.

### Iniziativa

L’**iniziativa** è una meccanica speciale, che evidenzia chi ha il controllo in un combattimento. Quando hai l’iniziativa, esegui mosse proattive e hai più opzioni; quando il tuo avversario ha l’iniziativa, ti obbliga a reagire. L’iniziativa passa da te al tuo avversario (e viceversa), in base al risultato delle tue mosse. Alcune mosse sono per loro natura proattive od offensive, quindi possono essere eseguite solo quando hai l’iniziativa; altre sono reattive o difensive e sono eseguite quando il tuo avversario ha l’iniziativa.

Le [mosse di combattimento](#_Mosse_di_combattimento) di solito specificano quando esegui la mossa (con o senza iniziativa) e se l’esito comporta che tu ottenga o perda l’iniziativa. Comunque, per compiere azioni o evitare pericoli durante uno scontro, eseguirai mosse che non sono progettate esclusivamente per il combattimento. Per definire se hai l’iniziativa, segui queste indicazioni (a meno che una mossa dica altrimenti):

* quando ottieni un **bel colpo**, ottieni o mantieni l’iniziativa;
* quando ottieni un **colpo fiacco** o un **colpo a vuoto**, perdi l’iniziativa.

La capacità di prendere l’iniziativa in caso di un bel colpo si applica anche alle [mosse di sofferenza](#_Mosse_di_sofferenza).

|  |
| --- |
| *Se vai a vuoto quando ti* Scontri *e il tuo avversario infligge danno, puoi comunque recuperare l’iniziativa con un bel colpo quando* Subisci danno*. Questo rappresenta il tuo personaggio che ignora il colpo subito e torna ruggendo a combattere.* |

Per approfondire le mosse di combattimento, vedi la [sezione dedicata](#_Mosse_di_combattimento).

I PNP non eseguono mosse. Quando un PNP ha l’iniziativa, agisce nella narrazione della scena in un modo che ti costringe a reagire. Quando tu hai l’iniziativa, hai il controllo ed esegui azioni proattive per raggiungere i tuoi obiettivi.

#### Iniziativa e alleati

Se un combattimento coinvolge te e i tuoi alleati, ciascuno tiene traccia della propria iniziativa sulla base dell’esito delle proprie mosse. Dovresti alternare i protagonisti che sono sotto i riflettori e le loro mosse dovrebbero rispettare la situazione narrativa: un protagonista con iniziativa effettuerà mosse proattive per infliggere danno o procacciarsi un vantaggio, mentre un protagonista senza iniziativa si difenderà dagli attacchi o cercherà di tornare nel vivo del combattimento.

Ricordati che l’iniziativa non determina il prossimo protagonista ad agire. Descrivete quello che sta succedendo come se steste spostando una videocamera virtuale nella vostra scena immaginaria. Date vita al caos del combattimento. Usate un momento drammaticamente adatto per passare a un altro protagonista e lasciare tutti in trepidazione. Mantenete l’azione viva e garantite a tutti la propria occasione al centro della scena.

|  |
| --- |
| *Ash e Tayla stanno aiutando a difendere un villaggio da una razzia e individuano due razziatori in una casa comune.*  *Entrambi eseguono la mossa* [Gettarsi nella mischia](#_Gettarsi_nella_mischia)*, una mossa che innesca un combattimento. Secondo la descrizione della mossa, la situazione e l’intento dei personaggi determinano quale caratteristica usare. I razziatori non si sono ancora accorti della loro presenza e Ash vuole usare questa circostanza a proprio vantaggio per riuscire a scagliare un paio di frecce, quindi tirerà +ombra. Tayla, nel frattempo, non vede l’ora di menare le mani e si getta a testa bassa, tirando +cuore.*  *Ash ottiene un bel colpo e guadagna l’iniziativa, mentre Tayla ottiene un colpo fiacco.*  *Pensano per un momento a come gestire il fulcro iniziale del combattimento. Ash suggerisce “Tayla, ti lanci a testa bassa, ma questi razziatori non sono dei novellini. Reagiscono velocemente, preparando le armi e uno dei due si scaglia in avanti con una lancia”.*  *Questa narrazione mostra che Tayla non ha il controllo della situazione: dovrà reagire all’azione del razziatore e cercare di recuperare l’iniziativa.*  *Tayla vuole passare a Ash, che ha l’iniziativa, quindi l’opportunità di intervenire sul pericolo che Tayla sta per affrontare.*  *“Hai solo un attimo prima che io finisca contro la lancia”, Talya dice ad Ash: “cosa fai?”*  *“Incocco una freccia il più velocemente possibile e la scaglio contro il razziatore con la lancia. Questo è un* Colpire*”.*  *Ash tira +lama per* [Colpire](#_Colpire) *e ottiene un colpo fiacco. Può segnare progresso contro il razziatore, ma ha perso l’iniziativa.*  *“Ho avuto solo un attimo di incertezza con quella freccia”, dice Ash: “aspettiamo un secondo a infliggere il danno. Prima, invece, il razziatore fa un affondo con la sua lancia verso di te. Cosa fai?”*  *Ash e Tayla, in pratica, stanno tornando di qualche istante indietro nel tempo per una migliore resa drammatica: il risultato della mossa di Ash (la freccia scagliata) non si è ancora verificato nella narrazione. Con questa tecnica, risolvono l’esito del colpo fiacco e danno al razziatore l’opportunità di agire prima di essere colpito dalla freccia.*  *“Cerco di evitare il suo attacco e penetrare la sua guardia” dice Tayla.*  *“Ti* [Scontri](#_Scontrarsi)*?” chiede Ash. La mossa consente a Tayla di provare a infliggere danno al suo avversario.*  *“No, mi voglio solo difendere”.*  *“Allora sembra* Affrontare il pericolo*. Tira.”*  *Tayla esegue la mossa* [Affrontare un pericolo](#_Affrontare_un_pericolo)*. Va a segno con un bel colpo, quindi ottiene l’iniziativa.*  *Tayla descrive l’esito della sua mossa: “Con il mio scudo devio l’affondo della sua lancia e penetro la sua guardia. Porto avanti la spada per cercare di colpirlo…”*  *“E in quel momento,” Ash dice “una freccia ti sibila vicino e si conficca nella spalla dell’uomo, che barcolla”.*  *“Bene”, dice Tayla “probabilmente non riesci più ad avere una linea di tiro sgombra, ora che siamo in mischia. Cosa fai?”*  *“Lascio cadere l’arco, estraggo la mia ascia e mi unisco al combattimento.”*  *Ash non ha l’iniziativa, quindi la narrazione deve mostrare che non ha il controllo della situazione. “Appena faccio un passo avanti, il razziatore sulla sinistra mi carica all’improvviso.”*  *“Vediamo cosa succede prima a me”, dice Tayla.*  *“Va bene. Hai penetrato la sua guarda e lui sta barcollando per quella freccia nella spalla; cosa fai?”*  *Tayla mima un colpo di spada. “Punto direttamente la sua gola.* Colpisco*.”*  *Tayla tira i dadi e va nuovamente a segno con un bel colpo. Segna il danno come progresso contro il razziatore, ha raggiunto progresso 10.*  *“Provo a* [Terminare il combattimento](#_Terminare_il_combattimento)*” dice Tayla, innescando la mossa che decide se ha sconfitto questo razziatore.*  *Tira i dadi… ancora un bel colpo! Il razziatore è fuori da questa battaglia.*  *“Nel frattempo”, aggiunge Tayla, “l’altro ti è quasi addosso. Sta usando il suo scudo come fosse un ariete. Cosa fai?”* |

### Glossario delle mosse

Le mosse e le risorse contengono una serie di termini e locuzioni comuni, che sono riassunti qui di seguito.

#### Aggiungi +X

Aggiungi il numero X al tuo tiro di dado, in aggiunta a qualsiasi altro bonus tu possa avere (ad esempio una delle tue caratteristiche).

#### Alleato

Un [alleato](#_Alleati_e_compagni) è un protagonista controllato da un altro giocatore.

#### Chiedi all’oracolo

Quando sei in cerca di ispirazione per decidere l’esito di una mossa, definire cosa succederà od ottenere dettagli sul mondo di gioco, puoi [*Chiedere all’oracolo*](#_Chiedere_all’oracolo). Questa mossa ti consente di fare una domanda chiusa o di usare spunti generati casualmente.

#### Compagno

Un [compagno](#_Alleati_e_compagni) è un tipo di risorsa costituito da un aiutante PNP.

#### Scegli

La mossa fornisce un elenco di opzioni e il numero che puoi selezionare; non è concesso scegliere la stessa opzione più di una volta.

#### Subisci danno (X danni)

Effettua la mossa [*Subire danno*](#_Subire_danno), riducendo la tua barra della salute dell’ammontare indicato.

#### Subisci stress (X stress)

Effettua la mossa [*Subire stress*](#_Subire_stress), riducendo la tua barra dello spirito dell’ammontare indicato.

#### In cambio di

Modifica le barre appropriate dell’ammontare indicato dalla mossa. Generalmente, scambierai un +1 in una barra per un -1 in un’altra.

#### Infliggi il tuo danno

Quando [infliggi il tuo danno](#_Infliggere_danno), segni progresso contro il tuo avversario. Se impugni un’arma letale (come una spada, un’ascia, una lancia o un arco), infliggi 2 danni; se sei disarmato o usi un’arma improvvisata o semplice (come uno scudo, un bastone, una mazza o una pietra), infliggi 1 danno.

Ogni punto di danno inflitto è segnato come progresso sulla barra di progresso del tuo avversario, nel modo appropriato al suo grado. Ad esempio, ogni punto di danno equivale a 2 spunte quando affronti un avversario estremo, o al riempimento di 2 caselle quando affronti un avversario pericoloso.

#### Infliggi +X danno

Infliggi +1 danno significa aggiungere 1 danno al tuo attacco attuale. Alcune risorse aumentano il tuo danno in circostanze particolari e una mossa potrebbe offrirti la possibilità di aumentare il tuo danno. Per ottenere il bonus, devi infliggere danno come esito della tua mossa. Somma sempre il tuo danno ed eventuali danni bonus prima di applicare il danno alla barra di progresso del tuo avversario.

#### Se vai a segno

Segui queste istruzioni quando il risultato del tuo tiro è 7+: un bel colpo o un colpo fiacco.

#### Se vai a segno con un colpo fiacco / con un colpo fiacco

Segui queste istruzioni quando il risultato del tuo tiro è 7-9.

#### Se vai a segno con un bel colpo / con un bel colpo

Segui queste istruzioni quando il risultato del tuo tiro è 10+.

#### Se ottieni un colpo a vuoto / se vai a vuoto

Segui queste istruzioni quando il risultato del tuo tiro è 6-.

#### Paga il prezzo

Quando vai a vuoto con una mossa, di solito vedrai indicato che devi [*Pagare il prezzo*](#_Pagare_il_prezzo). Questa mossa ti aiuta a risolvere l’esito di un fallimento: scegli il risultato negativo più ovvio o interessante in base alla situazione attuale, tira e confronta il risultato con la tabella di *Pagare il prezzo* per vedere cosa succede, oppure [*Chiedi all’oracolo*](#_Chiedere_all’oracolo).

#### Mossa di progresso

Questa è una mossa particolare per determinare l’esito di un obiettivo o di una sfida. Devi tirare i tuoi dadi e aggiungere un bonus calcolato sulla base delle caselle riempite nella barra di progresso appropriata. L’impeto (positivo o negativo) non influenza le mosse di progresso.

Per approfondire le barre di progresso e le mosse di progresso, vedi la [sezione dedicata](#_Le_barre_del).

#### Ritira qualsiasi dado

Dopo aver effettuato il tuo tiro, puoi decidere di ritirare uno o entrambi i dadi. Puoi farlo una sola volta e se decidi di ritirare entrambi i dadi, lo devi fare contemporaneamente. Non sarà più possibile modificare il nuovo risultato.

#### Tira +[caratteristica]

Aggiungi il valore della caratteristica indicata al tuo tiro. Questo è il [tiro d’azione](#_Il_tiro_d’azione) base. La maggior parte delle mosse indica quale caratteristica usare (es. “tira +ferro”); se non lo fa, o se ti consente di scegliere, usa la caratteristica più appropriata.

#### Subisci -X

Sottrai il numero dalla barra indicata. Ad esempio, “subisci -1 provviste” ti dice di ridurre di 1 la tua barra delle provviste. Se il valore specifico non è indicato chiaramente, usa un valore appropriato alla sfida che stai affrontando: -1 (problematico), -2 (pericoloso), -3 (formidabile), -4 (estremo), -5 (epico).

Quando stai combattendo un avversario, il danno e lo stress che infligge è basato sul suo grado (ad esempio, un nemico formidabile infligge 3 danni o 3 stress).

Se sei in dubbio sul valore da applicare, considera il risultato come pericoloso e sottrai 2 alla barra appropriata.

#### Prendi +X

Aggiungi questo numero alla barra indicata. Ad esempio, “prendi +2 impeto” ti dice di aumentare di 2 la barra dell’impeto.

Alcune risorse potrebbero offrire ulteriori bonus. Ove non indicato diversamente, questo bonus è aggiunto a qualsiasi altra cosa ottieni come risultato della mossa. Se prendi +2 impeto come parte di una mossa e stai usando una risorsa che ti dà +1 impeto sulla stessa mossa, allora prendi +3 impeto in totale.

#### Quando…

Questo è l’innesco della mossa. Quando fai questa cosa o ti trovi in questa situazione, esegui la mossa. Solo tu, il protagonista, esegue mosse. Non usi mosse per i PNP; se stai solo cercando di capire se succede qualcosa o come qualcuno agisce, puoi [*Chiedere all’oracolo*](#_Chiedere_all’oracolo).

## Mosse d’avventura

Le mosse d’avventura sono usate quando viaggi nelle Lande di ferro, compi indagini e affronti minacce.

### Affrontare un pericolo

Quando **tenti qualcosa di rischioso o reagisci di fronte a una minaccia imminente**, immagina la tua azione e tira. Se agisci con…

* rapidità, agilità o precisione: tira +lama;
* fascino, lealtà o coraggio: tira +cuore;
* aggressività, forza o resistenza: tira +ferro;
* inganno, furtività o raggiri: tira +ombra;
* conoscenza, intuito od osservazione: tira +ingegno.

Con un **bel colpo**, hai successo e prendi +1 impeto.

Con un **colpo fiacco**, hai successo, ma devi pagare un prezzo problematico. Scegli uno:

* sei attardato, perdi un vantaggio o affronti un nuovo pericolo: subisci -1 impeto;
* sei affaticato o ferito: *Subisci danno* (1 danno);
* sei demoralizzato o spaventato: *Subisci stress* (1 stress);
* sacrifichi delle provviste: subisci -1 provviste.

Se **vai a vuoto**, fallisci o i tuoi progressi sono ostacolati da una svolta drammatica negli eventi, che ti costerà caro. *Paga il prezzo*.

La mossa *Affrontare un pericolo* copre tutte le azioni rischiose, drammatiche o complicate che non sono gestite da altre mosse. Se stai cercando di superare un ostacolo o di resistere a una minaccia, esegui questa mossa per vedere cosa succede. Decidi quale caratteristica tirare in base al modo in cui affronti la sfida.

Un bel colpo significa che hai successo e hai il controllo della situazione. Cosa fai ora?

Un colpo fiacco significa che superi l’ostacolo o eviti la minaccia, ma non senza un prezzo da pagare. Scegli un’opzione e immagina cosa succederà. Non hai il pieno controllo della situazione: pensa a come potrebbe peggiorare, magari costringendoti a reagire con un’altra mossa.

Un colpo a vuoto significa che la tua azione è impedita, non riesci ad opporti alla minaccia o riesci a compiere qualche progresso, ma a un prezzo molto elevato. Devi *Pagare il prezzo*.

### Assicurarsi un vantaggio

Quando **analizzi una situazione, fai preparativi o cerchi di ottenere qualcosa su cui fare leva**, immagina la tua azione e tira. Se agisci con…

* rapidità, agilità o precisione: tira +lama;
* fascino, lealtà o coraggio: tira +cuore;
* aggressività, forza o resistenza: tira +ferro;
* inganno, furtività o raggiri: tira +ombra;
* conoscenza, intuito od osservazione: tira +ingegno.

Con un **bel colpo**, ottieni un vantaggio. Scegli uno:

* prendi il controllo: fai subito un’altra mossa (non una mossa di progresso) con un bonus di +1;
* ti prepari ad agire: prendi +2 impeto.

Con un **colpo fiacco**, il tuo vantaggio è di breve durata: prendi +1 impeto.

Se **vai a vuoto**, fallisci o le tue ipotesi si rivelano errate. *Paga il prezzo*.

La struttura di *Assicurarsi un vantaggio* è simile ad *Affrontare un pericolo*. Immagini la tua azione e tiri + la tua caratteristica più appropriata. Questa mossa, però, è proattiva anziché reattiva: stai valutando la situazione o rafforzando la tua posizione.

Questa mossa ti dà l’opportunità di aumentare il tuo impeto o le probabilità di successo su una mossa successiva: è una buona mossa da fare quando vuoi un momento per valutare la situazione o se stai agendo per prendere il controllo. Nella narrazione richiederà di solito un solo istante (ad esempio lo spingere via il tuo avversario con lo scudo per aprirti la possibilità di un attacco), ma può rappresentare anche dei preparativi o delle analisi che richiedono minuti, ore o persino giorni, sulla base della situazione nel mondo di gioco.

Un bel colpo significa che hai individuato un’opportunità od ottenuto un vantaggio: hai gettato a terra il tuo nemico, ti sei messo nella posizione perfetta per scoccare una freccia, hai costruito una trappola, hai trovato il sentiero migliore attraverso le montagne. Ora è tempo di ottenere i benefici del tuo successo.

Un colpo fiacco significa che la tua azione ha aiutato, ma il tuo vantaggio è breve oppure un nuovo pericolo o una nuova complicazione si manifesta. Hai agito e il mondo ha reagito. Cosa succede ora?

Un colpo a vuoto significa che il tuo tentativo di ottenere un vantaggio si è ritorto contro di te. Hai agito con troppa lentezza, fatto troppe supposizioni, o il tuo avversario si è dimostrato superiore. *Paga il prezzo*.

### Raccogliere informazioni

Quando **ispezioni un’area, fai domande, conduci un’indagine o segui una pista**, tira +ingegno. Se agisci all’interno di una comunità o fai domande a persone con cui condividi un legame, aggiungi +1.

Con un **bel colpo**, scopri qualcosa di utile e di specifico. Il sentiero che devi seguire e le azioni che devi intraprendere per progredire sono resi chiari. Immagina cosa hai appreso (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro) e prendi +2 impeto.

Con un **colpo fiacco**, l’informazione complica la tua cerca o introduce un nuovo pericolo. Immagina cosa hai scoperto (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro) e prendi +1 impeto.

Se vai **a vuoto**, la tua indagine rivela una terribile minaccia o una verità spiacevole che ostacola la tua cerca. *Paga il prezzo*.

Usa questa mossa quando non sei sicuro sui tuoi prossimi passi, quando le tracce si sono raffreddate, quando fai un’ispezione accurata o quando vai alla ricerca di informazioni.

C’è un margine di sovrapposizione con altre mosse che usano +ingegno e riguardano la conoscenza, ma ciascuna ha il suo scopo specifico. Quando sei costretto a reagire sfruttando il tuo intuito o le tue conoscenze per affrontare una minaccia immediata, *Affronti un pericolo*. Quando valuti attentamente le tue opzioni, fai leva sulle tue competenze e ti prepari a effettuare la tua mossa, *Ti assicuri un vantaggio*. Quando investi del tempo in ricerche e indagini o nel fare domande, in particolare quando riguardano una cerca, *Raccogli informazioni*. Usa la mossa più appropriata alle circostanze e alle tue intenzioni.

Un bel colpo significa che ottieni nuove informazioni di valore e sai cosa devi fare ora. Immagina cosa hai appreso, oppure *Chiedi all’oracolo*.

Un colpo fiacco significa che hai appreso qualcosa che rende la tua cerca più difficile o pericolosa. Sai qualcosa sulla situazione da affrontare, ma sono notizie spiacevoli. Per procedere, devi superare nuovi ostacoli e vedere dove conducono gli indizi.

Con un colpo a vuoto, qualcosa o qualcuno agisce contro di te, una nuova pericolosa minaccia è rivelata, oppure apprendi qualcosa che contraddice le informazioni precedenti o complica in modo significativo la tua cerca.

### Guarire

Quando **cerchi di curare una lesione o una malattia**, tira +ingegno. Se stai curando le tue ferite, tira il più basso tra +ingegno e +ferro.

Con un **bel colpo**, le tue cure sono utili. Se il bersaglio ha la condizione ferito, puoi annullarla. Poi, il bersaglio prende +2 salute.

Con un **colpo fiacco**, come sopra, ma tu devi subire -1 provviste o -1 impeto (a tua scelta).

Se vai **a vuoto**, le tue cure sono inefficaci. *Paga il prezzo*.

Quando provi a curare un danno fisico o una malattia, su di te, su un alleato o su un PNP, esegui questa mossa. La guarigione potrebbe essere rappresentata dal tamponare o ricucire le ferite, dall’applicare degli unguenti o dall’usare erbe per creare un medicinale. Nelle Lande di ferro la guarigione non è dichiaratamente magica, ma alcune persone sanno come curare anche le più terribili lesioni e malattie.

Guarire richiede tempo: qualche minuto per rimettere in piedi qualcuno con un trattamento rapido, ore o forse giorni per lesioni più gravi. Segui ciò che sembra più appropriato in base alle circostanze e considera come questo periodo di inattività influenza le tue cerche e gli altri eventi nel mondo.

Un colpo a vuoto può anche significare che hai causato danni anziché aiutare, oppure che eventi pericolosi interrompono le tue cure.

I PNP che non sono compagni non hanno una barra della salute. Perciò, quando tenti di *Guarirli*, esegui questa mossa e applica i risultati all’interno della narrazione: miglioreranno oppure no, a seconda dell’esito della mossa.

### Rifornirsi

Quando **vai a caccia, rovisti o cerchi tra i rifiuti**, tira +ingegno.

Con un **bel colpo**, incrementi le tue risorse: prendi +2 provviste.

Con un **colpo fiacco**, puoi prendere fino a +2 risorse, ma in cambio di un -1 impeto per ogni incremento.

Quando vai **a vuoto**, non trovi niente di utile. *Paga il prezzo*.

Quando sei all’aperto e hai bisogno di incrementare la tua barra delle provviste, esegui questa mossa. Nella narrazione, questo rappresenta un’attività di caccia o di raccolta, o anche di ricerca in un’area in cui potrebbero esservi provviste, come un accampamento abbandonato o un campo di battaglia.

Se sei all’avventura con degli alleati, condividete la stessa barra delle provviste. Quando uno di voi fa questa mossa, ciascuno di voi modifica la sua barra delle provviste.

Se stai subendo la condizione impreparato, non puoi *Rifornirti*. Invece, dovrai cercare aiuto in una comunità quando vi *Soggiornerai*.

### Accamparsi

Quando **ti fermi a riposare per varie ore nelle terre selvagge**, tira +provviste.

Con un **bel colpo**, tu e i tuoi alleati potete scegliere due opzioni ciascuno:

* recuperare: prendi +1 salute per te e i tuoi compagni;
* condividere: subisci -1 provviste, ma prendi +1 salute per te e i tuoi compagni;
* rilassarsi: prendi +1 spirito;
* concentrati: prendi +1 impeto;
* preparati: quando levi il campo, aggiungi +1 se *Intraprendi un viaggio*.

Con un **colpo fiacco**, tu e i tuoi alleati potete scegliere un’opzione ciascuno.

Quando vai **a vuoto**, non ottieni benefici. *Paga il prezzo*.

Accamparsi può essere un’attività puramente narrativa e può essere astratta oppure interpretata come preferisci. Tuttavia, se hai bisogno di recuperare dalle fatiche delle tue avventure mentre viaggi nelle terre selvagge, esegui questa mossa.

A differenza della maggior parte delle altre mosse, non tiri + una caratteristica, ma + provviste. Ciò rappresenta la possibilità di accedere al tuo equipaggiamento e ai materiali necessari: rannicchiarsi nel tuo mantello sul terreno freddo è un’esperienza diversa rispetto a quella garantita da un tiepido falò, del buon cibo e una tenda al riparo dall’umidità.

Con un bel colpo, scegli due opzioni dalla lista, ma non puoi scegliere due volte la stessa opzione. Con un colpo fiacco, scegli un’opzione. Se recuperi o condividi, puoi anche applicare quei benefici ai tuoi [compagni](#_Compagni).

Se stai viaggiando con degli alleati, solo uno di voi esegue il tiro per conto del gruppo, ma poi ciascuno di voi può scegliere i propri benefici in caso di bel colpo o colpo fiacco.

In caso di colpo a vuoto, non ottieni benefici dal tuo periodo di riposo. Forse hai fatto dei terribili incubi (*Subisci stress*), il tempo inclemente ti ha lasciato stanco e infreddolito (*Subisci danno*), o sei stato sorpreso da un’imboscata. Se sei in dubbio, usa la tabella di *Pagare il prezzo* o *Chiedi all’oracolo* per ispirazioni. In base all’evento che immagini, puoi giocare per vedere cosa succede, oppure saltare direttamente al giorno successivo per continuare con il tuo viaggio dopo la brutta esperienza.

### Intraprendere un viaggio

Quando **attraversi delle terre piene di pericoli o non familiari**, definisci per prima cosa il grado del tuo viaggio:

* problematico: 3 progressi per tappa;
* pericoloso: 2 progressi per tappa;
* formidabile: 1 progresso per tappa;
* estremo: 2 spunte per tappa;
* epico: 1 spunta per tappa.

Poi, per ogni segmento del viaggio, tira +ingegno. Se parti da una comunità con cui condividi un legame, aggiungi +1 al tuo primo tiro.

Con un **bel colpo**, raggiungi una tappa intermedia. Se questo luogo ti è ignoto, immaginalo (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro). Poi, scegli uno:

* sfrutti al massimo le tue risorse: segna progresso;
* ti muovi rapidamente: segna progresso e prendi +1 impeto, ma subisci -1 provviste.

Con un **colpo fiacco**, raggiungi una tappa intermedia e segni progresso, ma subisci -1 provviste.

Quando vai **a vuoto**, un evento pericoloso ti porta fuori strada. *Paga il prezzo*.

Questa è la mossa di Giuramenti di ferro per i viaggi. Quando parti o prosegui verso una destinazione, esegui questa mossa.

Come prima cosa, assegna al tuo viaggio un grado. Decidi quanto è lungo e quanto pericoloso, in base alla narrazione stabilita finora. Se non sei sicuro, *Chiedi all’oracolo*. La maggior parte dei tuoi viaggi dovrebbe essere problematica o pericolosa. Viaggi formidabili o estremi potrebbero richiedere settimane all’interno della narrazione, con delle tappe appropriate, delle cerche e delle avventure secondarie lungo la strada. Un viaggio epico dura mesi, o persino anni: è il viaggio della vita.

Se il viaggio è banale, relativamente breve e attraversi territori sicuri, non eseguire la mossa.

#### Quando ottieni un passaggio

Se sei parte di una carovana o di un gruppo di PNP e non partecipi attivamente alla pianificazione o all’esecuzione del viaggio, non eseguirai questa mossa, né segnerai progresso. Il viaggio sarà risolto interamente a livello narrativo. Puoi *Chiedere all’oracolo* per decidere cosa succede lungo la strada o quando arrivi.

#### Alleati e viaggi

Se viaggi con degli alleati, uno di voi effettua il tiro di *Intraprendere un viaggio* per ciascuna tappa e tutti condividete la stessa barra di progresso. La responsabilità di guidare il viaggio può cambiare tra una tappa e l’altra, secondo le vostre preferenze.

I tuoi compagni di viaggio possono eseguire la mossa *Aiuta un alleato* per supportarti: magari si sono messi all’avanguardia, magari stanno semplicemente tenendo il tuo morale alto con una canzone vivace. Possono anche *Rifornirsi* se cacciano o recuperano provviste lungo la strada. Tutti dovrebbero descrivere quello che fanno e vedono durante il viaggio, anche se non stanno facendo mosse.

Solo il personaggio che esegue la mossa prende il bonus all’impeto con un bel colpo. Poiché la vostra barra delle provviste è condivisa, tutti subiscono -1 provviste se il personaggio che guida sceglie quell’opzione in caso di bel colpo o se ottiene un colpo fiacco.

#### Tappe intermedie

Se vai a segno con questa mossa, raggiungi un traguardo intermedio, cioè una caratteristica del paesaggio, un insediamento o un punto di interesse. In base alle informazioni di cui disponi, anche da tuoi precedenti viaggi, potresti conoscere uno specifico traguardo intermedio. Se non è così, immagina cosa trovi e, se hai bisogno di ispirazione, *Chiedi all’oracolo*.

Esistono [tabelle oracolari](#_Oracolo_6:_descrizione) con caratteristiche casuali dei traguardi intermedi, ma non fare troppo affidamento a questi spunti. Cerca ispirazione nella narrazione e nel paesaggio che immagini intorno a te. Se è interessante, meraviglioso o crea nuove opportunità per situazioni drammatiche o avventurose, portalo in vita.

In base al ritmo della tua storia e alle circostanze attuali, potresti scegliere di dare attenzione a questo traguardo intermedio. Un insediamento può offrire opportunità di interpretazione o l’occasione di recuperare e fare scorte con la mossa *Soggiornare*. In mezzo alla natura, potresti invece fare mosse come *Accamparsi*, *Rifornirsi* o *Assicurarsi un vantaggio*. Altrimenti, potresti giocare una scena senza mosse, in cui interagisci con i tuoi alleati o con il mondo. Alterna i diversi approcci: alcune tappe saranno gestite come un montaggio cinematografico (ritratto senza dubbio con una ripresa dall’alto mentre arranchi su delle colline frastagliate), mentre altre ti offrono l’opportunità di essere esplorati in dettaglio, arricchendo la tua storia e il tuo mondo.

Quando ottieni [due risultati uguali](#_Risultati_doppi), cogli l’occasione di introdurre elementi inattesi: un incontro, una caratteristica del paesaggio sorprendente o drammatica, oppure una svolta negli eventi della tua cerca attuale.

#### Segnare progresso

Quando vai a segno e raggiungi un traguardo intermedio, segni progresso in base al grado del viaggio (ad esempio, in un viaggio pericoloso segni 2 intere caselle nella tua barra del progresso per ciascuna tappa). Quando senti di aver accumulato progressi sufficienti e sei pronto a completare l’ultimo tratto verso la tua meta, *Raggiungi la tua meta*. Per approfondire le barre del progresso e le mosse di progresso, vedi la [sezione dedicata](#_Le_barre_del).

#### Durata del viaggio

La durata del viaggio può essere in gran parte condensata: tra un traguardo intermedio e l’altro potrebbero passare ore o giorni, in base al territorio e alla distanza. Se è importante, fai una valutazione basata su quanto conosci del viaggio, oppure *Chiedi all’oracolo*.

#### Cavalcature e trasporti

Cavalli, muli e altri mezzi di trasporto (come le barche) influenzano la descrizione del tuo viaggio, le sue caratteristiche logistiche e il tempo richiesto: non ti forniscono un beneficio meccanico, a meno che tu abbia una risorsa che ti garantisce un bonus (come un compagno **Cavallo**).

#### Gestire le risorse

Durante il viaggio, puoi inserire le mosse *Rifornirsi* o *Accamparsi* per gestire la tua salute, il tuo spirito, le provviste o per creare nuove scene come piccole distrazioni. Non preoccuparti di usare *Accamparsi* automaticamente alla fine di ogni giorno di viaggio, perché non è necessario fare la mossa per riposarsi e accamparsi e puoi interpretare o saltare queste scene come preferisci. Quando vuoi i benefici meccanici di *Accamparsi* o sei interessato a giocare la mossa all’interno della narrazione, fallo.

#### Se vai a vuoto…

Se vai a vuoto, non segni progresso, ma incontri un nuovo pericolo. Potresti trovarti di fronte pericoli derivanti dagli agenti atmosferici, dal terreno, da scontri con creature o persone, da attacchi dei tuoi nemici, da strane scoperte o da eventi soprannaturali. Decidi cosa accade, in base alle circostanze e all’ambiente, tira sulla tabella *Pagare il prezzo* o *Chiedi all’oracolo* per ispirazione. Sulla base del ritmo narrativo desiderato, puoi giocare l’evento per vedere che succede, o riassumerlo e applicare immediatamente le sue conseguenze.

|  |
| --- |
| *Vai a vuoto e decidi che incontri un grande fiume dalle forti correnti, che dovrai attraversare per proseguire il tuo viaggio. Se vuoi concentrarti sul modo in cui gestisci la situazione, gioca per vedere cosa succede attraverso le mosse. Potresti* Assicurarti un vantaggio *esplorando una zona più a monte alla ricerca di un guado, poi* Affrontare il pericolo *per attraversarlo. Oppure, se vuoi far proseguire velocemente la storia, potresti saltare direttamente a un esito pericoloso, come lo spreco di provviste nel guado (subisci -provviste). Alterna i due approcci, soprattutto durante viaggi lunghi.* |

### Raggiungi la tua destinazione

**Mossa di progresso**

Quando **il tuo viaggio giunge al termine**, fai un tiro di progresso, ignorando l’impeto.

Con un **bel colpo**, la situazione alla tua meta ti è favorevole. Scegli uno:

* fai un’altra mossa immediatamente (non una mossa di progresso), aggiungendo +1;
* prendi +1 impeto.

Con un **colpo fiacco**, arrivi, ma affronti un pericolo o una complicazione imprevista. Immagina cosa trovi (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro).

Se vai **a vuoto**, ti sei estremamente allontanato dalla tua meta, il tuo obiettivo è perduto o sei stato fuorviato sulla tua meta. Se il tuo viaggio continua, elimina tutto il progresso accumulato tranne uno e aumenta il grado del viaggio di uno (se non già epico).

Quando hai fatto progressi sulla barra del tuo viaggio e sei pronto a completare il tuo viaggio, esegui questa mossa. Essendo una mossa di progresso, il bonus al tiro dipende dal numero di caselle di progresso riempite e l’impeto non ha alcun impatto.

Con un bel colpo, arrivo al tuo viaggio nella posizione migliore per il successo. Questo dovrebbe essere riflesso nel beneficio meccanico offerto dalla mossa, ma anche nel modo in cui immagini il tuo arrivo. Se è stato un viaggio lungo e complicato, rendi questo momento appagante.

Con un colpo fiacco, qualcosa complica il tuo arrivo o i tuoi prossimi passi. Le cose non sono come te le aspettavi, oppure un nuovo pericoloso si palese. Forse il villaggio è stato occupato da una banda di razziatori, o il mistico da cui sei andato per un consiglio è inizialmente ostile. Immagina cosa trovi e gioca per vedere cosa succede.

Se stai viaggiando con degli alleati, uno di voi effettua la mossa. Ciascuno di voi subisce gli effetti dell’esito narrativo della mossa, mentre quelli meccanici in caso di bel colpo sono solo per il personaggio che esegue la mossa.

## Mosse di relazione

Le mosse di relazione sono eseguite quando interagisci con altre persone nel mondo, combatti duelli, formi legami, aiuti i tuoi alleati e decidere il destino del tuo personaggio.

### Costringere

Quando **cerchi di persuadere qualcuno a fare qualcosa**, immagina il tuo approccio e tira:

* se affascini, fai da paciere, tratti o convinci, +cuore (aggiungi +1 se condividi un legame);
* minacci o istighi: +ferro;
* menti o raggiri: +ombra.

Con un **bel colpo**, il bersaglio farà quello che vuoi o condividerà quello che sa. Prendi +1 impeto. Se usi questa interazione per *Raccogliere informazioni*, fai quella mossa immediatamente aggiungendo +1.

Con un **colpo fiacco**, come sopra, ma il bersaglio ti chiede qualcosa in cambio. Immagina cosa vogliono (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro).

Se vai **a vuoto**, il bersaglio si rifiuta o esprime una richiesta che ti costerà caro. *Paga il prezzo*.

Quando agisci per convincere qualcuno a fare quello che chiedi, o a darti qualcosa, esegui questa mossa. Puoi usare uno scambio di favori, l’intimidazione, il fascino, la diplomazia o l’inganno: usa la caratteristica appropriata al tuo approccio e tira per vedere cosa succede.

Questa mossa non ti dà ruota libera per controllare le azioni degli altri personaggi nel tuo mondo. Ricorda: la narrazione prima di tutto. Considera le loro motivazioni. Su cosa stai facendo leva? Cosa intendono ottenere o evitare? Hai un rapporto con loro? Se le tue parole non sono efficaci, oppure le tue promesse o le tue minacce non hanno peso, non puoi fare questa mossa. Non puoi uscire da una situazione con l’intimidazione se sei chiaramente in una situazione di svantaggio; non puoi negoziare quando non hai nulla di valore da offrire. Se non sei sicuro, *Chiedi all’oracolo* “prenderebbero in considerazione questa richiesta?” Se la risposta è sì, esegui la mossa.

D’altro canto, se la loro risposta positiva è di fatto assicurata, perché stai agendo evidentemente nel loro miglior interesse o stai offrendo uno scambio a un valore adeguato, non eseguire la mossa. Fallo semplicemente accadere. Riserva la mossa per le volte in cui la situazione è incerta e drammatica.

Con un colpo fiacco, il successo dipende dalla loro controproposta. Considera ancora una volta la situazione immaginata. Cosa desiderano? Cosa placherebbe le loro preoccupazioni o li motiverebbe a eseguire la tua richiesta? Se accetti la loro offerta, guadagni terreno; se no, hai incontrato un ostacolo nella tua cerca e devi trovare un’altra strada per proseguire.

Se prometti al bersaglio qualcosa come parte della mossa, ma poi non sei in grado di mantenere la promessa, dovrebbe reagire in maniera coerente. Potrebbe essere semplicemente una fredda accoglienza al tuo ritorno in questa comunità, oppure, se il bersaglio è potente, potrebbe anche compiere delle azioni contro di te. Se condividete un legame, quasi certamente dovresti *Mettere alla prova il tuo legame*. Le tue azioni, buone o cattive, dovrebbero avere delle ramificazioni all’interno della tua storia che non si limitano all’ambito di applicazione della mossa.

Se vai a vuoto, il bersaglio si sente insultato o è arrabbiato, inflessibile, consapevole delle tue bugie, oppure richiede qualcosa che ti costerà caro. La sua risposta dovrebbe introdurre nuovi pericoli o complicazioni.

*Costringere* può anche essere usato per porre fine a un combattimento in maniera non violenta. Il tuo approccio definisce la caratteristica che usi: solitamente +ferro se minacci altra violenza, +cuore se cerchi di arrenderti o ragionare, +ombra quando usi l’inganno. Il tuo avversario deve avere una ragione per prestare ascolto al tuo tentativo. Se non sei sicuro, [*Chiedi all’oracolo*](#_Chiedere_all’oracolo).

### Soggiornare

Quando **passi del tempo in una comunità alla ricerca di aiuto**, tira +cuore. Se condividi un legame, aggiungi +1.

Con un **bel colpo**, tu e i tuoi alleati potete scegliere ciascuno due delle opzioni sottostanti:

* rattoppare: elimina la debilitazione ferito e prendi +1 salute;
* rincuorare: elimina la debilitazione scosso e prendi +1 spirito;
* equipaggiare: elimina la debilitazione impreparato e prendi +1 provviste;
* recuperare: prendi +2 salute per te e i tuoi compagni;
* socializzare: prendi +2 spirito;
* approvvigionare: prendi +2 provviste;
* pianificare: prendi +2 impeto;
* intraprendere una cerca: immagina di cosa la comunità ha bisogno o qualche problema sta affrontando (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro). Se decidi di aiutare, *Presta un giuramento di ferro* e aggiungi +1.

Con un **colpo debole**, scegli un’opzione.

Se vai a segno e condividi un legame, puoi scegliere un’opzione in più. Quando vai a segno, tu e ciascuno degli alleati può decidere di concentrarsi su una delle azioni di recupero scelta e tirare ancora +cuore (se condividi un legame, aggiungi +1). Con un bel colpo, prendi +2 in più da quell’azione; con un colpo fiacco, prendi +1 in più. Se vai a vuoto, va a finire male e perdi tutti i benefici di quell’azione.

Se vai **a vuoto**, non trovi aiuto qui. *Paga il prezzo*.

Le comunità costituiscono un’oasi nelle pericolose terre selvagge delle Lande di ferro: sono fonte di protezione, scambi e amicizia. Tuttavia, non esistono grandi città come quelle che sorgevano nel Vecchio Mondo: la vita qui è troppo dura e le risorse troppo scarse.

Quando riposi, fai rifornimento e condividi momenti amichevoli all’interno di una comunità, esegui questa mossa. In base al livello di successo, puoi scegliere una o più debilitazioni da cancellare o barre da aumentare. Se condividi un legame con questa comunità e vai a segno, puoi scegliere un’opzione in più.

Ciascuna opzione può essere scelta una sola volta. Se scegli di recuperare, gli effetti si applicano anche ai tuoi [compagni](#_Compagni). Se *Soggiorni* con degli alleati, solo uno di voi esegue questa mossa, ma tutti potete scegliere le vostre opzioni in caso di bel colpo o colpo debole.

*Soggiornare* richiede diverse ore o vari giorni, in base alle circostanze concrete e al livello di aiuto e di riposo richiesto. Fai questa mossa una sola volta quando visiti una comunità, a meno che la situazione cambi.

Se vai a segno, questa mossa ti consente anche di tirare di nuovo su una delle azioni di recupero scelte. Il secondo tiro fornisce un bonus a quella attività (se vai a segno), ma può anche farti perdere tutti i suoi benefici.

|  |
| --- |
| *Se ti ritrovi con uno spirito basso, potresti scegliere di concentrarti sull’azione socializzare, passando del tempo nella taverna o in intimità con la persona amata. Tira ancora +cuore e ottieni il bonus se vai a segno.* |

Dovresti immaginare cosa rende questa comunità e la sua popolazione uniche. Dai a ciascuna comunità almeno una caratteristica memorabile. Se hai bisogno di ispirazione, *Chiedi all’oracolo*. Troverai spunti creativi e generatori di nomi e problemi per le comunità nel [capitolo dedicato](#_06_–_Oracoli).

In senso narrativo, puoi immaginare la maggior parte del tempo in questa comunità come un montaggio. Se scegli di approfondire un’azione di recupero, poni la tua attenzione su quella scena e immagina cosa accade. Potresti essere nella casa del guaritore o al mercato, ballare a una festa o discutere con il capoclan sui vostri piani futuri. Immagina come inizia la scena, fai il tuo tiro, poi narra la conclusione della scena, in base all’esito del tuo tiro.

Puoi anche eseguire altre mosse mentre sei all’interno della comunità. Se hai bisogno di *Raccogliere informazioni*, *Costringere* qualcuno o *Disegnare il cerchio* per risolvere una faida, approfondisci quelle scene e gioca per vedere cosa succede. *Soggiornare* è una mossa ad ampio respiro, che definisce il tono della tua permanenza e definisce le meccaniche del tuo recupero, ma non è l’unica mossa che puoi fare.

Se vai a vuoto, qualcosa va storto: non sei il benvenuto, i cittadini sono ostili nei tuoi confronti, il tuo umore funereo ti isola, un evento pericoloso minaccia tutta la comunità. Immagina cosa avviene in base alla tua situazione attuale, oppure *Chiedi all’oracolo*.

### Tracciare il cerchio

Quando **sfidi qualcuno a un duello formale o accetti una sfida**, tira +cuore. Se condividi un legame con questa comunità, aggiungi +1.

Con un **bel colpo**, prendi +1 impeto. Puoi anche scegliere fino a tre opzioni e prendere +1 impeto ciascuna:

* concedere il primo attacco: il tuo avversario ha l’iniziativa;
* privarti delle difese: non ottieni benefici da armature e scudi e il danno del tuo avversario è +1;
* disarmarti: non ottieni benefici dalle armi e il tuo danno è 1;
* versare il tuo sangue: *Subisci danno* (1 danno);
* fino alla morte: in un modo o nell’altro, questo scontro deve finire con la morte.

Con un **colpo fiacco**, puoi scegliere un’opzione in cambio di +1 impeto.

Se vai **a vuoto**, inizi il duello in svantaggio: il tuo avversario ha l’iniziativa e *Paghi il prezzo*.

I duelli rituali sono una maniera comune di gestire una disputa fra gli abitanti delle Lande di ferro. Quando sfidi qualcuno o accetti una sfida, tu e il tuo avversario tracciate un semicerchio ciascuno con la punta di una lama di ferro; poi, vi posizionate di fronte all’interno del cerchio e combattete.

Crei una barra di progresso per il tuo avversario come nella mossa *Gettarsi nella mischia*, ma usi questa mossa per iniziare il combattimento. Hai l’iniziativa, a meno che tu vada a vuoto o scelga di concedere il primo attacco.

I duelli si fermano quando uno dei duellanti si arrende o è chiaramente sconfitto. Il vincitore può quindi fare una richiesta, cui lo sconfitto deve obbedire. Non obbedire a questa richiesta provoca ostracismo e vergogna. Se perdi un duello, immagina cosa ti chiederà il tuo avversario o, se non sei sicuro, *Chiedi all’oracolo*. Poi, fallo o affronta il costo narrativo del tuo disonore.

I duelli possono anche essere fino alla morte. Se uno dei due combattenti dichiara la propria intenzione di lottare fino alla morte, l’altro deve accettare o rinunciare.

### Formare un legame

Quando **trascorri un periodo di tempo significativo con una persona o in una comunità, affrontando difficoltà insieme o facendo sacrifici per la loro causa**, puoi cercare di formare un legame. Quando lo fai, tira +cuore. Se fai questa mossa dopo aver *Portato a compimento il tuo giuramento* con successo a loro favore, puoi ritirare i dadi.

Con un **bel colpo**, prendi nota del legame, aggiungi una spunta alla barra di progresso dei legami e scegli uno:

* prendi +1 spirito;
* prendi +2 impeto.

Con un **colpo fiacco**, prima ti chiedono qualcosa di più. Immagina cosa (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro), fallo (o *Presta un giuramento di ferro*) e segna il legame. Se non vuoi farlo, *Paga il prezzo*.

Se vai **a vuoto**, vieni rifiutato. *Paga il prezzo*.

I legami creano una connessione fra te e le persone delle Lande di ferro. Forniscono un beneficio narrativo, arricchendo le tue interazioni e creando collegamenti con personaggi ricorrenti e luoghi familiari; forniscono anche un beneficio meccanico, dandoti delle aggiunte quando esegui mosse come *Soggiornare* o *Costringere*. Infine, l’effetto forse più importante dei tuoi legami è contribuire a definire il tuo destino quando abbandoni la vita da avventuriero e *Scrivi il tuo epilogo*.

I legami possono essere creati da situazioni narrative o dai giuramenti che presti. Se hai creato un rapporto stretto con una persona o una comunità, puoi *Formare un legame* per dare ad esso ancora più importanza. Se fai questa mossa dopo aver *Portato a compimento un giuramento* a servizio della persona o della comunità, ti sei dimostrato meritevole e puoi ritirare i dadi.

Quando ottieni un bel colpo, aggiungi una spunta sulla tua [barra di progresso dei legami](#_Legami) e prendi nota del tuo legame.

Con un colpo fiacco, ti chiedono qualcosa in più: potrebbe essere un compito, un oggetto, una concessione, addirittura un giuramento. Immagina ciò di cui hanno bisogno, oppure *Chiedi all’oracolo*. Se soddisfi la richiesta o *Presti un giuramento di ferro*, puoi segnare il legame.

Se vai a vuoto, ti hanno rifiutato. Perché? La risposta dovrebbe portare in scena nuove complicazioni o nuovi pericoli.

#### Legami nella narrazione

Nella narrazione, i legami possono essere sanciti da cerimonie: se il tuo legame è con una persona, magari vi siete scambiati regali; quando formi un legame con una comunità, potrebbero tributarti onore alla loro maniera. Immagina come appaiono queste cerimonie, per aggiungere dettagli narrativi all’ambientazione.

Inoltre, rispetta il peso narrativo di un legame. Non dichiarare un legame con chiunque incontri solo per aggiungere più spunte alla tua barra di progresso dei legami. I tuoi legami rappresentano delle connessioni reali e profonde.

#### Legami e alleati

Se tu e i tuoi alleati agite insieme per *Formare un legame* con un PNP o una comunità, solo uno di voi esegue la mossa, mentre gli altri possono *Aiutare un alleato* per dare supporto. Se chi esegue la mossa va a segno, ciascuno di voi può segnare una spunta alla propria barra di progresso dei legami, ma solo chi ha eseguito la mossa ottiene gli altri benefici meccanici di un bel colpo (+1 spirito o +2 impeto).

Possono esistere legami anche fra alleati. Uno di voi esegue la mossa ed entrambi segnate il legame in caso di colpo a segno. Con un colpo debole, il tuo alleato può decidere cosa chiederti. Con un colpo a vuoto, qualcosa si frappone tra voi. Di cosa si tratta? Cosa dovrai fare per stabilire una connessione più profonda?

### Mettere alla prova il tuo legame

Quando **il tuo legame è messo alla prova da un conflitto, un tradimento o dalle circostanze**, tira +cuore.

Con un **bel colpo**, questa prova ha rafforzato il tuo legame. Scegli uno:

* prendi +1 spirito;
* prendi +2 impeto.

Con un **colpo fiacco**, il tuo legame e fragile e devi dimostrare la tua lealtà. Immagina cosa ti viene richiesto (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro) e fallo (o *Presta un giuramento di ferro*). Se ti rifiuti o fallisci, cancella il legame e *Paga il prezzo*.

Se vai **a vuoto**, o se non hai interesse nel mantenere questo rapporto, cancella il legame e *Paga il prezzo*.

I legami non durano necessariamente per sempre. Gli eventi nella tua storia potrebbero mettere alla prova il legame: quant’è forte il tuo impegno? Se cerchi di mantenere il legame, a che prezzo? Quando sei costretto ad agire contro una comunità o una persona con cui condividi un legame, fallisci in un compito importante a loro beneficio, oppure rompono la fiducia che riponevi in loro, esegui questa mossa.

Dovresti *Mettere alla prova il tuo legame* all’interno della comunità o con la persona con cui condividi il legame. Se un evento impone questa prova, ma non sei nella posizione per risolvere questa situazione, prendine nota. Poi, fai la mossa la prossima volta in cui entri in contatto con la persona o la comunità. Se un periodo di tempo prolungato (giorni, settimane o mesi, in base alle circostanze) passa senza effettuare la prova, annulla il legame e non pensarci più.

Se tu e i tuoi alleati condividete un legame con un PNP o una comunità e agite insieme per *Mettere alla prova il vostro legame*, solo uno di voi effettua la mossa.

### Aiutare un alleato

Quando **ti *Assicuri un vantaggio* per offrire un supporto immediato a un alleato** e vai a segno, l’alleato può ottenere i benefici della mossa al tuo posto. Se sei in combattimento e ottieni un bel colpo, tu e il tuo alleato prendete iniziativa.

Quando compi un’azione per aiutare un alleato (il protagonista di un altro giocatore) con la mossa *Assicurarsi un vantaggio*, puoi concedere a quell’alleato i benefici della tua mossa. Ciò rappresenta un’azione di supporto che mette il tuo alleato nelle migliori condizioni per riuscire nella sua azione: potresti distrarre un avversario in combattimento, fare da avanguardia durante un viaggio, incoraggiarlo mentre affrontate insieme una terribile minaccia.

Se ottieni un bel colpo quando ti *Assicuri un vantaggio*, il tuo alleato sceglie se ricevere +2 impeto o fare subito una mossa con un’aggiunta +1. Se hai una risorsa che concede benefici ulteriori in caso di colpo a segno con *Assicurarsi un vantaggio*, il tuo alleato riceve anche quei benefici al tuo posto.

In combattimento, questa è una mossa proattiva, eseguita quando hai l’iniziativa. Se vai a segno con un bel colpo, tu e il tuo alleato prendete o mantenete l’iniziativa.

Con un colpo fiacco quando ti *Assicuri un vantaggio*, il tuo alleato prende +1 impeto, ma questo vantaggio è sfuggente, oppure la tua situazione si complica o diventa più pericolosa. Se sei in combattimento, entrambi perdete l’iniziativa.

Se vai a vuoto, uno dei due o entrambi dovreste *Pagare il prezzo* secondo quanto appropriato in base alle circostanze e al tuo obiettivo quando hai attivato la mossa. In caso di dubbio, *Chiedi all’oracolo*. Come per un colpo fiacco, entrambi perdete l’iniziativa se in combattimento.

Se più personaggi compiono questa mossa per contribuire a un’azione di un alleato, tutti i bonus ottenuti con *Assicurarsi un vantaggio* si sommano. Se almeno uno degli alleati va a segno con un bel colpo, l’alleato aiutato può prendere o mantenere l’iniziativa.

Non cercare di eseguire questa mossa a ripetizione con un alleato per cercare di aumentare rapidamente l’impeto. Immagina quello che stai facendo per *Aiutare un alleato*, *Assicurati un vantaggio*, gestisci l’esito e poi passa la palla al tuo alleato, che descrive come sfrutta il vantaggio ottenuto. Mantieni la situazione in movimento e fai sempre accadere qualcosa.

### Scrivere il tuo epilogo

**Mossa di progresso**

Quando **ti ritiri dalla vita di Giurato sul ferro**, immagina due cose: in cosa speri e di cosa hai paura. Poi, effettua un tiro di progresso sfruttando la tua barra dei legami (l’impeto non ha effetti su questo tiro).

Con un **bel colpo**, accade ciò in cui hai sperato.

Con un **colpo fiacco**, la tua vita prende una piega inaspettata, ma non necessariamente per il peggio. Ti ritrovi a trascorrere i tuoi giorni con qualcuno o in un luogo che non ti aspettavi. Immagina la situazione (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro).

Se vai **a vuoto**, accade ciò che temevi.

Esegui questa mossa una sola volta, quando hai portato a compimento o abbandonato tutti i tuoi giuramenti e scegli di terminare la vita da avventuriero del tuo personaggio. Nel bene o nel male, i legami che hai formato influenzeranno i tuoi giorni. In che modo hai lasciato il segno? Dove sei il benvenuto e dove vieni evitato? Cosa rimane di te al termine delle tue cerche?

Questa è una mossa progresso. Tira i dadi e aggiungi un bonus basato sulle caselle riempite nella tua barra di progresso dei legami. L’impeto (positivo o negativo) non ha effetto su questo tiro.

In base all’esito della mossa, immagina come trascorri i giorni che ti rimangono.

## Mosse di combattimento

Quando non vi sono altre opzioni, quando la spada si libera dal fodero, quando la freccia è incoccata, quando lo scudo è impugnato, esegui queste mosse.

### Gettarsi nella mischia

Quando **entri in combattimento**, per prima cosa definisci il grado di ciascuno dei tuoi avversari:

* problematico: 3 progressi per danno e infligge 1 danno;
* pericoloso: 2 progressi per danno e infligge 2 danni;
* formidabile: 1 progresso per danno e infligge 3 danni;
* estremo: 2 spunte per danno e infligge 4 danni;
* epico: 1 spunta per danno e infligge 5 danni.

Poi, tira per decidere chi ha il controllo. Se tu:

* affronti l’avversario a viso aperto, tira +cuore;
* guadagni la posizione contro un avversario ignaro o colpisci senza preavviso, tira +ombra;
* sei vittima di un’imboscata: tira +ingegno.

Con un **bel colpo**, prendi +2 impeto e l’iniziativa.

Con un **colpo fiacco**, scegli uno:

* migliora la tua posizione: prendi +2 impeto;
* preparati ad agire: prendi l’iniziativa.

Se vai **a vuoto**, inizi il combattimento in una situazione di svantaggio. *Paga il prezzo* e il tuo avversario ha l’iniziativa.

Esegui questa mossa quando ti unisci a un combattimento. Prepara delle barre di progresso per i tuoi avversari e tira per vedere chi ha il controllo all’inizio. Poi, gioca per vedere cosa succede.

Se stai combattendo con degli alleati, ciascuno di voi si *Getta nella mischia*. L’esito determina le vostre posizioni e la vostra prontezza iniziali. Tu e gli altri giocatori poi immaginate la scena ed eseguite le mosse più appropriate. Se hai l’iniziativa, sei nella posizione per eseguire mosse proattive; altrimenti, fai mosse per difenderti dagli attacchi o guadagnare la posizione. Se tu e i tuoi alleati combattente contro nemici comuni, condividete la barra di progresso in cui segnare il danno che ciascuno di voi infligge.

Se stai combattendo un gruppo di avversari problematici o pericolosi, puoi combinarli in una singola barra di progresso come fossero un **branco**. Gestire il tuo progresso contro un branco è più semplice che tenere traccia di tutti i suoi membri singolarmente e renderà il combattimento leggermente più rapido. Per un piccolo branco (da 3 a 5 membri), aumenta il grado di 1; per un grande branco (da 6 a 10), aumenta il grado di due. Se stai affrontando più di 10 nemici problematici o pericolosi, raggruppali in branchi più piccoli e gestisci le loro barre di progresso.

Per scoprire gli avversari che potresti affrontare nelle Lande di ferro, vedi il [capitolo dedicato](#_05_–_Avversari).

### Colpire

Quando **hai l’iniziativa e attacchi in mischia**, tira +ferro.

Quando **hai l’iniziativa e attacchi a distanza**, tira +lama.

Con un **bel colpo**, infliggi +1 danno e mantieni l’iniziativa.

Con un **colpo fiacco**, infliggi il tuo danno e perdi l’iniziativa.

Se vai **a vuoto**, il tuo attacco fallisce e *Paghi il prezzo*. Il tuo avversario prende l’iniziativa.

Esegui questa mossa quando hai l’iniziativa e agisci per infliggere danno al tuo avversario. Nella narrazione, questa mossa può rappresentare un singolo istante, un affondo della tua ascia o il volo della tua freccia, oppure una raffica di attacchi che costringe il tuo avversario a mettersi sulla difensiva.

Con un bel colpo, è un bel colpo in senso letterale. Da impostazione predefinita, infliggi 2 danni se usi un’arma letale (come una spada, un’ascia, una lancia o un arco), altrimenti infliggi 1 danno. Un bel colpo con questa mossa ti concede +1 danno (quindi 3 danni con un’arma letale). Le tue risorse potrebbero anche concederti ulteriori bonus.

Ogni punto di danno che infliggi è segnato come progresso sulla barra di progresso del tuo avversario, in base al suo [grado](#_Grado). Ad esempio, ciascun danno corrisponde a 2 spunte quando affronti un nemico estremo, mentre a 2 intere caselle contro un nemico pericoloso.

Nella narrazione, descrivi un bel colpo come il ferimento del tuo avversario o la riduzione delle sue energie. Hai l’iniziativa e puoi effettuare la tua prossima mossa. Se pensavi che questo attacco fosse decisivo, puoi provare a *Terminare il combattimento*.

Con un colpo fiacco, hai inflitto del danno, ma ti sei scoperto o il tuo avversario contrattacca. Segni il tuo danno, ma il tuo avversario prende l’iniziativa. Cosa farà ora?

Se vai a vuoto, devi *Pagare il prezzo*. Il tuo avversario risponde al tuo colpo e tu *Subisci danno*. Perdi la posizione o il vantaggio e subisci -impeto. Affronti un pericolo nuovo o rafforzato. Un compagno o un alleato è a rischio di essere colpito. La tua arma cade o si spezza. Lascia che l’esito fluisca naturalmente dalla narrazione, oppure tira sulla tabella di *Pagare il prezzo* per vedere cosa succede.

### Scontrarsi

Quando **il tuo avversario ha l’iniziativa e tu combatti con lui in mischia**, tira +ferro. Quando **scambi una raffica a distanza, o tiri a un avversario che avanza**, tira +lama.

Con un **bel colpo**, infliggi il tuo danno, prendi l’iniziativa e scegli uno:

* migliora la tua posizione: prendi +1 impeto;
* trovi uno spiraglio: infliggi +1 danno.

Con un **colpo fiacco**, infliggi il tuo danno, ma poi *Paga il prezzo*. Il tuo avversario prende l’iniziativa.

Se vai **a vuoto**, sei surclassato e *Paghi il prezzo*. Il tuo avversario prende l’iniziativa.

Quando il tuo avversario ha l’iniziativa e attacca, e tu decidi di rispondere colpo su colpo, esegui questa mossa.

Per prima cosa, immagina la tua azione e la descrizione dello scambio: è un singolo momento drammatico in cui entrambi cercate uno spiraglio? O è una raffica di attacchi e parate, avanzate e ritirate? L’esito di *Scontrarsi* determina se il tuo avversario sfrutta il suo vantaggio o se riprendi il controllo del combattimento.

Con un bel colpo, infliggi il tuo danno e sottrai l’iniziativa. Con un colpo fiacco, riesci a infliggere danno, ma il tuo avversario mantiene l’iniziativa e tu devi *Pagare il prezzo*. Il prezzo potrebbe essere *Subire danno* da un contrattacco del tuo avversario, oppure qualche altro esito drammatico appropriato alla situazione e all’intento del tuo avversario.

Se vai a vuoto, non riesci a infliggere danno e *Paghi il prezzo*. Questo combattimento sta volgendo al peggio.

Come per la mossa *Colpire*, ogni punto di danno che infliggi è segnato sulla barra di progresso del tuo avversario, nel modo appropriato al suo [grado](#_Grado).

Se non stai contrattaccando, ma stai solo provando a schivare l’attacco o cercando copertura, dovresti *Affrontare un pericolo*, non *Scontrarti*. Usare questa quella mossa ti concede più flessibilità nel decidere la caratteristica preferita da usare e il prezzo da pagare in caso di colpo fiacco è relativamente leggero. Sfortunatamente, rinunci anche alla possibilità di infliggere danno al tuo avversario. Vai al [paragrafo dedicato](#_Affrontare_un_pericolo_1) per approfondire gli usi di *Affrontare un pericolo* in combattimento.

Se dovessi mai rispondere a un attacco semplicemente subendo il colpo, non si attiva una mossa, perché l’esito non è in dubbio. Semplicemente, *Paga il prezzo*.

### Ribaltare le sorti

Una volta per combattimento, quando **rischi il tutto per tutto**, puoi sottrarre l’iniziativa al tuo avversario ed eseguire una mossa (non una mossa di progresso). Quando lo fai, aggiungi +1 alla mossa e prendi +1 impeto se vai a segno.

Se vai a vuoto con quella mossa, subisci un esito terribile. *Paga il prezzo*.

Questa mossa rappresenta un ultimo, disperato, tentativo per recuperare il controllo del combattimento: è quel momento in cui tutto sembra perduto, ma l’eroe in qualche modo si rialza.

*Ribaltare le sorti* ti consente di prendere l’iniziativa ed effettuare una mossa, una qualsiasi mossa appropriata in base alle circostanze (probabilmente *Colpire* o *Assicurarsi un vantaggio*). Tira la mossa, aggiungi +1 e agisci in base all’esito. Se vai a segno, puoi prendere un altro +1 impeto. Poi, gioca per vedere cosa succede. La speranza è che questa azione coraggiosa sia un punto di svolta nel combattimento.

Il lato negativo, però, è che se vai a vuoto con la nuova mossa, le conseguenze dovrebbero essere ancora più severe: potresti subire danni ulteriori, la tua arma potrebbe rompersi, il tuo compagno essere gravemente ferito. Considera i risultati del fallimento e aggiungi del mordente. In caso di dubbio, *Chiedi all’oracolo*.

Questo è un momento drammatico all’interno della narrazione e deve ricevere la giusta attenzione. Immagina l’azione del tuo personaggio: ti rialzi a fatica e sollevi la spada con uno sguardo carico di determinazione; sproni il tuo destriero in una carica disperata; afferri la lama dell’avversario a mani nude; estrai il pugnale dal tuo stivale e tenti un affondo; dichiari il tuo nome, piangi l’uccisione di tuo padre e intimi al tuo avversario di prepararsi a morire.

### Terminare il combattimento

**Mossa di progresso**

Quando **esegui una mossa per compiere un’azione decisiva** e vai a segno con un bel colpo, puoi risolvere l’esito di questo combattimento. Se vuoi farlo, tira i dadi con un bonus determinato in base ai tuoi progressi sulla barra dell’avversario (l’impeto non ha effetti su questo tiro).

Con un **bel colpo**, l’avversario è fuori combattimento: è ucciso, non è più in grado di agire, fugge o si arrende, a seconda della situazione e delle tue intenzioni (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro).

Con un **colpo fiacco**, come sopra, ma devi anche scegliere uno:

* è peggio di quello che pensassi: *Subisci danno*;
* ti senti soverchiato: *Subisci stress*;
* la tua vittoria ha vita breve: un nuovo pericolo o avversario compare, oppure un pericolo esistente peggiora;
* subisci danni collaterali: qualcosa di valore è perduto o rotto, o qualcuno di importante deve pagare il prezzo;
* pagherai per questo: un tuo obiettivo non è più alla tua portata;
* non se ne dimenticheranno: diventi un bersaglio per la vendetta.

Se vai **a vuoto**, hai perso questo combattimento. *Paga il prezzo*.

*Terminare il combattimento* porta a compimento le tue mosse precedenti e il progresso accumulato nella scena. E’ il momento in cui la va o la spacca: il tuo nemico è sconfitto? La tua è una vittoria di Pirro? Il tuo avversario ribalta improvvisamente il tuo apparente vantaggio contro di te?

Poiché è una mossa di progresso, il tuo bonus al tiro è definito in base al numero di caselle riempite nella barra di progresso del tuo avversario (singolo o branco). L’impeto (positivo o negativo) non ha effetto su questo tiro.

Puoi *Terminare il combattimento* solo dopo essere andato a segno con un bel colpo in una mossa precedente, che può essere una mossa qualsiasi, ma dovrebbe essere descritta come una manovra o una risposta decisiva, con l’obiettivo di chiudere la contesa.

Se ti trovi in difficoltà a causa di una serie di colpi fiacchi e colpi a vuoto, impossibilitato ad attivare questa mossa, valuta di aumentare e poi bruciare impeto per riottenere il controllo. Usa le tue caratteristiche e le tue risorse preferite per aumentare le tue probabilità di successo. Tieni comunque presente che *Terminare il combattimento* non è l’unico modo per chiudere una scena di combattimento: puoi fuggire, puoi arrenderti, puoi negoziare o chiedere la resa. *Terminare il combattimento* rappresenta la conclusione di un combattimento sanguinario e disperato, in cui entrambe le parti vogliono lottare sino allo sfinimento.

Con un bel colpo, immagina come questo avversario è sconfitto. Se ti trovi ancora di fronte ad altri avversari (con barre di progresso separate), ottieni l’iniziativa e il combattimento prosegue.

Con un colpo fiacco, la tua vittoria ha un prezzo. Scegli uno degli esiti elencati in base alle circostanze. Poi, considera le implicazioni narrative della tua scelta e il loro impatto su ciò che sta per accadere.

Se vai a vuoto, dovresti affrontare una conseguenza drammatica e terribile: vieni catturato? Ferito mortalmente e dato per morto? Qualcuno sotto la tua protezione viene ucciso? Un obiettivo o un giuramento importante sono perduti? Fai la scelta più appropriata alla situazione e alle intenzioni del tuo avversario, oppure tira sulla tabella di *Pagare il prezzo* e interpreta il risultato come grave. Fai in modo che faccia male.

Quando tu e i tuoi alleati combattente un avversario comune, condividete una barra di progresso. Chiunque di voi può tentare di *Terminare il combattimento*. In caso di colpo fiacco o a vuoto, considerate come la scelta di chi esegue la mossa si ripercuote sul gruppo e chi paga il prezzo, in base alla situazione.

### Dare battaglia

Quando **combatti una battaglia** e vuoi risolverla in un lampo, immagina il tuo obiettivo e tira. Se combatti principalmente:

* a distanza, oppure usando la tua velocità e il terreno a tuo vantaggio, tira +lama;
* affidandoti al tuo coraggio, agli alleati o ai compagni, tira +cuore;
* in mischia per sopraffare i tuoi avversari, tira +ferro;
* con l’inganno per disorientare i tuoi avversari, tira +ombra;
* con tattiche prudenti per sconfiggere gli avversari con astuzia, tira +ingegno.

Con un **bel colpo**, raggiungi il tuo scopo senza condizioni e prendi +2 impeto.

Con un **colpo fiacco**, raggiungi il tuo obiettivo, ma ad un prezzo. *Paga il prezzo*.

Se vai **a vuoto**, sei sconfitto, non raggiungi il tuo obiettivo e devi *Pagare il prezzo*.

Questa mossa è usata come alternativa a una scena di combattimento dettagliata. Quando non vuoi scendere nei dettagli e risolvere un combattimento con un solo tiro, esegui questa mossa.

Prima di tutto, considera il tuo obiettivo. Stai cercando di sconfiggere i tuoi avversari? Trattenerli fino all’arrivo di rinforzi? Difendere una persona o un luogo? Raggiungere una posizione? Immagina la situazione, la tua strategia e cosa vuoi guadagnare o evitare.

Poi, tira e immagina l’esito. Un bel colpo è un successo incondizionato: i tuoi avversari sono sconfitti, si arrendono, fuggono o rinunciano al loro obiettivo, come più appropriato alla situazione e al tuo scopo nel combattimento.

Un colpo debole significa che hai raggiunto il tuo obiettivo complessivo, ma ad un prezzo. Poiché questa è la risoluzione di una scena prolungata, il prezzo da pagare dovrebbe essere drammatico e significativo, ad esempio subire un ammontare significativo di danno, fallire in un obiettivo secondario o incontrare un nuovo pericolo o una nuova complicazione. In caso di dubbio, tira sulla tabella di *Pagare il prezzo*, oppure scegli tra le opzioni del colpo debole della mossa *Terminare il combattimento*.

Andare a vuoto con *Dare battaglia* dovrebbe avere pesanti ripercussioni sul tuo personaggio e sulla tua cerca: il tuo obiettivo è irraggiungibile. Cosa significa? Sei stato catturato? Gravemente ferito? Non hai salvato una persona cara? L’insediamento è travolto dai razziatori? Devi *Rinunciare al tuo giuramento*? Considera la situazione e le intenzioni del tuo avversario, quindi *Paga il prezzo*. Fai in modo che faccia male.

Usa la mossa *Dare battaglia* come preferisci. Se la tua storia non mette in evidenza i combattimenti o se, in generale, preferisci gestire gli scontri in maniera astratta, puoi usare solo questa mossa. Puoi anche usarla nel mezzo di una scienza più ampia: forse *Dai battaglia* per togliere di mezzo alla svelta avversari di poco conto, mentre poi gestisci lo scontro con il loro comandante seguendo le mosse di combattimento standard. Alternare *Dare battaglia* e scene di combattimento più dettagliate può aiutarti a gestire il ritmo delle tue sessioni di gioco e lasciarti concentrati su ciò che è interessante o importante.

#### Dare battaglia insieme agli alleati

Quando tu e i tuoi alleati combattete insieme, solo uno di voi esegue la mossa. Gli altri possono *Aiutare un alleato*, usando le caratteristiche secondo il modo descritto in *Dare battaglia*. Risolvi prima le mosse di aiuto, poi *Dare battaglia*.

Con un bel colpo, tutti ottengono i benefici narrativi, ma solo chi esegue la mossa prende impeto. Con un colpo fiacco o a vuoto, tutti subite un esito appropriato alla situazione. In caso di dubbio, *Chiedete all’oracolo*.

### Altre mosse in combattimento

Durante un combattimento non ti affiderai solo alle mosse di combattimento. Esegui altre mosse adatte alla situazione, ai tuoi intenti e alle azioni dei tuoi avversari.

#### [Affrontare un pericolo](#_Affrontare_un_pericolo)

Esegui questa mossa quando cerchi di evitare o superare un ostacolo in combattimento, o quando ti concentri sulla difesa:

* oltrepassi un canale con un salto mentre cavalchi verso la battaglia? *Affronta un pericolo* +lama;
* l’enorme orso mostruoso ruggisce, sputando fiotti di bava. Raccoglierai il coraggio per affrontare questa belva terrificante? *Affronta un pericolo* +cuore;
* sollevi lo scudo quando il razziatore sferra il suo attacco, mantenendo la posizione nonostante gli incessanti colpi d’ascia? *Affronta un pericolo* + ferro.

Se è una mossa proattiva, cioè stai superando un ostacolo, eseguila quando hai l’iniziativa; se è reattiva, cioè stai cercando di evitare una minaccia immediata, è probabile che l’iniziativa sia del tuo avversario.

Quando *Affrontare un pericolo* anziché *Scontrarsi* di fronte a un attacco? Se rispondi colpo su colpo, probabilmente ti stai *Scontrando*; se ti concentri sulla difesa, schivando, riparandoti dietro lo scudo o guadagnando una copertura, allora stai *Affrontando un pericolo*. Quest’ultima è meno rischiosa, perché puoi sfruttare una caratteristica favorita e le penalità in caso di colpo fiacco sono relativamente leggere. A differenza di *Scontrarsi*, non avrai occasione di infliggere immediatamente danno in caso di colpo a segno, ma un bel colpo con *Affrontare un pericolo* può comunque metterti in una buona posizione per la prossima mossa.

Probabilmente *Affronterai un pericolo* anche quando il tuo avversario cercherà di guadagnare un vantaggio con un’azione diversa da un attacco diretto: si sposta verso gli alberi per guadagnare copertura mentre scaglia una freccia verso di te, cerca di provocare con le parole una tua reazione avventata, ti spinge per farti perdere l’equilibrio e favorire il suo prossimo attacco. Cosa fai? Immaginalo, poi esegui la mossa. Se vai a vuoto, probabilmente subirai una riduzione dell’impeto per rappresentare il contraccolpo. Il tuo avversario ha l’iniziativa e cercherà di sfruttare il suo vantaggio.

*Affrontare un pericolo* potrebbe anche essere usato per fuggire direttamente dalla battaglia. Se hai la strada libera e i mezzi per scappare, fai questa mossa per vedere se riesci ad allontanarti.

Infine, nei casi in cui un avversario rappresenta un ostacolo di scarsa rilevanza, *Affrontare un pericolo* può essere usata per evitare il combattimento o per risolvere la tua azione contro un nemico da poco. Ad esempio, puoi *Affrontare un pericolo* per aggirare furtivamente un avversario o allontanarti di corsa da un potenziale combattimento. Se stai affrontando un avversario minore da una posizione di netto vantaggio, ad esempio se stai scoccando frecce da un nascondiglio, puoi *Affrontare un pericolo* per vedere cosa succede. In entrambi i casi, andare a vuoto con la mossa potrebbe obbligarti a *Gettarti nella mischia*.

#### [Assicurarsi un vantaggio](#_Assicurarsi_un_vantaggio)

Questa mossa è effettuata in combattimento quando cerchi di ottenere una qualche leva, di migliorare la tua posizione o di preparare un’altra mossa:

* prendi con attenzione la mira prima di tirare? *Assicurati un vantaggio* +ingegno;
* cerchi con un’abile finta di sbilanciare il tuo avversario e crearti uno spiraglio? *Assicurati un vantaggio* +ombra;
* cerchi di demoralizzare il tuo avversario con un grido intimidatorio mentre carichi? *Assicurati un vantaggio* +ferro.

*Assicurarsi un vantaggio* può essere usata quando hai l’iniziativa o come modo per guadagnare una posizione favorevole prima dello scontro. Meccanicamente è una mossa potente per aumentare il tuo impeto, in vista di una mossa decisiva. Narrativamente, è un ottimo modo per portare in scena azioni cinematografiche.

Quando vuoi *Assicurarti un vantaggio*, immagina la situazione. Considera il terreno, le tue armi, la tua posizione, il tuo stile di combattimento e il tuo approccio. Considera il tuo avversario, le sue tattiche e la sua prontezza. Dove c’è un’opportunità? Immagina la tua azione, poi esegui la mossa.

#### [Costringere](#_Costringere)

*Costringere* può essere usata come scorciatoia per chiudere un combattimento. Non devi *Terminare il combattimento* per arrenderti o negoziare la resa, perché *Terminare il combattimento* è l’esito di una battaglia disperata e probabilmente sanguinosa. Se tu o il tuo avversario avete altri obiettivi, prova con *Costringere*:

* provi a costringere il tuo avversario alla resa? *Costringi* +ferro;
* provi ad arrenderti, a ragionare o a negoziare? *Costringi* +cuore;
* convinci il tuo avversario ad abbandonare il combattimento con l’inganno? *Costringi* +ombra.

*Costringere* deve essere sostenuto dalla narrazione. Quali sono le intenzioni del tuo avversario? Cosa prova per te? Sei un nemico odiato? Un potenziale pasto? Cosa è disposto a rischiare? Il combattimento stava volgendo a tuo o a suo favore? Che leva hai nei suoi confronti? Se non può ottenere nessun beneficio, non puoi eseguire questa mossa. Se non sei sicuro, *Chiedi all’oracolo* prima di *Costringere*.

*Costringere* può essere usato proattivamente (quando hai l’iniziativa) o reattivamente (quando il tuo avversario ha l’iniziativa), in base alle circostanze. Offrire la resa è una risposta reattiva e può essere fatta quando non hai l’iniziativa, mentre cercare di *Costringere* il tuo avversario ad abbandonare le armi è una mossa proattiva, da eseguire quando hai il controllo.

#### [Aiutare un alleato](#_Aiutare_un_alleato)

Questa mossa è la scelta più ovvia quando vuoi potenziare le azioni di un tuo alleato. Immagina cosa fai per aiutarlo, poi *Assicurati un vantaggio* e concedi al tuo alleato i benefici del risultato.

Dovresti avere l’iniziativa prima di provare ad *Aiutare un alleato*. Con un bel colpo, entrambi mantenete o prendete l’iniziativa: si tratta di un grande vantaggio per l’alleato, qualora fosse stato in difficoltà nell’ottenere progressi contro il suo avversario. Con un colpo fiacco o a vuoto, entrambi perdete l’iniziativa.

#### [Mosse di sofferenza](#_Mosse_di_sofferenza)

Esegui le mosse di sofferenza appropriate quando affronti gli esiti delle tue azioni in una scena di combattimento.

Se ottieni un bel colpo con una mossa di sofferenza, potresti mantenere o prendere l’iniziativa, anche se hai ottenuto un colpo fiacco o a vuoto nella mossa precedente. Tuttavia, questa opportunità non cancella la narrazione: se sei fuori combattimento e *Affronti la morte*, probabilmente non potrai tornare in battaglia. Se ottieni un bel colpo in una mossa di sofferenza, considera cosa accade e quali mosse puoi fare nella situazione attuale.

#### [Pagare il prezzo](#_Pagare_il_prezzo)

Essere obbligato a *Subire danno* è il risultato più ovvio quando devi *Pagare il prezzo* in un combattimento, ma in una situazione di battaglia dinamica può succedere molto di più: perdi l’equilibrio, lasci cadere un’arma, il tuo scudo è spezzato, un obiettivo è perduto, un compagno o un alleato è ferito, sei messo in una posizione pericolosa, una nuova minaccia si rivela.

Alterna queste conseguenze, rendi il combattimento entusiasmante e scenografico. Qualunque cosa succeda, rendi l’esito qualcosa che avresti evitato. In caso di dubbio, tira sulla tabella di *Pagare il prezzo* o *Chiedi all’oracolo*.

#### [Chiedi all’oracolo](#_Chiedere_all’oracolo)

Puoi *Chiedere all’oracolo* gli obiettivi, le tattiche e le azioni specifiche dei tuoi avversari. L’oracolo può anche aiutarti a determinare l’esito degli eventi o a introdurre nuovi colpi di scena.

Una questa mossa con moderazione e affidati al tuo istinto nella maggior parte dei casi. Le tue azioni scatenano reazioni. Chi stai affrontando? Cosa vuole? Cosa farà ora? Solitamente, la prima cosa che ti viene in mente è corretta.

Il capitolo dedicato include l’oracolo sulle [azioni in combattimento](#_Oracolo_16:_azioni), che puoi usare per vedere le azioni o reazioni di un PNP in un combattimento. Puoi anche sfruttare la descrizione delle tattiche del tuo [avversario](#_05_–_Avversari) per guidare il suo comportamento.

Tieni presente l’ambiente circostante e gli altri personaggi. Fai domande. Posso ottenere copertura qui? Le acque del fiume sono sufficientemente basse da essere guadate? Gli abitanti del villaggio scappano? Considera le azioni del tuo avversario e le tue opportunità nel contesto della situazione.

## Mosse di sofferenza

Queste mosse sono eseguite a seguito di un evento pericoloso o di un esito negativo di un’altra mossa: rappresentano quello che ti succede e come affronti il trauma:

* **quando affronti un danno fisico**, esegui la mossa [*Subire danno*](#_Subire_danno);
* **quando vai a vuoto con *Subire danno* e la tua salute è a 0**, potresti dover [*Affrontare la morte*](#_Affrontare_la_morte);
* **quando il tuo compagno è esposto ai danni**, esegui la mossa [*Il compagno subisce danno*](#_Compagno_subisce_danno);
* **quando sei demoralizzato, impaurito o agisce contro i tuoi interessi**, esegui la mossa [*Subire stress*](#_Subire_stress);
* **quando vai a vuoto con *Subire stress* e il tuo spirito è a 0**, potresti dover [*Affrontare la disperazione*](#_Affrontare_la_disperazione);
* **quando le tue provviste arrivano a 0**, tutti i protagonisti eseguono la mossa [*Provviste finite*](#_Provviste_finite). Se le provviste sono a 0 e subite ancora -provviste, ciascuno di voi deve ridurre la propria salute, il proprio spirito o il proprio impeto dello stesso ammontare;
* **quando la tua barra dell’impeto è al minimo (-6) e subisci ancora -impeto**, esegui la mossa [*Subisci un contraccolpo*](#_Subire_un_contraccolpo).

Eseguire una mossa di sofferenza, comunque, non è l’unico esito possibile di un colpo a vuoto. Potresti affrontare nuove complicazioni narrative o nuovi pericoli; potresti perdere un oggetto; il tuo rapporto con un altro personaggio potrebbe essere messo alla prova. Mantieni la situazione interessante e alterna gli approcci. In caso di dubbio, *Chiedi all’oracolo*.

### Subire danno

Quando **affronti un danno fisico**, subisci -salute pari al grado del tuo avversario o adeguato alla situazione. Se la tua salute è 0, subisci -impeto in quantità pari a -salute che dovresti subire.

Poi, tira il maggiore tra +salute e +ferro.

Con un **bel colpo**, scegli uno:

* solo un graffio: se la tua salute è più di +0, subisci -1 impeto in cambio di +1 salute;
* sfrutta il dolore: prendi +1 impeto.

Con un **colpo fiacco**, resisti.

Se vai **a vuoto**, subisci anche -1 impeto. Se sei a 0 salute, devi anche segnare ferito o mutilato (se non già segnati) o tirare sulla tabella seguente:

11-13: il danno è mortale, *Affronta la morte*.

14-21: stai morendo, se non *Guarisci* entro un’ora o due, dovrai *Affrontare la morte*.

21-26: sei privo di sensi e fuori combattimento. Se abbandonato, rinvieni in un’ora o due. Se sei alla mercè di un avversario che non vuole mostrare pietà, *Affronta la morte*.

31-36: vacilli e combatti per non perdere i sensi. Se svolgi qualsiasi attività faticosa (come correre o combattere) prima di esserti riposato per qualche minuto, tira ancora su questa tabella (prima di risolvere l’altra mossa).

41-66: sei malconcio, ma ancora in piedi.

Se non riesci a difenderti da un attacco, subisci una lesione, sei colto da una malattia o subisci conseguenze da un’azione faticosa, esegui questa mossa.

Quando sei obbligato a *Pagare il prezzo*, dovresti *Subire danno* se il danno fisico è l’esito più ovvio e drammatico per la situazione attuale. Inoltre, alcune mosse e risorse ti porteranno direttamente a *Subire danno* come prezzo o concessione, e potrebbero anche indicare un ammontare specifico di danno da subire.

Se affronti un attacco di un avversario PNP, usi il suo [grado](#_Grado) per determinare l’ammontare di danno inflitto. Se l’ammontare non è indicato o non è ovvio quale applicare, usa le seguenti linee guida:

* **problematico (1 danno):** l’attacco di un avversario minore, un infortunio doloroso o uno sforzo che ti affatica;
* **pericoloso (2 danni):** l’attacco di un avversario abile o di una creatura potenzialmente letale, una brutta ferita o uno sforzo che ti affatica pesantemente;
* **formidabile (3 danni):** l’attacco di un avversario eccezionale o di una creatura possente, una ferita seria o uno sforzo che ti lascia esausto;
* **estremo (4 danni):** l’attacco di un mostro o di una creatura in grado di sopraffarti, una ferita grave o uno sforzo debilitante;
* **epico (5 danni):** l’attacco di un nemico leggendario o di un potere mitico, una ferita orribile o uno sforzo che ti consuma.

In caso di dubbio, usa il danno pericoloso (2 danni).

Poi, riduci la tua barra della salute dell’ammontare subito. Se la tua salute è 0 e rimangono ancora danni da sottrarre, riduci la tua barra dell’impeto. Ora, tira.

Con un bel colpo, rimani imperterrito. Puoi recuperare 1 salute o prendere +1 impeto. Con un colpo fiacco, sei malconcio, ma riesci a restare in piedi.

Quando vai a vuoto e la tua salute è 0, devi prendere una decisione importante. Corri il rischio di morire tirando sulla tabella dell’oracolo, oppure segni una debilitazione? La [debilitazione](#_Debilitazioni) ferito è temporanea e può essere gestita con le mosse *Guarire* o *Soggiornare*, mentre diventare mutilato è un evento permanente, che cambia la vita.

Se vai a vuoto e hai già segnato le debilitazioni, non hai scelta: tira i dadi e spera per il meglio.

### Affrontare la morte

Quando **sei in punto di morte**, e intravedi il mondo dell’aldilà, tira +cuore.

Con un **colpo forte**, la morte ti rifiuta e torni nel mondo dei mortali.

Con un **colpo fiacco**, scegli uno:

* muori, ma non prima di aver compiuto un nobile sacrificio. Immagina i tuoi ultimi momenti;
* la morte vuole qualcosa da te in cambio della tua vita. Immagina cosa vuole (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro) e *Presta un giuramento sul ferro* (formidabile o estremo) per completare questa cerca. Se vai a vuoto quando *Presti un giuramento sul ferro* o rifiuti la cerca, sei morto. Altrimenti, ritorni nel mondo dei vivi e sei maledetto. Puoi cancellare la debilitazione maledetto solo completando la cerca.

Se vai **a vuoto**, sei morto.

Esegui questa mossa quando sei costretto ad *Affrontare la morte* come risultato di un colpo a vuoto con *Subisci danno* o quando affronti un trauma fisico così tremendo che la morte è l’unico risultato ragionevole. La mossa è attivata raramente ed è un’occasione per arricchire la storia, il mondo e i suoi miti. Rendi la mossa drammatica e personale.

Quando effettui la mossa per la prima volta, dovresti immaginare come l’aldilà è rappresentato nella tua versione delle Lande di ferro o, più nello specifico, per il tuo personaggio. Cosa vedi e cosa provi? Solo buio e vuoto? Vedi cancelli di ferro aprirsi davanti a te? Un traghettatore ti porta su un fiume rosso sangue? Senti le canzoni delle tue genti chiamarti al banchetto? Con un colpo forte, potresti solo intravedere cosa c’è dall’altra parte. La tua esperienza concorda con le tue credenze o le mette in discussione? In caso di dubbio, *Chiedi all’oracolo*.

Devi ancora considerare l’entità della morte. La morte ha una forma, oppure è senza nome e inconoscibile? È bella e accogliente? Astuta e ingegnosa? Fredda come la notte più nera? Con un colpo debole, puoi decidere cosa ti chiede la morte e questa richiesta ti porta a una nuova cerca e ti impone la [debilitazione](#_Debilitazioni) maledetto quando torni nel mondo dei vivi.

Se vai a vuoto, sei morto. Immagina cosa ti aspetto. Potresti iniziare con un nuovo personaggio in una nuova versione delle Lande di ferro, oppure affrontare il mondo attuale da una nuova prospettiva. Forse la tua gente ti vendicherà?

### Compagno subisce danno

Quando **il tuo compagno affronta danno fisico**, subisce -salute pari all’ammontare di danno inflitto. Se sa salute del tuo compagno è 0, eventuali danni che rimangono sono sottratti all’impeto.

Poi, tira il maggiore fra +cuore e +salute del compagno.

Con un **bel colpo**, il tuo compagno si ristabilisce e ottiene +1 salute.

Con un **colpo debole**, il tuo compagno è malconcio. Se la sua salute è 0, non può aiutarti fino a quando la sua salute torna almeno a +1.

Se vai **a vuoto**, subisci anche -1 impeto. Se la salute del tuo compagno è 0, è gravemente ferito e fuori combattimento; senza aiuto, morirà in un’ora o due.

Se vai a vuoto con un risultato doppio e la salute del tuo compagno è 0, è morto. Prendi 1 esperienza per ciascuna capacità segnata sulla risorsa compagno, poi eliminala.

Un [compagno](#_Compagni) è una risorsa PNP che completa le tue capacità e può aiutare le tue azioni. Quando sfrutti un compagno per una mossa, lo stai mettendo a rischio. Se ottieni un risultato doppio sui dadi quando usi la capacità di un compagno, eventuali esiti negativi della mossa dovrebbero concentrarsi su di esso. In base alla narrazione applicabile alla situazione attuale, potrebbe essere compreso anche un danno.

Il tuo compagno potrebbe subire danno come esito ragionevole di una qualsiasi mossa, anche a seguito di un tiro sulla tabella di *Pagare il prezzo*.

La tua risorsa compagno ha una barra della salute, che funziona esattamente come la tua. Se subisce danno fisico, riduci la barra della sua salute come definito dalle circostanze o dal grado del tuo avversario, mentre eventuali danni rimasti riducono il tuo impeto. Poi, tira questa mossa.

Quando la salute del tuo compagno è a 0 e ottieni un colpo fiacco o a vuoto, non puoi usare le sue capacità fino a quando recuperano almeno +1 salute. Per aiutare il tuo compagno, esegui mosse adatte, come *Guarire*, *Accamparsi* o *Soggiornare*.

Se il tuo compagno è ucciso, prendi 1 punto esperienza per ogni capacità segnata sulla sua carta. Poi, elimina la risorsa. Se ottieni lo stesso tipo di compagno durante la narrazione della tua cerca e dei tuoi viaggi, dovrai acquistare nuovamente la risorsa al prezzo normale.

Dovresti anche *Subire stress* e subire -spirito in maniera adeguata alla narrazione quando il tuo compagno è ferito o muore.

### Subire stress

Quando affronti un trauma psicologico o perdi le speranze, subisci -spirito pari al grado del nemico o secondo quanto dettato dalla situazione. Se il tuo spirito è 0, subisci -impeto pari allo stress rimanente.

Poi, tira il maggior fra +cuore o +spirito.

Con un **bel colpo**, scegli uno:

* una bazzecola: se il tuo spirito è superiore a +0, allora subisci -1 impeto in cambio di +1 spirito;
* sfruttare l’oscurità: prendi +1 impeto.

Con un **colpo fiacco**, resisti.

Se vai **a vuoto**, subisci -1 impeto. Se sei a 0 spirito, devi segnare scosso o corrotto (se non già segnati), oppure tirare sulla tabella seguente:

11-13: sei sopraffatto, *Affronta la disperazione*.

14-22: ti arrendi. *Rinuncia al tuo giuramento* (se possibile, uno legato alla crisi attuale).

23-36: ti abbandoni a una paura o a una mania e agisci contro il tuo interesse.

41-66: perseveri.

Esegui questa mossa quando il tuo coraggio viene meno, quando sei spaventato o demoralizzato, o quando agisci contro i tuoi interessi.

Quando sei costretto a *Pagare il prezzo*, dovresti *Subire stress* se un contraccolpo psicologico è l’esito più ovvio e drammatico nella situazione attuale. Inoltre, alcune mosse e risorse ti porteranno direttamente a *Subire stress* come prezzo o concessione, e potrebbero anche indicare un ammontare specifico di stress da subire.

Se sei demoralizzato o impaurito da un avversario PNP, puoi usare il suo [grado](#_Grado) per determinare l’ammontare di stress da subire. Se la quantità di stress non è indicata o non è ovvio quale applicare, usa le linee guida seguenti:

* **problematico (1 stress):** un evento preoccupante o un fallimento frustrante;
* **pericoloso (2 stress):** un evento angosciante o un fallimento sconcertante;
* **formidabile (3 stress):** un evento spaventoso o un fallimento demoralizzante;
* **estremo (4 stress):** un evento straziante o un fallimento traumatico;
* **epico (5 stress):** un evento devastante o la perdita di ogni speranza.

In caso di dubbio, usa l’opzione pericoloso (2 stress).

Poi, riduci la tua barra dello spirito dell’ammontare subito. Se il tuo spirito è 0, ogni stress rimanente è sottratto alla barra dell’impeto. Ora, tira.

Con un bel colpo, sei imperturbabile. Puoi recuperare 1 spirito o prendere +1 impeto. Con un colpo fiacco, sei inquieto ma resisti.

Quando vai a vuoto e hai spirito 0, devi prendere una decisione importante. Corri il rischio di incorrere nella disperazione tirando sulla tabella dell’oracolo, oppure segni una debilitazione? La [debilitazione](#_Debilitazioni) scosso è temporanea e può essere gestita con la mossa *Soggiornare*, ma diventare corrotto è un evento permanente, che cambia la vita.

Se sei andato a vuoto e hai già segnato entrambe le debilitazioni, devi tirare sulla tabella per decidere il tuo destino.

### Affrontare la disperazione

Quando sei **al limite della disperazione**, tira +cuore.

Con un **bel colpo**, resisti e vai avanti.

Con un **colpo fiacco**, scegli uno:

* il tuo spirito o il tuo equilibrio si spezzano, ma non prima che tu faccia un nobile sacrificio. Immagina i tuoi ultimi momenti;
* hai una visione su un terribile evento che si verificherà. Immagina questo futuro oscuro (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro) e *Presta un giuramento sul ferro* (formidabile o estremo) per impedirlo. Se vai a vuoto quando *Presti un giuramento sul ferro* o rifiuti la cerca, sei perduto. Altrimenti, ritorni in te e sei tormentato. Puoi annullare la debilitazione tormentato solo completando la cerca.

Se vai **a vuoto**, ti abbandoni alla disperazione o all’orrore e sei perduto.

Esegui questa mossa quando sei costretto ad *Affrontare la disperazione* come risultato di un colpo a vuoto con *Subisci stress*. Questo rappresenta il potenziale punto di rottura del tuo personaggio. Prosegui, nonostante tutto quello che hai visto e che hai fatto, oppure cadi preda dell’oscurità?

Scegliere di essere [tormentato](#_Fardelli) con un colpo fiacco genera possibilità narrative interessanti. Qual è la tua paura più grande? Evitare quel futuro terribile può condurre la tua storia verso una nuova, avvincente, direzione.

Se vai a vuoto, sei distrutto, senza possibilità di recupero. Questa è la fine della storia del tuo personaggio.

### Provviste finite

Quando **le tue provviste sono esaurite** (ridotte a 0), segna impreparato. Se subisci ancora -provviste mentre sei impreparato, devi compensare quella riduzione riducendo salute, spirito o impeto (nelle combinazioni che preferisci), come appropriato alle circostanze.

Quando tu e gli alleati riducete le provviste a 0 (come scelta o risultato di un’altra mossa), tutti segnate impreparato. Questa [debilitazione](#_Debilitazioni) può essere cancellata quando vai a segno con *Soggiornare* e scegli di equipaggiarti.

Mentre sei impreparato, non puoi aumentare la barra delle provviste. Se subisci ancora -provviste quando sei impreparato, dovete scambiare -provviste con -salute, -impeto o -spirito, o con una combinazione delle tre. Compi la scelta più appropriata alla situazione. Una mancanza di provviste può avere un impatto evidente sulla tua energia, sul tuo morale e sulla tua prontezza nell’affrontare una sfida.

### Subire un contraccolpo

Quando il tuo **impeto è al minimo** (-6) e subisci ancora -impeto, scegli uno:

* scambia ciascun -impeto rimanente con una combinazione di -salute, - spirito e -provviste appropriata alle circostanze;
* immagina un evento o una scoperta (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro) che ostacola i tuoi progressi in una cerca, un viaggio o un combattimento. Poi, per ciascun -impeto rimanente, elimina 1 unità di progresso su quella barra per grado (problematico = 3 progressi; pericoloso = 2 progressi; formidabile = 1 progresso; estremo = 2 spunte; epico = 1 spunta).

Quando subisci -impeto, ma il tuo impeto è già al valore minimo (-6), tutte le riduzioni rimaste devono essere scambiate con riduzioni in salute, spirito e provviste, oppure devono trasformarsi in progressi persi su una barra di progresso. Fai una scelta adatta alle condizioni del tuo personaggio e alla situazione attuale. Non limitarti a spostare i punteggi, immagina come la tua scelta si riflette nella narrazione.

Se la tua salute, il tuo spirito e le tue provviste raggiungono lo 0, non hai scelta. Devi eliminare progresso da una delle barre di progresso. Dovresti usare la cerca, il viaggio o il combattimento che sono più legati alla situazione attuale.

## Mosse di cerca

Prestare e portare a compimento giuramenti è fondamentale per le motivazioni del tuo personaggio. Queste promesse solenni guidano la tua storia e ti forniscono i mezzi per guadagnare esperienza e ottenere nuove capacità. Quando intraprendi una cerca, gestisci i progressi in una cerca, cerchi di portarla a termine od ottieni la ricompensa, esegui una di queste mosse.

### Prestare un giuramento sul ferro

Quando **giuri sul ferro che porterai a termine una cerca**, scrivi il tuo giuramento e assegna un grado alla cerca. Poi, tira +cuore. Se presti questo giuramento per una persona o una comunità con cui condividi un legame, aggiungi +1.

Con un **bel colpo**, sei incoraggiato e hai chiaro cosa fare (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro). Prendi +2 impeto.

Con un **colpo fiacco**, sei determinato, ma inizi la tua cerca con più domande che risposte. Prendi +1 impeto e immagina cosa fai per trovare la strada da seguire.

Se vai **a vuoto**, ti trovi di fronte un ostacolo importante prima di poter iniziare la tua cerca. Immagina cosa affronti (*Chiedi all’oracolo se non sei sicuro*) e scegli uno:

* resisti: subisci -2 impeto e fai ciò che devi per superare questo ostacolo;
* ti arrendi: *Rinuncia al tuo giuramento*.

Quando hai di fronte un torto che deve essere riparato, cerchi di raggiungere un’ambizione personale o ti offri di servire qualcuno, esegui questa mossa.

Nella narrazione, un giuramento sul ferro richiede una cerimonia: tocchi un pezzo di ferro ed esprimi la tua promessa. Non fare semplicemente la mossa, immagina come il tuo personaggio esegue il rituale. Cosa fai? Cosa dici? E’ un momento di accettazione riluttante o di fiera determinazione?

Stabilisci il grado della tua cerca, in base a ciò che sai sulle sfide che affronterai, oppure *Chiedi all’oracolo*. Le cerche di grado più alto richiedono maggiori sforzi (all’interno della storia e come tempo di gioco che concentrerai su di esse), ma offrono più esperienza come ricompensa. Una cerca epica potrebbe essere l’impresa della vita, mentre una problematica potrebbe essere risolta in un paio di scene.

Non è necessario risolvere un giuramento prima di prestarne un altro. In realtà, lo scopo di queste regole è far incontrare al tuo personaggio nuove situazioni che lo spingano a prestare nuovi giuramenti, anche mentre sta già cercando di completare una cerca. Questa è la vita dei giurati sul ferro.

In base al risultato di questa mossa, il tuo sentiero può essere chiaro (un bel colpo), oppure possono essere necessarie più indagini per individuare i prossimi passi (un colpo fiacco).

Se vai a vuoto, incontri subito un difficile ostacolo che ti impedisce di intraprendere la tua cerca: potrebbe essere un evento improvviso, qualcuno che agisce contro di te o si rifiuta di aiutarti, oppure una convinzione personale che devi superare. Se hai dubbi su quello che succede, *Chiedi all’oracolo*. L’ostacolo dovrebbe essere importante e non facilmente eliminabile. Inoltre, quando supererai questo ostacolo, non *Raggiungerai un traguardo* nella tua cerca: non potrai ottenere progressi sul giuramento fino a quando avrai superato questa sfida iniziale.

Se vai a vuoto, puoi anche scegliere di renderti conto di aver prestato il giuramento in maniera impulsiva o senza il necessario sostegno, quindi decidere di arrenderti. Se lo fai, *Rinuncia al tuo giuramento*.

Quando gli alleati si uniscono per *Prestare un giuramento sul ferro*, uno di voi lo pronuncia per il gruppo ed esegue la mossa. Gli altri possono contribuire alla causa *Aiutando un alleato*. Se vai a segno e prendi +impeto o vai a vuoto e decidi di subire -impeto, solo il personaggio che esegue la mossa modifica la sua barra dell’impeto. Quando la cerca è avviata, condividete una singola barra su cui segnare il progresso.

### Raggiungere un traguardo

Quando **compi progressi significativi nella tua cerca** superando un ostacolo difficile, completando un viaggio pericoloso, risolvendo un mistero complesso, sconfiggendo una minaccia potente, ottenendo supporto vitale o acquisendo un oggetto cruciale, puoi segnare progresso in base al grado della cerca:

* problematica: 3 caselle;
* pericolosa: 2 caselle;
* formidabile: 1 casella;
* estrema: 2 spunte;
* epica: 1 spunta.

Nel tuo faticoso percorso verso il completamento delle cerche affronterai degli ostacoli. Alcuni di questi ostacoli nascono naturalmente dalla narrazione della situazione: superare una sfida conduce naturalmente verso la prossima. Altri, invece, rappresentano colpi di scena introdotti quando interpreti i risultati di una mossa o quando *Chiedi all’oracolo* per ispirazione. Quando superi uno di questi ostacoli, se si tratta di una sfida degna di nota, esegui questa mossa e segna progresso nella tua cerca.

Non tutti i passi lungo questo sentiero valgono un traguardo. Ti ha causato grande pericolo? Ti è costato qualcosa di importante? Hai scoperto una complessa rete di indizi e motivazioni? E’ stato drammatico e narrativamente interessante? Soprattutto, era direttamente collegato alla cerca e non un evento casuale e privo di legami?

Come definisci i traguardi determina il ritmo della tua partita. Hai bisogno di superare sfide per *Raggiungere un traguardo* e segnare progresso: non puoi *Portare a compimento il tuo giuramento* se non hai segnato alcun progresso. Non ottieni esperienza fino a quando *Porti a compimento il tuo giuramento*. Non puoi acquisire nuove risorse fino a quando guadagni esperienza. A grandi linee, secondo questo flusso le cerche guidano il gioco e l’avanzamento del personaggio, il ritmo dei quali è definito da te e dagli altri giocatori al tavolo. Se immagini ostacoli relativamente semplici e li identifichi come traguardi, segnerai progresso e avanzerai verso il completamento delle cerche più rapidamente. Tuttavia, se lo fai, ti perderai alcune opportunità narrative e la soddisfazione guadagnata dal superare una sfida di livello.

Non sei sicuro se qualcosa valga come traguardo? Parlane al tavolo.

Per approfondire i traguardi, vedi la [sezione dedicata](#_Raggiungere_traguardi).

### Portare a compimento il tuo giuramento

**Mossa di progresso**

Quando **raggiungi ciò che credi essere l’adempimento del tuo giuramento**, effettua un tiro di progresso (ignorando l’impeto).

Con un **bel colpo**, la tua cerca è completata. Segna esperienza (problematica =1; pericolosa = 2; formidabile = 3; estrema = 4; epica = 5).

Con un **colpo fiacco**, c’è qualcosa in più da fare, oppure apprendi una verità sulla tua cerca. Immagina cosa scopri (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro). Poi, segna esperienza (problematica = 0; pericolosa = 1; formidabile = 2; estrema = 3; epica = 4). Puoi *Prestare un giuramento sul ferro* per sistemare le cose. Se lo fai, aggiungi +1.

Se vai **a vuoto**, la tua cerca è incompleta. Immagina cosa succede (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro) e scegli uno:

* rinnovi il tuo impegno: elimina tutte le caselle di progresso riempite tranne una e aumenta il grado della cerca di 1;
* ti arrendi: *Rinuncia al tuo giuramento*.

Il tuo sentiero conduce qui: il tuo nemico è stato sconfitto, la reliquia è stata ritrovata, il tuo addestramento completato, il villaggio salvato, la bestia uccisa, l’omicidio vendicato, l’onore della tua famiglia ristabilito. Hai trionfato.

Oppure no? Esegui questa mossa per scoprirlo.

Poiché questa è una mossa di progresso, il bonus al tuo tiro dipende dal numero di caselle di progresso riempite e l’impeto (positivo o negativo) non ha effetto su questo tiro.

Quando tu e i tuoi alleati state collaborando per portare a compimento un giuramento comune, condividete una barra di progresso. Quando è ora, uno di voi rappresenta il gruppo ed esegue la mossa *Porta a compimento il tuo giuramento*. L’esito influenza tutti gli alleati coinvolti.

Con un colpo forte, il tuo giuramento è adempiuto. Segna esperienza, cancella il giuramento e decidi cosa fare ora. Altre cerche ti portano ad avventurarti nelle terre selvagge? Oppure *Scrivi il tuo epilogo*, senza tornare alla tua vita di giurato sul ferro?

Con un colpo debole, scopri o ti rendi conto di qualcosa che lascia la tua cerca incompleta od ostacola il tuo successo. Immagina cosa apprendi (o *Chiedi all’oracolo*), compi la tua scelta e gioca per vedere cosa succede. La scelta di lasciarti questo evento alle spalle oppure di intraprendere una nuova cerca dovrebbe essere guidata dalla narrazione e dalla situazione del tuo personaggio. Hai sconfitto il tuo avversario in un combattimento sanguinario, ma con un ultimo respiro ti rivela che il tuo vero nemico è ancora vivo? Potresti *Prestare un giuramento sul ferro* per dargli la caccia. Hai aiutato a riportare il capoclan al potere, solo per scoprire che le sue promesse erano menzogne? Potresti *Prestare un giuramento sul ferro* per prendere il posto di questo bugiardo, o semplicemente abbandonare questo luogo, promettendo di non farvi più ritorno.

Se vai a vuoto, una svolta negli eventi comporta la tua sconfitta o l’impossibilità di raggiungere il tuo vero obiettivo. La banda di razziatori era un diversivo e una forza più pericolosa ha sottratto le scorte fatte per l’inverno. La corona dei re è stata ritrovata, ma è un falso. Hai dato la caccia e sconfitto la viverna, ma scopri che era solo parte di un branco più grande. Se scegli di insistere, la natura della tua cerca rimane la stessa (proteggere il villaggio, trovare la corona, fermare le razzie delle viverne), ma la maggior parte dei tuoi progressi è perduta, a causa di questa drammatica rivelazione.

### Rinunciare al tuo giuramento

Quando **abbandoni la tua cerca, tradisci una promessa fatta o non puoi più raggiungere l’obiettivo**, elimina il giuramento e *Subisci stress*. Subisci -spirito pari al grado della tua cerca (problematico = 1; pericoloso = 2; formidabile = 3; estremo = 4; epico = 5).

Esegui questa mossa quando decidi di abbandonare una cerca o se le circostanze rendono il tuo obiettivo apparentemente irraggiungibile.

Per un giurato sul ferro, rendersi conto di dover rinunciare a un giuramento è una decisione drammatica e demoralizzante. La tradizione dice che l’oggetto su cui hai giurato (la tua spada, la tua armatura, la moneta di ferro) deve essere gettato via. Alcuni clan addirittura credono che sia necessario abbandonare tutte le proprie armi e armature e non portare con sé ferro fino all’avvenuta redenzione.

Meccanicamente, *Subisci stress*, riducendo la tua barra dello spirito di un ammontare equivalente al grado della tua cerca (problematico = 1; pericoloso = 2; formidabile = 3; estremo = 4; epico = 5). Narrativamente, dovresti considerare come il tuo fallimento influenza la tua storia e cosa farai per tornare sulla strada giusta. Avevi prestato questo giuramento al servizio di altri? Come influenzerà la tua relazione con loro? Se il tuo giuramento era una cerca personale, come questo fallimento ti obbligherà a rivalutare il sentiero che hai preso nella vita? Dove andrai ora?

Se hai abbandonato una cerca fondamentale per le motivazioni del tuo personaggio, potresti decidere che la tua vita di giurato sul ferro è finita. Se è così, *Scrivi il tuo epilogo* per determinare il tuo destino.

### Progredire

Quando **ti concentri sulle tue abilità, ricevi addestramento, trovi ispirazione, guadagni una ricompensa od ottieni un compagno**, puoi spendere 3 punti esperienza per ottenere una nuova risorsa o 2 punti esperienza per potenziare una risorsa.

Esegui questa mossa quando spendi esperienza per aggiungere una risorsa o potenziare una risorsa esistente.

Narrativamente, dovresti considerare come le tue recenti esperienze e i giuramenti portati a compimento hanno portato a queste nuove capacità. Il tuo cavallo era una ricompensa della gratitudine del capo di un clan degli altipiani? Ti sei addestrato con un potente mistico? Il tempo trascorso attraversando le terre selvagge ti ha reso abile nella conoscenza dei boschi o nella navigazione? Lascia che la narrazione influenzi naturalmente le tue scelte sulle risorse.

Per approfondire come spendere punti esperienza e guadagnare risorse, vedi la [sezione dedicata](#_Far_progredire_il).

## Mosse del destino

Le mosse del destino servono come riferimento per l’esito di altre mosse o come spunti d’ispirazione per la vostra storia. Quando devi gestire l’esito di una mossa, vuoi sapere cosa accade o hai una domanda su persone, luoghi o eventi esterni al tuo personaggio, le mosse del destino ti aiutano a trovare una risposta.

Esistono tre aspetti fondamentali, relativi all’uso delle mosse del destino:

* **istinto:** se la risposta a una domanda o il risultato di una situazione è ovvio, interessante e drammatico, fallo succedere;
* **casualità:** puoi tirare su una tabella casuale per generare un risultato o rispondere a una domanda;
* **ispirazione:** puoi usare spunti creativi, come quelli presenti nel [capitolo degli oracoli](#_06_–_Oracoli), per guidare la tua storia.

### Pagare il prezzo

Quando **subisci l’esito di una mossa**, scegli uno:

* fai accadere l’esito negativo più ovvio;
* immagina due esiti negativi e definisci uno dei due come “probabile”. *Chiedi all’oracolo* usando la tabella sì/no. Se il risultato è sì, accade l’evento probabile, altrimenti accade l’altro evento;
* tira sulla tabella seguente. Se hai difficoltà nell’interpretare il risultato in un modo adatto alla situazione attuale, tira di nuovo:

11: tira di nuovo e applica il nuovo risultato, ma rendilo peggiore. Se tiri nuovamente 11, pensa a qualcosa di terribile che cambia il corso della tua cerca (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro) e fallo succedere;

12: una persona o una comunità di cui ti fidavi perde fiducia in te o agisce contro di te;

13-14: una persona o una comunità che hai a cuore è esposta a un pericolo;

15-16: vieni separato da qualcosa o da qualcuno;

21-23: la tua azione ha un effetto indesiderato;

24-26: qualcosa di valore è perduto o distrutto;

31-33: la situazione attuale peggiora;

34-36: un nuovo pericolo o un nuovo avversario si rivela;

41-43: l’evento causa un ritardo o ti mette in una posizione di svantaggio;

44-46: l’evento causa dei danni;

51-53: l’evento causa dello stress;

54-56: uno sviluppo sorprendente complica la tua cerca;

61-62: l’evento consuma risorse;

63-64: l’evento ti obbliga ad agire contro i tuoi interessi;

65: un amico, un compagno o un alleato rischia di subire dei danni (o tu rischi, se sei da solo);

66: tira due volte e fai accadere entrambi i risultati (se ottieni lo stesso risultato, fai accadere una versione peggiore di quell’evento).

Questa è una delle mosse più comuni in Giuramenti di ferro. Esegui questa mossa quando indirizzato dall’esito di un’altra mossa, oppure quando la situazione attuale ti porta naturalmente a dover pagare il prezzo delle tue azioni o delle tue scelte.

Per prima cosa, **scegli un’opzione come descritto dalla mossa**. Puoi decidere l’esito autonomamente, *Chiedere all’oracolo* di scegliere fra due opzioni, oppure tirare sulla tabella. Qualunque cosa scelga, segui sempre la narrazione: se ti viene subito in mente un esito drammatico, fai accadere quello.

Poi, **immagina l’esito**. Cosa succede? Che effetto ha sulla situazione attuale e sul tuo personaggio? Applica l’esito alla narrazione della scena prima di definire qualsiasi impatto meccanico. Concentrarsi sul prezzo narrativo porta a storie più profonde e drammatiche.

Infine, **applica una penalità meccanica appropriata:**

* se subisci difficoltà fisiche o lesioni, *Subisci danno* e -salute;
* se sei scoraggiato o impaurito, *Subisci stress* e -spirito;
* sei perdi equipaggiamento o esaurisci risorse, subisci -provviste;
* se perdi tempo prezioso o sei messo in una posizione sfavorevole, subisci -impeto;
* se un alleato o un compagno è in pericolo, applica il prezzo ad esso.

Vedi la [sezione dedicata](#_Glossario_delle_mosse) per linee guida sui costi meccanici. In caso di dubbio, subisci -2 alla barra appropriata.

La maggior parte delle situazioni può influenzare la situazione narrativa e il tuo status meccanico. Un risultato, tuttavia, potrebbe anche essere puramente narrativo, senza un costo meccanico immediato. Un fallimento iniziale potrebbe introdurre una complicazione o costringerti a una mossa reattiva (come *Affrontare un pericolo*), mentre un fallimento in una mossa successiva potrebbe poi introdurre una penalità meccanica. In questo modo, i fallimenti si completano a vicenda e la situazione diventa più rischiosa e intensa.

I costi narrativi e meccanici che subisci dovrebbero essere appropriati alle circostanze e alle mosse che stai eseguendo. Andare a vuoto con *Terminare il combattimento* implica un prezzo più alto rispetto ad andare a vuoto con *Scontrarsi* all’interno della stessa scena. Per i momenti drammatici e le mosse decisive, alza la posta in gioco.

Quando hai risolto l’esito, **immagina cosa succede poi** e come reagisci. Non hai il controllo e la situazione è più complicata e pericolosa. Potresti dover rispondere con un’altra mossa per recuperare il tuo vantaggio ed evitare un nuovo prezzo da pagare.

#### Risultati doppi

Se hai ottenuto un [risultato doppio](#_Risultati_doppi) in una mossa, il cui esito ti chiede di *Pagare il prezzo*, puoi valutare di tirare sulla tabella, anziché scegliere un risultato, per venire incontro alla caratteristica del risultato doppio di introdurre un esito che non avresti altrimenti considerato. Se hai dubbi su come rappresentare un risultato della tabella (ad esempio, un nuovo pericolo o un nuovo avversario si rivela), puoi *Chiedere all’oracolo*. Considera che un risultato doppio in *Pagare il prezzo* non ha alcun significato particolare.

### Chiedere all’oracolo

Quando **cerchi di ottenere risposte a domande, scoprire dettagli sul mondo, determinare come reagiscono gli altri personaggi oppure innescare incontri o eventi**, puoi:

* trarre una conclusione. Decidi la risposta in base al risultato più interessante e ovvio;
* rispondi a una domanda sì/no. Decidi le probabilità del sì e tira sulla tabella sottostante per la risposta;
* scegli due opzioni. Definisci una come probabile e tira sulla tabella sottostante per vedere quale alternativa si avvera;
* ispira un’idea. Discutine con gli altri giocatori o usa spunti casuali.

|  |  |
| --- | --- |
| **Probabilità** | **La risposta è sì se tiri…** |
| Quasi certo | 15 o superiore |
| Probabile | 24 o superiore |
| 50/50 | 41 o superiore |
| Improbabile | 54 o superiore |
| Molto improbabile | 63 o superiore |

In caso di risultato doppio, si verifica un risultato estremo o un colpo di scena.

Usa questa mossa quando hai una domanda o vuoi rivelare dettagli sul tuo mondo.

#### Trarre una conclusione

L’uso più semplice di questa mossa è semplicemente decidere la risposta. Pensaci per un secondo (o parlane con gli altri giocatori al tavolo) e segui ciò che ti sembra più appropriato alla situazione attuale e introduce le maggiori potenzialità per scene drammatiche e stimolanti.

La prima cosa che ti viene in mente di solito è quella giusta, adatta alla situazione attuale. Tuttavia, se il tuo primo impulso non è per te né stimolante né interessante, pensaci un poco di più e attendi un momento di illuminazione.

Se non sei ancora sicuro della risposta, oppure vuoi lasciare la situazione nelle mani del destino, hai qualche altra opzione…

#### Fai una domanda sì/no

Puoi fare una domanda con una risposta binaria e lasciarla al fato:

* questo insediamento è abitato?
* la spada mi sfugge di mano?
* c’è un luogo in cui posso nascondermi?
* conosco la strada da seguire?
* valuterebbe di fare questo scambio?

Decidi la probabilità di una risposta positiva e tira i dadi per scoprire l’esito. Ad esempio, se definisci che un sì è improbabile, devi tirare 54 o superiore per un sì; altrimenti, la risposta è no.

#### Scegli due

La prossima soluzione è di porre una domanda con due possibili risposte:

* mi sfugge di mano lo scudo o la spada?
* è nella foresta o nelle colline?
* l’orso mostruoso prova a bloccarmi a terra o a mordermi?
* vengo attaccato da un orrore o da una bestia?
* è un avversario formidabile o pericoloso?

Decidi che una delle alternative è probabile, poi tira sulla tabella. Se ottieni un sì, la risposta è quella probabile; altrimenti, è l’altra. Usa questo approccio quando la risposta è più aperta, ma hai comunque in mente un paio di alternative.

#### Ispira un’idea

L’opzione finale è di cercare ispirazione attraverso una domanda aperta:

* cosa succede ora?
* cosa vuole?
* come appare questo luogo?
* cosa trovo?
* chi o cosa attacca?

Parlarne con gli altri giocatori ti porterà a una risposta interessante, cui non avresti pensato da solo.

Puoi anche usare dei generatori casuali per aiutarti a ispirare una risposta. Vedi il [capitolo dedicato](#_06_–_Oracoli) per spunti creativi e risultati casuali. Oppure, usa gli strumenti che preferisci, come generatori di nomi online, un mazzo di tarocchi o pietre runiche per ispirarti. Quando formuli una domanda aperta, usa strumenti che ti danno un’ispirazione anziché una risposta definitiva. La tua mente creative ti porterà naturalmente da un concetto astratto a una risposta rilevante, che aggiunga una dimensione coinvolgente e sorprendente alla tua storia.

Nelle schede degli oracoli (disponibili su <ironswornrpg.com>), troverai una serie di tabelle vuote per creare i tuoi oracoli personali. Se stai partendo per un viaggio, potresti riempire una tabella con le cose che ti aspetti di incontrare. Quando vuoi innescare un evento, tira sulla tabella.

#### Domande su domande

Puoi tornare alla tabella sì/no e fare una domanda successiva per chiarire o confermare un risultato. Tuttavia, dovresti evitare di fare troppo affidamento a queste domande (o a questa mossa in generale). Non lasciare che una domanda generi a valanga una serie di domande più specifiche. Gli oracoli dovrebbero aggiungere spezia alla tua partita, non dovrebbero essere la portata principale. Fai una o due domande, decidi il significato delle risposte e prosegui. Quando sei in dubbio, segui il tuo istinto. La prima cosa che ti viene in mente è probabilmente quella giusta: vai in quella direzione.

#### Risultati doppi

Un risultato doppio ottenuto tirando sulla tabella dei sì/no dovrebbe innescare un risultato estremo o un colpo di scena, quindi una reazione simile a OH NO! oppure OH SI’!, o un sì/no con una complicazione interessante o drammatica.

Quando non sei sicuro del significato di un risultato doppio, puoi tirare su un’altra [tabella oracolare](#_Introduzione_agli_oracoli) per ispirazione. Se ancora non ti viene in mente nulla, prosegui semplicemente la partita. Definire un risultato doppio non è un obbligo, ma solo un modo per introdurre punti di svolta narrativi che ti conducono lungo sentieri inaspettati. Entra nella tana del coniglio, ma non rimanervi intrappolato.

# 04 – Il tuo mondo

## Benvenuto nelle Lande di ferro

Le Lande di ferro sono una vasta penisola bagnata dall’oceano settentrionale. Le persone che ora si definiscono abitanti di queste terre vi si sono insediati due generazioni fa, dopo essere stati scacciati dalla propria patria da un evento catastrofico. Da allora, gli abitanti delle Lande di ferro sono sopravvissuti, ma non hanno prosperato. Le Lande di ferro sono un luogo duro e pericoloso: gli inverni sono lunghi e brutali, e i raccolti incerti. In base alle scelte che compirai creando la tua versione delle Lande di ferro, bestie mostruose ed orrori terrificanti potrebbero essere una minaccia costante.

Questo capitolo include un breve sommario su ciascuna regione delle Lande di ferro e una sezione per definire le caratteristiche, i pericoli e la mitologia delle tue Lande di ferro, in modo da creare un’ambientazione adattata alla tua visione e alle tue preferenze.

I dettagli in questo capitolo sono intenzionalmente vaghi, come uno schizzo su una tela, pronto a essere decorato dai colori vibranti e dai dettagli della tua storia.

### Viaggi nelle Lande di ferro

Quando attraversi zone pericolose o sconosciute, esegui la mossa [*Intraprendere un viaggio*](#_Intraprendere_un_viaggio). Definirai il grado del viaggio in maniera appropriata alle circostanze della narrazione: la distanza, la regione, il terreno, le minacce e la prontezza del tuo personaggio. Dovresti anche considerarne l’importanza per la tua cerca, poiché un grado superiore significa più tempo e attenzioni nella storia dedicati al tuo viaggio. Se vuoi muoverti rapidamente verso la tua destinazione, assegna un grado basso al viaggio; se questo viaggio rappresenta un aspetto importante nella storia del tuo personaggio, oppure vuoi creare l’occasione per eventi interessanti e cerche secondarie, assegna invece un grado più alto.

In caso di dubbio, segui queste indicazioni generali o *Chiedi all’oracolo*:

* viaggiare per una distanza moderata all’interno della stessa regione è **problematico**;
* viaggiare per una lunga distanza all’interno della stessa regione o attraverso un terreno accidentato è **pericoloso**;
* viaggiare da una regione a un’altra o attraverso un terreno particolarmente aspro è **formidabile**;
* viaggiare attraverso più regioni è **estremo**;
* viaggiare da un capo all’altro delle Lande di ferro o verso un continente diverso è **epico**.

In generale, non perderti in dettagli: il viaggio dovrebbe muoversi alla velocità della tua storia. Non preoccuparti di misurare con precisione le distanze o il tempo. Assegna al tuo viaggio un grado appropriato alle circostanze e alla tua storia, poi esegui la mossa per vedere quello che succede.

## Regioni delle Lande di ferro

1 – Isole della barriera

2 – Costa frastagliata

3 – Foreste profonde

4 – Terre inondate

5 – Rifugi

6 – Zone interne

7 – Colline tempestose

8 – Monti velati

9 – Deserto frantumato

### Isole della barriera

* Onde che si infrangono sugli scogli e correnti pericolose
* Rocce acuminate nascoste sotto la superficie del mare
* Scogliere macchiate dalla neve che si gettano nel mare
* Nubi basse e foschie serpeggianti
* Venti violenti
* Uccelli marini che planano
* Relitti di navi di legno in rovina
* Popolazioni di pescatori che affrontano il mare selvaggio
* Popoli del mare pronti a razziare

Questa lunga striscia di isole corre parallela alla Costa frastagliata. Sono belle, ma imponenti. Le rupi di ardesia si innalzano maestosamente dal mare, sovrastate da brughiere prive di alberi. Cascate alimentate dalle piogge costanti si tuffano da queste rupi nel mare furioso. I venti sono violenti e sempre presenti. In inverno, nevischio, neve e foschia dall’oceano possono ridurre la visibilità alla distanza di un braccio.

Le isole sono scarsamente popolate dagli abitanti delle Lande di ferro, prevalentemente pescatori che affrontano le acque lì intorno. I loro insediamenti si trovano sulle rive strette e cosparse di rocce o su elevate rupi che danno sul mare. Di notte, le fioche luci dei loro falò e delle loro torce luccicano pateticamente al cospetto del mare selvaggio e sconvolto dalla tempesta.

*Spunto per una cerca: Una fanciulla spettrale appare sulla prua della vostra nave e si offre di condurvi in salvo attraverso la tempesta, in cambio di qualcosa. Cosa vi chiede?*

### Costa frastagliata

* Stretti fiordi
* Insediamenti costruiti sulle rive rocciose
* Navi da commercio con vele colorate
* Costruttori di navi al lavoro su chiglie di legno
* Razziatori suonano tamburi di guerra
* Banchi di orche nuotano fra le onde
* Mostruosi serpenti sorgono dalle imperscrutabili profondità

Questa costa è segnata da enormi fiordi ed è una terra accidentata di scogliere innevate che si gettano nelle acque blu.

Gli insediamenti sono localizzati in cima ai fiordi, protetti da strette vallate. Da lì salpano pescatori e razziatori. La loro gente si raduna per vederli partire, depositando ghirlande d’abete sulle loro tracce.

Al centro di ogni insediamento, di fronte alla casa comune, un mucchio di pietre di fiume incise da rune ricorda coloro che non sono tornati, una roccia per ciascuno dei caduti.

*Spunto per una cerca: Una nave, salpata da un insediamento costiero, è ritrovata incagliata sulla riva e vuota. Trasportava qualcosa di grande importanza, ora andato perduto. Cos’era e perché giuri di recuperarlo?*

### Foreste profonde

* Zone boschive ininterrotte
* Una fitta coltre di rami impedisce al sole di filtrare sul terreno
* Nebbia persistente
* Piogge costante
* Elfi, sempre all’erta
* Vecchi alberi coperti di muschio
* Ruscelli si fanno strada attraverso il terreno accidentato
* Movimenti rapidi e furtivi e ringhi oltre la foschia

Le Foreste profonde sono un’ampia fascia di antiche foreste: il terreno è un lussureggiante tappeto di felci e licheni; i rami nodosi sono avvolti dal muschio; l’aria è quasi perennemente nebbiosa e umida. Le forti nevicate sono rare qui, a differenza che nelle regioni circostanti, mentre il ticchettio incessante della pioggia che cade dai grandi rami alti e la corrente dei ruscelli sopra le rocce fanno da sottofondo. L’aria trasporta l’odore di umidità e decomposizione che proviene dal terreno.

Pochi abitanti delle Lande di ferro abitano al limitare delle Foreste profonde, approfittando del clima relativamente temperato e dell’abbondante selvaggina. Tuttavia, la maggior parte delle persone evita questa regione, poiché è popolata dai primevi, da bestie mostruose, da orrori che non possono essere descritti. Queste foreste rappresentano il mondo prima degli umani.

*Spunto per una cerca: Un abitante delle Lande di ferro si è alleato con un nemico nel cuore delle Foreste profonde e sta conducendo attacchi contro gli insediamenti. Chi è? Con chi si è alleato? Cosa farai per fermare questi attacchi?*

### Terre inondate

* Paludi fetide
* Alberti morti avvelenati dall’acqua salata
* Rete di fiumi dalle acque lente
* Stagni e laghi avvolti da foschia persistente
* Luci spettrali ammalianti, attirate dal calore dei vivi
* Insetti pungono e mordono
* Creature in attesa sotto il pelo dell’acqua

Questa è una pianeggiante regione di paludi, acquitrini, laghi e fiumi dalle acque lente. Vicino alla costa, l’acqua è salata e piena di alberi morti. Più a nord, il pantano delle paludi boschive è inframezzato da rari spiazzi di terreno sopraelevato. Tutta la regione è attraversata da fiumi sinuosi che compiono il loro pigro viaggio verso il male. L’odore di queste terre è marcio e malsano, la puzza di una lenta morte.

Una manciata di coriacei abitanti delle Lande di ferro hanno fondato piccoli insediamenti in cima alle piccole colline o creato delle palafitte sulle paludi. La maggior parte di loro pesca e va alla ricerca di cibo sulle acque con barche piatte sospinte da lunghi remi. Alcuni scavano nella torba alla ricerca del ferro di palude, un’attività dura, ardua e umida.

Gli spostamenti sono precari nella regione, perché a un passo dal terreno solido potrebbe esserci un sottile strato di torba a coprire una palude torbida. Poi, mani ossute cercano di afferrarti mentre affondi, trascinandoti giù. “Stai qui con me”, sussurra una voce, “qui con me al buio”.

*Spunto per una cerca: Il livello dell’acqua cresce, minacciando di distruggere un insediamento. Fuggire via barca è l’unica opzione, ma le barche sono poche e le persone molte. Inoltre, qualcosa di affamato attende di nutrirsi nell’acqua.*

### Rifugi

* Colline sinuose e promontori rocciosi
* Piccoli boschi fitti e pieni di ombre
* Insediamenti protetti da mura
* Brughiere verdeggianti
* Ampi fiumi attraversati da esperti naviganti
* Inverni lunghi e rigidi

Questa è una grande regione di foreste, fiumi, distese di arbusti e colline basse. Dopo un difficile viaggio e perdite indicibili, i primi abitanti delle Lande di ferro guardano ai Rifugi come a una nuova partenza, una piccola oasi in una terra feroce e incurante. I Rifugi diedero loro la speranza.

Anni dopo, quella speranza sta svanendo. Anche all’interno dei Rifugi c’è poca possibilità di riposo e sicurezza: gli inverni sono lunghi; i raccolti mai sufficienti; i razziatori colpiscono senza pietà; i boschi fitti, i fiumi profondi e le notti buie nascondono segreti e orrori in agguato. Alcuni dicono che le Lande di ferro sono un essere vivente, uno spirito malvagio che vuole liberarsi degli invasori umani. Lentamente, stagione dopo stagione, anno dopo anno, ci sta riuscendo.

Gli insediamenti in questa regione si trovano tipicamente sulle colline o alla confluenza di fiumi. Le costruzioni sono in legno, talvolta in pietra, con tetti coperti di manto erboso. Le abitazioni centrali e le strutture comuni sono protette da palizzate esterne di terra e legno. Al di là delle mura, i contadini lavorano i miseri campi dalla primavera all’autunno. In inverno, gli insediamenti sono soffocati da fitte nevicate e da oppressive nubi grigie.

*Spunto per una cerca: Un insediamento è caduto sotto la guida iniqua di un crudele comandante. Quale leva riesce a esercitare su questa gente? Qual è il tuo legame con la comunità? Cosa si può fare per detronizzare il tiranno?*

### Zone interne

* Dense foreste spuntano dal terreno aspro
* Accampamenti di cacciatori e insediamenti sparsi
* Canti di uccelli interrotti all’improvviso da silenzi inquietanti
* Abitanti delle Lande di ferro alla ricerca di cibo e selvaggina
* Bestie affamate in agguato
* Bande di varou ululano canti di guerra

Questo altopiano consiste in una lunga striscia di colline coperte da boschi.

Gli insediamenti isolati all’interno di questa regione servono principalmente come base per cacciatori e costruttori di trappole. Una manciata di contadini fanno il meglio che possono con il suolo roccioso, ma la popolazione si nutre principalmente di carne, funghi, bacche e altri doni della foresta per superare i lunghi inverni.

Gli inverni sono duri e pungenti: la neve raggiunge l’altezza di un uomo, o anche più. I cacciatori, coperti da pesanti pellicce, indossano ciaspole per muoversi sul terreno difficoltoso. Di notte, montano il campo, bevono e si raccontano storie, cercando di scacciare con un luminoso falò l’invadente oscurità. Lanciano sguardi nervosi ad ogni suono che proviene appena oltre lo spazio illuminato.

In primavera e in estate, la neve sciolta alimenta fiumi tumultuosi e le foreste brulicano di vita. Tuttavia, l’aria rimane fredda, come per ricordare l’arrivo imminente dell’inverno.

*Spunto per una cerca: Un gruppo di abitanti delle Lande di ferro è stato cacciato dal loro insediamento. Cosa li ha fatti allontanare? Visto che l’inverno si avvicina e le provviste di cibo sono scarse, cercherai di riconquistare il villaggio o di convincere qualcuno ad accoglierli?*

### Colline tempestose

* Foreste poco sviluppate
* Venti ululanti
* Cascate avvolte dalla foschia
* Accampamenti nomadi sugli altipiani
* Carovane di abitanti delle Lande di ferro cariche di minerali
* Giganti diffidenti tengono le distanze
* Mammoth brucano prati di montagna

Questi altipiani sono caratterizzati da aspre piccole e piccole montagne, radi boschi di conifere e ampi tratti pianeggianti ricoperti d’erba, che conducono alle vette dei Monti velati. Durante la maggior parte dell’anno, venti costanti si infrangono sui fianchi delle colline, con suoni simili a stridori e lamenti. Nel cuore dell’inverno, alcuni dicono che questi venti sussurrino i nomi di coloro che sono destinati a morire durante la lunga stagione fredda.

Popolazioni nomadi abitano le colline, allevando bestiame. In primavera e in estate si spostano fra gli alti pascoli, mentre in inverno trovano qualche sollievo dalle intemperie in vallate riparate.

Altri vivono in insediamenti di minatori, estraendo ferro grezzo dai letti dei fiumi e con scavi poco profondi. Le loro fornaci, che sollevano creste di fumo nero, trasformando la materia prima in ferro battuto, trasportato poi verso sud per essere scambiato con i Rifugi.

*Spunto per una cerca: Ti sei imbattuto o hai sentito parlare di una ricca vena di ferro e argento non rivendicata tra queste colline. Che pericoli dovrai superare prima di poter insediare una miniera? Quali forze si opporranno a te o cercheranno di rivendicarla?*

### Monti velati

* Enormi vette avvolte da nubi turbolente
* Bestie ululanti
* Nevi eterne
* Precari sentieri di montagna
* Piccole pile di pietre segnano i morti
* Insediamenti abbandonati
* Viverne volteggiano nella zona

Chiamati comunemente Veli, queste imponenti montagne segnano il confine settentrionale delle terre abitate. Sono quasi costantemente avvolte dalle nubi e dalla foschia e ricoperte di neve. Nelle rare giornate in cui sono visibili fino agli abitanti dei Rifugi, la vista di queste vette imperiose è in grado di incutere paura e meraviglia.

Per pochi, quella sensazione è un richiamo anziché un avvertimento. Gli abitanti delle Lande di ferro che si sono spinti sin qui sono per la maggior parte membri di piccole comunità di minatori, che cercano fortuna in ferro o argento, ma spesso trovano solo la morte nel brutale gelo eterno. Anche coloro che riescono a sopravvivere in qualche modo sui Veli si dirigono a sud prima dell’arrivo dell’inverno, prima che la lunga oscurità prenda possesso di queste terre.

*Spunto per una cerca: Mentre l’inverno si avvicina rapidamente, non vi sono tracce della piccola comunità di minatori insediata sui fianchi dei Veli, nonostante avrebbero dovuto scendere dalle pendici da diverse settimane. Il tempo sta per scadere.*

### Deserto frantumato

* Ampie distese di ghiaccio spezzato
* Immobilità che mette a disagio
* Profondi crepacci che si affacciano sull’oscurità
* Freddo penetrante
* Orrori innaturali si fanno strada fra i ghiacci

A nord dei Monti velati si estende il Deserto frantumato, una distesa di spuntoni di ghiaccio.

Nessuno conosce i confini di questa terra, né cosa vi sia oltre di essi. Nessun abitante delle Lande di ferro si è insediato qui e solo pochi hanno esplorato il passaggio che dai Veli conduce qui. Coloro che sono sopravvissuti al viaggio sono tornati con racconti di un gelo inimmaginabile e di *cose* che si muovono sotto la superficie del ghiaccio.

*Spunto per una cerca: Il viaggiatore di ritorno dall’esplorazione del Deserto frantumato porta con sé mani insensibili e congelate, ma anche storie straordinarie. Gli altri lo scherniscono, ma tu gli credi. Perché? Cosa ti ha raccontato? Cosa ti spinge a voler osservare in prima persona?*

## Le tue verità

Per ciascuna categoria in questa sezione, scegli una delle tre opzioni e rendila vera per la tua versione delle Lande di ferro. Le tue scelte definiscono lo sfondo e il tono della tua campagna, e potrebbero ispirare giuramenti con gli spunti di cerca elencati sotto ciascuna opzione.

Non sei soddisfatto di nessuna delle scelte? Puoi anche decidere le tue verità.

Alcune scelte in una categoria potrebbero contraddire una scelta fatta in un’altra, ma sei libero di piegare e adattare queste opzioni per renderle coerenti con la tua particolare versione delle Lande di ferro. Se trovi che una scelta specifica sia evocativa o interessante, falla funzionare all’interno dell’ambientazione che si sta generando grazie alle tue altre scelte. Puoi anche scegliere più opzioni in una singola categoria. Non vi sono regole in questo caso. Contraddizioni apparenti possono essere alla base di storie interessanti.

Le tue scelte possono influenzare il tuo personaggio e le risorse che potresti selezionare. Ad esempio, se la magia è rara o sconosciuta nel tuo mondo, i rituali possono essere ignorati o interpretati in modo da legarli alla superstizione e rendere i loro effetti meno palesi. Sentiti libero di costruire il tuo mondo attorno al tuo personaggio o di lasciare che il mondo influenzi o limiti le tue opzioni.

Non impantanarti nella creazione dei dettagli della tua ambientazione prima di iniziare a giocare. Lascia spazio all’ispirazione e alle sorprese. Mentre giochi, riempi i vuoti per approfondire la tua narrazione e il tuo mondo. Potresti anche scoprire che alcune scelte che compi qui, che riflettono le conoscenze comuni della popolazione, non siano davvero la verità, dopo tutto.

La sezione seguente è disponibile come scheda separata su <ironswornrpg.com>, in modo che sia semplice stamparla e segnare le tue scelte. Segui questo processo insieme agli altri giocatori durante la vostra prima sessione, in modo che tutti abbiano voce in capitolo sull’ambientazione. Vedi la [sezione dedicata](#_Iniziare_la_tua) per avere più informazioni su come iniziare la campagna.

### Il Vecchio Mondo

* I selvaggi clan chiamati Skulde invasero i regni del Vecchio Mondo. I nostri eserciti caddero e la maggior parte di noi fu uccisa o ridotta in schiavitù. Chi fuggì salpo con qualsiasi cosa galleggiasse e, dopo un difficile viaggio lungo dei mesi, i sopravvissuti approdarono nelle Lande di ferro.

*Spunto per una cerca: Sei un discendente degli Skulde. A causa del tuo retaggio, la tua famiglia da tempo subisce la sfiducia degli altri abitanti delle Lande di ferro. Ora, un manipolo di Skulde è approdato sulle nostre coste. Sono il primo segno di un’invasione? Verso quale schieramento sei leale?*

* La malattia si muoveva come una terribile onda attraverso il Vecchio Mondo, uccidendo tutti lungo la sua strada. Migliaia fuggirono a bordo di navi, ma l’epidemia correva più veloce. Su molte lavi la malattia fu contenuta con misure drastiche, come lanciare a mare chiunque mostrasse anche i più lievi sintomi. Altre navi furono perdute per sempre. Alla fine, i sopravvissuti trovarono le Lande di ferro e le resero la loro nuova casa. Alcuni dicono che saremo per sempre maledetto da coloro che abbiamo lasciato indietro.

*Spunto per una cerca: Un insediamento è colpito dalla malattia. Anche se questa malattia ha qualche somiglianza con la peste del Vecchio Mondo, non uccide le sue vittime. Invece, le cambia. Come si manifesta la malattia? Perché giuri di andare alla ricerca di una cura?*

* Il Vecchio Mondo non poteva più mantenerci: eravamo troppi. Avevamo abbattuto le foreste e i nostri raccolti avvizzivano sul terreno arido. Le città e i villaggi erano piene di persone affamate e disperate. Regnanti meschini si facevano guerra per degli scarti. Affidammo il nostro destino al mare e trovammo le Lande di ferro: un nuovo mondo, una nuova partenza.

*Spunto per una cerca: Decenni fa, l’esodo terminò. Da allora, nessuna nave è approdata qui dal Vecchio Mondo. Fino ad oggi. Si dice che una singola nave sia arrivata dal vasto oceano e approdata sulle rocce delle Isole della barriera. Quando senti il nome di questa nave, giuri che scoprirai il destino dei suoi passeggeri. Come mai è così importante per te?*

### Ferro

* Le imponenti colline e montagne delle Lande di ferro sono ricche di ferro grezzo. Il più pregiato è il ferro nero siderale.

*Spunto per una cerca: La carovana, diretta verso le lontane terre meridionali, ha lasciato l’insediamento dei minatori la scorsa stagione, ma non è mai arrivata alla sua destinazione. Trasportava un carico di ferro nero. Perché ritrovare la carovana perduta è così importante per te?*

* Il clima è gelido: pioggia e vento si scatenano dall’oceano e gli inverni sono lunghi e pungenti. Uno dei primi coloni si è lamentato “Solo chi è fatto di ferro osa vivere in questi luoghi disgustosi” e da qui la nostra patria ha avuto il suo nome.

*Spunto per una cerca: Il raccolto è stato scarso e le incessanti nevicate hanno isolato il villaggio. Il cibo sta terminando. Cosa farai per far sopravvivere questa gente durante la brutta stagione?*

* Imperscrutabili pilastri di metallo sorgono nelle Lande di ferro. Sono di un grigio ferroso e lisci come la pietra di fiume. Nessuno sa a cosa servano. Alcuni dicono che sono vecchi quanto il mondo. Altri, come i sacerdoti del ferro, li adorano e prestano giuramenti su di essi. La maggior parte delle persone fa gesti scaramantici e accelera il passo quando si imbatte in uno di essi. I pilastri non si arrugginiscono e nemmeno la lama più affilata è in grado di scalfirli.

*Spunto per una cerca: I tuoi sogni sono disturbati dalla visione di un pilastro in un paesaggio ignoto. Cosa vedi? Perché hai giurato di andare a cercarlo?*

### Retaggio

* Siamo i primi umani a camminare su queste terre.

*Spunto per una cerca: Nelle scritture di uno dei primi coloni c’è la descrizione di una radura al centro delle Foreste profonde. Si dice che gli spiriti di quel luogo possano concedere una miracolosa benedizione. Che beneficio conferisce?*

* Altri umani approdarono qui dal Vecchio Mondo moltissimi anni fa, ma tutto ciò che rimane di loro è una popolazione selvaggia e bestiale che chiamiamo gli spezzati. Il loro destino sarà anche il nostro?

*Spunto per una cerca: Trovi un bambino, uno degli spezzati, ferito e predato dalla sua gente. Lo proteggi, anche a rischio di scatenare l’ira delle tribù degli spezzati?*

* Prima degli abitanti delle Lande di ferro, prima anche dei primevi, un’altra popolazione viveva qui. Le loro antiche rovine sorgono nelle Lande di ferro.

*Spunto per una cerca: Dei minatori hanno scoperto delle rovine sotterranee. Da quel momento, gli abitanti dell’insediamento fanno strani sogni: dicono che le rovine li chiamano. Diversi sono spariti in quel luogo antico e oscuro, compreso qualcuno di importante per te.*

### Comunità

* Siamo pochi in questa terra maledetta. La maggior parte ha raramente contatti con chiunque al di fuori del proprio piccolo insediamento o villaggio e gli stranieri sono visti con grande sospetto.

*Spunto per una cerca: Nel cuore dell’inverno, un uomo disperato arriva a un insediamento intrappolato nella neve. E’ ferito, affamato e quasi morto di freddo. La sua famiglia è stata rapita. Da chi? Affronterai lo spietato inverno per salvarli?*

* Viviamo in comunità chiamate circoli. Gli insediamenti vanno da tenute con un paio di famiglie a villaggi con diverse centinaia. Alcuni circoli appartengono a popoli nomadi. Alcuni potenti circoli potrebbero includere un raggruppamento di insediamenti. Commerciamo e qualche volta rivaleggiamo con gli altri circoli.

*Spunto per una cerca: Una rivalità che dura da decenni fra due circoli si è trasformata in guerra aperta. Qual è la causa di questa disputa? Ti unisci al combattimento, oppure giuri di porvi fine?*

* Abbiamo trasformato le Lande di ferro nella nostra casa. I villaggi nei Rifugi sono collegati da sentieri battuti. Le carovane dei mercanti viaggiano tra gli insediamenti nei Rifugi e quelli nelle regioni periferiche. Tuttavia, molte zone delle Lande di ferro sono selvagge.

*Spunto per una cerca: Le carovane sono costrette a pagare un pedaggio per usare una rotta commerciale. Il pedaggio, pari a un quarto della merce trasformata, lascia diverse comunità senza provviste sufficienti per l’inverno. Chi chiede questo pagamento? Come sistemerai le cose?*

### Comandanti

* I metodi di comando sono variegati quanto le popolazioni. Alcune comunità sono governate dal capo di una potente famiglia, altre hanno un consiglio di anziani che prende le decisioni e decide le dispute. In altre ancora, sono i sacerdoti a comandare; in alcune, infine, sono i duelli all’interno del cerchio a decidere.

*Spunto per una cerca: Hai vividi sogni ricorrenti di una città nelle Lande di ferro, con robuste mura di pietra, mercati affollati e una fortezza su un’alta collina. E moltissime persone! Una città simile non esiste da nessuna parte nelle Lande di ferro. Nei tuoi sogni, tu sei il governatore di questa città. In qualche modo, non importa quanto ci vorrà, devi trasformare la tua visione in realtà.*

* Ciascuna delle nostre comunità ha un comandante, chiamato supervisore. Ogni settima primavera, la popolazione conferma il supervisore attuale o ne sceglie uno nuovo. Alcuni supervisori indossano la corona di ferro riluttantemente, mentre altri sono assetati di potere e la ottengono con complotti o minacce.

*Spunto per una cerca: Un supervisore si è ammalato e morirà sicuramente senza aiuto, poiché il curatore del villaggio non conosce la malattia. Si sospetta che sia colpa di un veleno o di una magia malvagia. Le famiglie della comunità sono pronte ad azzannarsi mentre propongono i loro candidati alla corona di ferro. Scoprirai la verità sulla malattia del supervisore e la guarirai?*

* Numerosi capi-clan governano su possedimenti di poco conto. La maggior parte di loro vuole diventare l’unico vero re e i loro scontri saranno la nostra rovina.

*Spunto per una cerca: Possiedi in segreto metà della Vera corona, una reliquia del Vecchio Mondo. Secoli fa questa corona fu spezzata in due quando l’ascia di un assassino decapitò il comandante supremo. Tu sei un suo discendente. Chi ti ha dato la reliquia? Troverai l’altra metà della corona e cercherai di unire i clan sotto il tuo dominio? Oppure ne farai un altro uso?*

### Difesa

* Qui nelle Lande di ferro le provviste sono troppo preziose e le terre troppo poco densamente popolate per sostenere l’organizzazione di forze armate. Quando una comunità è minacciata, le persone si uniscono per proteggere i propri cari.

*Spunto per una cerca: Un insediamento non è in grado di, oppure non vuole, difendersi da una minaccia imminente. Perché? Che pericolo si trovano di fronte? Cosa farai per proteggerli?*

* I guardiani sono i nostri soldati, le nostre guardie, le nostre forze armate. Servono la comunità stando di guardia, pattugliando i territori vicini e organizzando la difesa nei momenti di crisi. La maggior parte di loro ha forti legami con la comunità, mentre altri, i guardiani liberi, sono mercenari itineranti assoldati per servire una comunità o proteggere una carovana.

*Spunto per una cerca: Ti imbatti in un guardiano moribondo, che ti racconta della sua importante missione, incaricandoti di portarla a termine. Ti chiede di giurare, mentre con la mano insanguinata ti affida un oggetto cruciale per l’impresa. Cos’è?*

* I nostri manipoli sono schierati per colpire i nostri nemici o difendere i nostri possedimenti. Anche se non imponenti come gli eserciti che una volta marciavano nel Vecchio Mondo, queste forze armate sono ben addestrate ed equipaggiate al meglio delle possibilità delle loro comunità. Le insegne dei manipoli sono decorate con illustrazioni della loro storia nel Vecchio Mondo e delle loro vittorie nelle Lande di ferro.

*Spunto per una cerca: Un manipolo è stato spazzato via in battaglia dalla forza schiacciante di un nemico. Cosa ti lega a questo manipolo? Chi li ha sconfitti? Porterai la loro insegna in cerca di vendetta o giurerai di riportarla a casa per tributarle il giusto onore?*

### Misticismo

* Alcuni trovano ancora conforto nelle vecchie tradizioni, affidandosi ai mistici per leggere la sorte dei neonati o per rituali di buon auspicio sul raccolto. Altri, invece, agiscono spinti dalla paura di coloro che sospettano essere in possesso del potere. Comunque, la maggior parte della popolazione crede che la vera magia, sempre che sia mai esistita, ci sia preclusa ora.

*Spunto per una cerca: Qualcuno vicino a te è accusato di aver maledetto un insediamento, lasciando i campi incolti e facendo ammalare il bestiame. Che prove hanno a riguardo? Difenderai questa persona e scoprirai le vere ragioni dei problemi dell’insediamento?*

* La magia è rara e pericolosa, ma i pochi che possiedono questo potere sono particolarmente dotati.ù

*Spunto per una cerca: Hai sentito storie di qualcuno che possiede il vero potere, in un insediamento isolato molto lontano. Chi ti ha parlato di questo mistico? E’ temuto o rispettato? Perché giuri di andare a cercarlo?*

* La magia attraversa questa terra come i fiumi scorrono fra le colline. Il potere magico è disponibile a coloro che decidono di controllarlo e anche la gente comune conosce spesso uno o due rituali utili.

*Spunto per una cerca: Un tuo caro ha intrapreso la via del potere, ma è finito succube di esso. Chi è? Perché è caduto vittima dell’oscurità? Dove si trova ora? Cerchi di salvarlo o di sconfiggerlo?*

### Religione

* Qualche abitante delle Lande di ferro fa ancora gesti o mormora preghiere per abitudine e tradizione, ma la maggior parte crede che le divinità ci abbiano abbandonato tempo fa.

*Spunto per una cerca: Un carismatico abitante delle Lande di ferro incoraggia i suoi seguaci ad abbandonare le tradizioni religiose del Vecchio Mondo e propone un nuovo sentiero da seguire. Che dottrina sta insegnando? Cosa vuole ottenere? Hai giurato di aiutarlo o di fermarlo?*

* La gente onora divinità antiche e nuove. In questa landa desolata, una preghiera è un conforto semplice ma potente.

*Spunto per una cerca: Un abitante delle Lande di ferro è determinato a partire per un pellegrinaggio in una zona pericolosa. Che luogo sacro sta cercando? Perché giuri di aiutarlo nel suo viaggio? Chi cerca di fermarlo e perché?*

* Le nostre divinità sono molte e si fanno riconoscere con manifestazioni e miracoli. Alcuni dicono che camminino anche tra di noi in segreto. I sacerdoti comunicano la volontà divina e influenzano molte comunità.

*Spunto per una cerca: Porti il segno di una divinità. Di cosa si tratta? I sacerdoti dichiarano che questo segno significa che sei stato scelto per compiere il tuo destino. Accetti il tuo fato e giuri di portarlo a compimento, oppure sei determinato a combatterlo? Che forza ti si oppone?*

### Primevi

* I primevi si sono trasformati in una leggenda. Alcuni dicono che i superstiti delle vecchie tribù abitano ancora le foreste più fitte o le cime delle montagne, ma la maggior parte crede che non siano mai stati nulla più di un mito.

*Spunto per una cerca: Qualcuno ossessionato dai primevi vuole cercare prove della loro esistenza. Ciò richiederà una spedizione verso le propaggini più estreme delle Lande di ferro. Qual è il tuo ruolo nella missione?*

* I primevi vivono in isolamento e difendono strenuamente le loro terre.

*Spunto per una cerca: Un elfo, cacciato dai suoi simili, vive con gli abitanti delle Lande di ferro. Con il tempo, è diventato parte della comunità. Ora sta morendo e desidera tornare dalla sua gente prima di andarsene. Cerca il perdono o la giustizia? Perché giuri di aiutarlo? Che forza si oppone al suo ritorno?*

* I primevi detengono il potere sulle Lande di ferro. Gli elfi delle fitte foreste e i giganti delle colline ci tollerano e commerciano con noi, per ora. Gli abitanti delle Lande di ferro temono che un giorno decideranno che non siamo più i benvenuti qui.

*Spunto per una cerca: Gli umani e i giganti sono sul piede di guerra. Cosa è successo? Da che parte stai? C’è qualcosa da fare per riportare la calma?*

### Bestie

* Le bestie dei tempi antichi sono solo leggende. Alcuni esploratori delle fitte foreste e delle alte montagne tornano con racconti esagerati di mostruose creature, ma sono solo dei deliri. Niente di tutto ciò esiste.

*Spunto per una cerca: Sei stato testimone di un assalto da parte di quello che credevi essere un animale di proporzioni mostruose. Nessuno ti crede, anzi sei accusato dell’omicidio commesso dalla bestia. Come puoi provare la tua innocenza? Puoi davvero fidarti dei tuoi ricordi sull’evento?*

* Bestie mostruose vagano per le aree più selvagge delle Lande di ferro.

*Spunto per una cerca: Un importante abitante delle Lande di ferro è consumato dal desiderio di vendicarsi di una bestia. Cosa rende questa creatura riconoscibile? Come si è guadagnata l’ira di questa persona? Lo aiuti nella sua impresa o cerchi di impedire alla sua furia cieca di distruggere qualcos’altro insieme alla bestia?*

* Bestie di ogni tipo popolano le Lande di ferro, principalmente lungo i confini, ma si addentrano nelle zone abitate per cacciare, spesso il bestiame. Attacchi a viaggiatori, carovane o anche insediamenti, tuttavia, si sono verificati.

*Spunto per una cerca: Sterminatori professionisti si guadagnano da vivere uccidendo le bestie. Uno sterminatore, famoso in tutte le Lande di ferro per le sue numerose uccisioni, è sparito durante una caccia. Ha incontrato finalmente pane per i suoi denti, oppure qualcosa di ancora più terribile è coinvolto? Cosa ti lega a questa persona?*

### Orrori

* Sono solo storie per spaventare i bambini.

*Spunto per una cerca: Gli assassinii sono iniziati nella scorsa stagione. I pettegolezzi locali dicono che sono opera di un orrore vendicativo, ma anche forze molto più materiali sono coinvolte. Cosa ti lega a questi omicidi? Cosa farai per fermarli?*

* Cerchiamo di evitare foreste scure e corsi d’acqua profondi, perché i mostri si annidano in quei luoghi. Nelle profondità della lunga notte, quando tutto è avvolto dall’oscurità, solo i pazzi si avventurano oltre le loro case.

*Spunto per una cerca: Porti le cicatrici di un attacco da parte di un errore. Di cosa si è trattato? Le cicatrici sono fisiche, emotive o di entrambi i tipi? Come cerchi di tornare quello di prima?*

* I morti non riposano nelle Lande di ferro. Di notte accendiamo torce, spargiamo sale e mettiamo sentinelle ai cancelli, ma non basta. Stanno arrivando.

*Spunto per una cerca: Un gruppo di abitanti delle Lande di ferro fonda un insediamento in un territorio maledetto da un orrore malevolo. Quale male affligge questa terra? Perché i coloni sono così interessati a stabilirsi qui? Li aiuterai o cercherai di obbligarli ad abbandonare questa folle impresa?*

## Disegna i tuoi viaggi

Per tenere traccia dei dettagli del tuo mondo, scarica la mappa vuota delle Lande di ferro su <ironswornrpg.com>. Poi, usa un foglio a parte, dei cartoncini o un diario per creare una legenda e segnare i luoghi sulla mappa.

I cartoncini funzionano molto bene, perché hanno spazio per sufficienti informazioni su una regione o un luogo e sono facili da ricercare quando hai bisogno di recuperare i dettagli. Segna un numero sul cartoncino e usa lo stesso numero per indicare il luogo sulla mappa. Se conservi i tuoi cartoncini in ordine, pinzati alla tua mappa, ti serviranno solo un paio di secondi per ricordare il nome di quel villaggio nelle Zone interne.

Puoi anche usare questi cartoncini per eventi casuali. Hai bisogno di sapere dove sono diretti i razziatori? Mischia i tuoi cartoncini, mettili a faccia in giù e scegline uno.

Non preoccuparti dei dettagli: non tutto ciò che incontri deve essere segnato sulla mappa o registrato. Concentrati sulle persone e suoi luoghi importanti per la tua storia. Non sprecare tempo con le distanze o le posizioni esatte: non guadagni punti per la precisione. Detto questo, se ti piacciono davvero tanto le mappe dettagliate e la registrazione dei tuoi viaggi, sentiti libero di farlo nella maniera che funziona meglio per te.

Se stai usando una mappa personalizzata delle Lande di ferro o giochi direttamente in un’ambientazione diversa, puoi gestire i dettagli come preferisci.

Quando segni i dettagli di una comunità, inserisci una nota per ogni legame che condividi, ad esempio con una L vicino alla comunità o alla persona di interesse. I cartoncini possono servire anche per tenere traccia delle cerche ad essi collegate.

# 05 – Avversari e scontri

## PNP nelle Lande di ferro

Un PNP (personaggio o creatura non protagonista) è chiunque abiti la tua versione delle Lande di ferro, tranne il tuo personaggio e quelli degli altri giocatori. Possono essere persone, entità o creature. Giocherai le tue interazioni con i PNP ed eseguirai mosse quando cercherai di influenzarli, aiutarli, ottenere il loro aiuto o agire contro di loro.

Questo capitolo include una serie di PNP di esempio, organizzati per categorie:

* gli **abitanti delle Lande di ferro** sono gli umani che si sono insediati in queste terre;
* i **primevi** sono entità che abitavano le lande di ferro innumerevoli anni prima dell’arrivo degli umani;
* gli **animali** sono creature comuni;
* le **bestie** sono creature mostruose, di dimensioni e astuzia non comuni;
* gli **orrori** sono entità sovrannaturali.

Questi PNP sono un punto di partenza. Usa ciò che si adatta alla tua versione delle Lande di ferro, tenendo a mente le scelte che hai compiuto definendo le caratteristiche dell’ambientazione nel capitolo precedente. Se il tuo mondo è interamente umano-centrico, ignora qualsiasi PNP fantastico. Se vuoi aumentare gli aspetti fantastici nella tua campagna, puoi mettere l’accento su ciò che è irreale o mostruoso.

Usa ciò che ti piace, scarta ciò che non ti piace e crea quello che manca: è il tuo mondo.

### Componenti di un PNP

Poiché il metodo di gioco di *Giuramenti di ferro* è basato sulle capacità e le azioni dei protagonisti, i PNP sono prevalentemente rappresentati all’interno della narrazione, non con meccaniche: non hanno caratteristiche numeriche o barre. Invece, i PNP di esempio in questo capitolo sono caratterizzati a grandi linee per aiutarti a guidare le loro azioni e la minaccia che rappresentano in combattimento.

Quando interagisci con un PNP, immagina la sua personalità e le sue motivazioni. Un personaggio animalesco sfrutta la propria forza o cerca di prevaricare e intimidire; un personaggio astuto agisce manipolando o ingannando; un personaggio di animo nobile agisce secondo il suo senso dell’onore; un animale, a seconda del suo atteggiamento, può attaccare o fuggire, se minacciato; una creatura sovrannaturale può agire con malvagità e odio scriteriati verso gli esseri viventi, oppure avere necessità più complesse. Quando non sei sicuro dei tratti di un PNP o della sua prossima azione, *Chiedi all’oracolo*. Poi, immagina cosa fa ed esegui mosse per aiutarlo o per opporti, a seconda delle circostanze.

#### Grado

I PNP hanno un singolo attributo meccanico, il loro grado, dal quale deriva la loro capacità di resistere e infliggere [danno](#_Danno) in combattimento, secondo lo schema seguente:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Grado** | **Tipo** | **Progresso** | **Danno** |
| Problematico | Nemici comuni | 3 progressi per danno | Infligge 1 danno |
| Pericoloso | Abili guerrieri e creature letali | 2 progressi per danno | Infligge 2 danni |
| Formidabile | Guerrieri eccezionali e creature potenti | 1 progresso per danno | Infligge 3 danni |
| Estremo | Avversari di abilità o potere schiacciante | 2 spunte per danno | Infligge 4 danni |
| Epico | Avversari leggendari dotati di poteri mitici | 1 spunta per danno | Infligge 5 danni |

Quando affronti un avversario in combattimento, assegnagli una barra di progresso standard (10 caselle). Quando *Colpisci* o ti *Scontri* e infliggi danno, segna progresso per ciascun danno, in base al grado dell’avversario. Ad esempio, segni due spunte per ogni danno inflitto a un avversario estremo, mentre due intere caselle per ogni danno inflitto a un avversario pericoloso.

Quando non riesci a difenderti dall’attacco di un avversario e subisci danno, esegui la mossa [*Subisci danno*](#_Subire_danno). Nell’ambito di quella mossa, riduce la tua barra della salute della quantità di danno inflitta dal tuo avversario, in base al suo grado.

Se appropriato, il PNP può anche infliggere [stress](#_Stress) pari al suo grado quando non riesci a resistere a un’azione che ti impaurisce, demoralizza o spaventa.

Usa la mossa [*Termina il combattimento*](#_Terminare_il_combattimento), sfruttando i tuoi progressi contro il tuo avversario, quando cerchi di chiudere lo scontro. Per approfondire il progresso, vedi la [sezione dedicata](#_Le_barre_del).

Il grado dei PNP di esempio in questo capitolo rappresenta quello di un esemplare tipico di quella categoria. Per PNP insolitamente potenti, aumenta il grado di uno; per avversari meno potenti, riducilo di uno. Puoi anche modificare il grado di un avversario quando le circostanze ti forniscono un vantaggio o svantaggio narrativo significativo prima del combattimento. Vedi la [sezione dedicata](#_Modificare_i_gradi) per approfondire le modifiche ai gradi di una sfida.

#### Tratti

Queste sono le caratteristiche tipiche dell’aspetto e della personalità di un PNP. Non sono universalmente vere, soprattutto in comunità diversificate come gli abitanti delle Lande di ferro e i primevi, ma possono essere un punto di partenza e fornire alcuni tratti comuni.

#### Impulsi

Gli impulsi rappresentano le motivazioni e gli istinti di un PNP. Per le creature, sono relativamente semplici: caccia, nutriti, difendi il territorio. Per le creature intelligenti, gli impulsi sono gli obiettivi e le credenze tipiche della loro società, ma non rappresentano l’ampia gamma di motivazioni che incontrerai. Gli impulsi sono un punto di partenza, perché forniscono una bozza di un PNP tipico, che deve essere confermata o contraddetta in base al ruolo che avrà nella narrazione.

I PNP che sono importanti nella tua campagna avranno più dettagli. In base al loro ruolo nella tua storia, i loro impulsi potranno sostenere od ostacolare i tuoi obiettivi. Quando scopri dei dettagli su un PNP importante, prendine nota. Cerca occasioni per introdurre storie passate interessanti e sorprendenti e le motivazioni di questi personaggi.

#### Tattica

La tattica fornisce indicazioni sul possibile comportamento del PNP in combattimento, un riferimento sulle manovre tipiche, ma non esaurisce le possibilità di una scena di combattimento complessa e drammatica. Dovresti lasciare che le azioni dei PNP nascano dalla narrazione. Qual è la situazione? Qual è il loro obiettivo? Cosa aggiungerebbe pericolo e intensità in questo momento? Fallo succedere. Quando sei in dubbio, *Chiedi all’oracolo*.

I tuoi avversari non dovrebbero limitarsi a cercare di infliggere danno. Un ruggito terrificante o un discorso demoralizzante possono costringerti a *Subire stress*. Manovre tattiche riducono il tuo impeto. Complicazioni narrative, come la comparsa di nuovi nemici, compagni o alleati in pericolo, o una scoperta che sconvolge la tua cerca, aumenteranno la tensione della scena.

#### Spunti di cerca

Tutti i PNP riportano uno spunto di una cerca, che può servirti di ispirazione per un giuramento.

#### La tua verità

Alcuni PNP riportano una domanda cui devi rispondere. Questa è un’occasione per personalizzare il PNP secondo la tua visione delle Lande di ferro. Puoi farlo mentre definisci il tuo mondo o scoprirlo durante la partita. Le verità possono rappresentare un fatto incontestabile, o semplicemente qualcosa che le persone del tuo mondo credono.

### Branchi di PNP

Quando affronti un gruppo di nemici **problematici** o **pericolosi**, puoi combinarli in un **branco**, gestito con una singola barra di progresso: è più comodo rispetto a tenere traccia del progresso per ciascun singolo avversario e la scena procederà più velocemente.

Quando raggruppi gli avversari in un branco, aumenta il loro grado per rappresentare la loro complessiva capacità di infliggere e resistere ai danni. Per un piccolo branco (da 3 a 5 membri), aumenta il grado di uno; per un branco più grande (da 6 a 10), aumenta il grado di due. Ad esempio, un branco di 4 avversari problematici è trattato come un solo avversario pericoloso. Se stai affrontando più di 10 nemici problematici o pericolosi, puoi raggrupparli in branchi più piccoli per gestirli con un numero minore di barre di progresso.

Quando infliggi danno al branco, puoi immaginarlo nel modo più appropriato alla narrazione. Potresti ferirli, metterne uno o più fuori gioco, o allontanarne qualcuno. Quando *Concludi il combattimento* con successo, hai sconfitto l’ultimo di loro o annientato il loro spirito combattivo.

Avversari formidabili, estremi o epici non possono essere raggruppati in branchi; ciascuno deve avere una propria barra di progresso.

### Unire le forze con i PNP

Se la tua storia ti spinge a collaborare con dei PNP per superare delle sfide, devi considerare il loro impatto sulla narrazione e sulle tue mosse. I PNP – tranne quando sono una [risorsa compagno](#_Compagni) – non forniranno un bonus meccanico alle tue mosse, né eseguiranno mosse; sono semplicemente una parte della storia, forse influenzeranno le mosse che eseguirai, i risultati di tali mosse e il grado delle sfide. Ottenere l’aiuto di un PNP importante potrebbe anche consentirti di [*Raggiungere un traguardo*](#_Raggiungere_un_traguardo). Ad esempio:

* se hai il compito di proteggere dei PNP, potrebbero essere messi in pericolo o subire delle perdite a causa dei fallimenti delle tue mosse;
* se stai combattendo a fianco di PNP, puoi ridurre il grado dei tuoi avversari: affrontare da solo un grande gruppo di razziatori potrebbe essere una sfida estrema, ma se sei aiutato da un tenace gruppo di abitanti del villaggio, potresti ridurre il grado degli avversari a formidabile;
* se vieni guidato da un esploratore esperto, potresti saltare la mossa *Intraprendi un viaggio* o ridurre il grado del viaggio;
* se un comandante PNP decide di sostenere la tua cerca consentendoti il passaggio attraverso dei territori contesi, potresti *Raggiungere un traguardo* e segnare progresso.

Come per qualsiasi PNP, puoi *Chiedere all’oracolo* per vedere come un PNP aiutante reagisce, come se la cava in una sfida, oppure cosa farà dopo. Puoi eseguire mosse per influenzarli, come *Costringere*. Se sviluppi un rapporto profondo nella tua storia, o se *Porti a compimento un giuramento* al suo servizio, puoi decidere di *Formare un legame*.

In breve, rendili dei personaggi, non dei numeri. Dai loro una personalità, delle peculiarità e delle motivazioni. Fai in modo che influenzino la tua storia e le tue cerche, nel bene o nel male, ma ricorda che al centro della storia ci sono sempre il tuo protagonista e i suoi alleati.

### Creare PNP

Dovresti creare PNP adatti alla tua versione delle Lande di ferro, che migliorino la tua storia e arricchiscano le avventure del tuo protagonista. Usa i PNP di esempio come punto di partenza, oppure inizia da zero. Poiché i PNP non hanno dettagli numerici, è facile renderli vivi senza averli preparati in anticipo.

Se affronti un PNP in combattimento, assegnagli un grado. Se vuoi, puoi anche prendere nota dei suoi impulsi e delle sue tattiche. Altrimenti, le sue motivazioni, capacità e azioni sono interamente parte della tua narrazione. Potrebbe ignorarti, aiutarti o contrastarti. Esegui mosse per gestire le tue interazioni con loro, se appropriato. Prendi spunto da quelle mosse per nuovi dettagli e complicazioni che arricchiscano i PNP.

Per i PNP ricorrenti, prendi nota di ciò che apprendi su di loro nel tempo. Se condividi un legame con loro, segnalo.

## Abitanti delle Lande di ferro

Gli abitanti delle Lande di ferro rappresentano la popolazione umana di queste terre. A meno che la tua storia si concentri su avventure ben al di fuori delle regioni abitate, la maggior parte delle tue interazioni sarà con altri, come te, che vivono in queste regioni.

Questa sezione elenca alcune ampie categorie di abitanti, non rappresentative della varietà di persone e culture di queste regioni. Quando sei costretto a combattere un abitante delle Lande di ferro e devi definire il suo grado, puoi *Chiedere all’oracolo* o seguire queste indicazioni:

* un cittadino comune o un selvaggio è **problematico**;
* un guerriero addestrato è **pericoloso**;
* un guerriero potente o veterano è **formidabile**.

### Spezzato

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Problematico (3 progressi per danno; infligge 1 danno) |
| **Tratti** | * Occhi da pazzo * Pelle dipinta * Grida belluine * Abiti e armi recuperati |
| **Impulsi** | * Mostrare il mio potere * Condividere il mio dolore |
| **Tattica** | * Spuntare da un nascondiglio * Attaccare ferocemente |

Altre persone salparono verso le Lande di ferro dal Vecchio mondo molto prima che la tua gente si insediasse qui. Qualcosa successe, qualcosa che li cambiò. Per le enormi fatiche in una terra ostile, per le devastazioni della guerra, o per la corruzione di qualche forza oscura, abbandonarono la loro umanità e divennero quelli che oggi chiamiamo spezzati. Ora vivono solo per uccidere, per distruggere.

Temiamo gli spezzati per la loro brutalità, ma ancor di più perché rappresentano un oscuro presagio di ciò che un giorno noi potremmo diventare.

*Spunto per una cerca: Anni fa, un piccolo abitante delle Lande di ferro fu catturato da una tribù spezzata. Ora, è stato visto vivere in mezzo a loro. Che legame hai con questa persona? Può essere riportata a casa, o è perduta per sempre?*

### Persona comune

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Problematico (3 progressi per danno; infligge 1 danno) |
| **Tratti** | * Aspetto variegato * Stanco e preoccupato * Sospettoso verso gli stranieri |
| **Impulsi** | * Prepararsi all’inverno * Proteggere la famiglia |
| **Tattica** | * Difesa disperata * Resistere insieme |

La maggior parte degli abitanti delle Lande di ferro sono persone comuni: contadini, lavoratori, artigiani, marinai e commercianti. Quando arriva il pericolo, sappiamo da che lato impugnare un’arma e resistiamo insieme per proteggere le nostre case e la nostra gente.

*Spunto per una cerca: Due importanti famiglie sono in lotta. Qual è l’origine del conflitto? Che rapporto hai con loro? Che pericolo minaccia di distruggere la loro comunità se non riusciranno a mettere da parte i loro meschini litigi?*

### Cacciatore

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Pericoloso (2 progressi per danno; infligge 2 danni) |
| **Tratti** | * Indossa pelli e pellicce per proteggersi dal freddo * Sguardo di ghiaccio * A proprio agio nei boschi |
| **Impulsi** | * Un’uccisione pulita * Sopravvivere alla caccia |
| **Tattica** | * Posizionare trappole * Rimanere nell’ombra * Tiro mortale |

I cacciatori affrontano un clima ostile, un terreno difficile, animali pericolosi e altro di ancora peggiore: molti non fanno ritorno dalle loro battute di caccia; altri tornano, ma cambiati per sempre.

*Spunto per una cerca: Una cacciatrice torna al suo villaggio, in preda al panico e in cerca di aiuto. Il resto della sua squadra è ancora là fuori. Cosa è successo loro?*

### Mistico

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Pericoloso (2 progressi per danno; infligge 2 danni) |
| **Tratti** | * Occhi scaltri * Pelle tatuata |
| **Impulsi** | * Rispettare le antiche usanze * Cercare la strada verso il potere |
| **Tattica** | * Prevedere le intenzioni dei miei nemici * Preparare rituali * Ricorrere all’inganno |

Si dice che sia possibile riconoscere un mistico guardandolo negli occhi: camminano in due mondi e i loro occhi brillano degli oscuri riflessi dei reami dell’aldilà. Noi la chiamiamo “la visione”: alcuni riescono a contenere quell’oscurità, altri ne vengono consumati.

*Spunto per una cerca: Un mistico torna a casa dopo un viaggio durato anni. E’ cambiato. Quale nuovo potere o conoscenza possiede? Per quale scopo vuole usarlo? Perché vuoi impedirglielo?*

### Razziatore

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Pericoloso (2 progressi per danno; infligge 2 danni) |
| **Tratti** | * Equipaggiato per la guerra * Furia della battaglia |
| **Impulsi** | * Ciò che è loro sarà nostro * Combattere a fianco della mia gente * Morire di una morte gloriosa |
| **Tattica** | * Intimidire * Muro di scudi * Dare alle fiamme |

I razziatori sopravvivono strappando agli altri ciò di cui hanno bisogno: il nostro grano, la nostra carne, i nostri animali, il nostro ferro. Prenderanno tutto e ci lasceranno affrontare il lungo inverno avendo come unico sostentamento le nostre preghiere a divinità indifferenti.

*Spunto per una cerca: Sei stato cresciuto come un razziatore, nato per combattere, ma hai abbandonato quella vita da tempo. Tormentato dal tuo passato, hai giurato di eliminare questo potente clan dalle Lande di ferro. Come puoi sconfiggerli? Cosa succederà quando dovrai affrontare i tuoi vecchi compagni?*

#### La tua verità

Un grande clan di razziatori è conosciuto e temuto in tutte le Lande di ferro. Come si chiama? Chi ne è al comando?

### Guerriero

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Pericoloso (2 progressi per danno; infligge 2 danni) |
| **Tratti** | * Temprato dalla battaglia * Coperto di cicatrici |
| **Impulsi** | * Il brivido della battaglia * Proteggere chi mi è stato chiesto di difendere * Sopravvivere un altro giorno |
| **Tattica** | * Compiere manovre per ottenere un vantaggio * Cercare uno spiraglio |

Alcuni abitanti delle Lande di ferro si distinguono dalla massa grazie alla forza delle armi: sono addestrati a combattere, o semplicemente nati per farlo. Per loro, una spada, una lancia e un’ascia sono attrezzi comuni quanto un martello o una vanga.

*Spunto per una cerca: Un guerriero leggendario, ormai avanti con gli anni, giura di affrontare un temibile avversario in una battaglia finale. Che tipo di aiuto ti chiede e perché? Chi è il suo nemico?*

#### La tua verità

Gli scudi dei guerrieri sono spesso decorati da simboli con un significato. Di cosa si tratta? Stemmi familiari? Animali totemici? Sigilli mistici? Disegni in onore delle nazioni del Vecchio mondo? Se porti uno scudo, cosa è dipinto su di esso?

## Primevi

I primevi vivevano qui molto prima dell’approdo degli umani su queste coste. Gli umani, nella loro arroganza, chiamarono questa penisola Lande di ferro e si definirono i suoi abitanti, ma i primevi avevano già dato ad essa dei nomi in un’epoca più antica della memoria.

Per definire il ruolo dei primevi nella tua ambientazione, vedi la [sezione dedicata](#_Primevi).

### Elfo

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Pericoloso (2 progressi per danno; infligge 2 danni) |
| **Tratti** | * Occhi grandi e luminosi, visti attraverso una maschera di legno * Pelle grigio-verdastra, al tatto simile a foglie secche * Voce sonora * Con arco e lancia |
| **Impulsi** | * Proteggere la natura * Scacciare chi invade il territorio o far pagare loro un alto prezzo |
| **Tattica** | * Colpire dalle ombre * Forzare la resa * Sfruttare la foresta contro di loro |

Gli elfi sono strani esseri della foresta, raramente visti lontano dagli antichi boschi delle Foreste profonde. Proteggono ferocemente i propri territori e sono sospettosi verso gli umani. I loro esploratori pattugliano le terre di confine, a cavallo delle terribili creature che chiamiamo “[magri](#_Magro)”, mentre altri ci guardano dall’ombra dei fitti boschi, pronti con arco e lance. Alcuni dicono che i mistici elfici possono costringere animali e bestie della foresta ad aiutarli nella difesa delle terre selvagge; altri avvisano che gli elfi sono solo in attesa, pronti a sferrare l’attacco che ci caccerà da queste terre.

*Spunto per una cerca: Il capo di una comunità di abitanti delle Lande di ferro vuole ottenere un’udienza con gli elfi? A che scopo? Perché sei spinto ad aiutarlo?*

#### La tua verità

Gli elfi nascondono i loro volti dietro maschere di legno decorato. Cosa significano queste maschere?

### Gigante

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Estremo (2 spunte per danno; infligge 4 danni) |
| **Tratti** | * Capelli scuri e pelle rossastra * Alto quanto due umani, o anche di più * Indossa strati di lana, pelli e pellicce * Impassibile e attento |
| **Impulsi** | * Superare l’inverno * Proteggere il gregge |
| **Tattica** | * Combattimento come ultima risorsa * Un attacco che spazza il campo di battaglia * Costringere alla fuga |

I giganti abitano le Colline tempestose e i Monti velati. Trascorrono una vita nomade in solitudine o in piccoli nuclei familiari, allevando bovini, capre di montagna e pecore. Nella loro lingua, si chiamano *jokul*.

Molti abitanti delle Lande di ferro scambiano la loro natura tranquilla per stupidità, ma i giganti sono molto intelligenti e attenti. Hanno un grande rispetto per la vita, anche per la nostra, e usano l’inganno e la negoziazione per evitare combattimenti. Quando non ha altre opzioni, un gigante infuriato è una forza devastante e implacabile.

*Spunto per una cerca: Un paio di giganti stanno saccheggiando insediamenti umani, rubando provviste e bestiame. Con l’arrivo dell’inverno, la sopravvivenza di quegli insediamenti è messa a repentaglio. Cosa sta spingendo i giganti a scendere dalle colline?*

#### La tua verità

Ogni cinque primavere, i clan dei giganti si riuniscono. In quell’occasione, i custodi delle memorie cantano di un grande eroe gigante, stimato da tutti. Chi è questo eroe?

### Primordiale

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Estremo (2 spunte per danno; infligge 4 danni) |
| **Tratti** | * Personificazione del mondo naturale * Aspetto turbolento e cangiante * Forma vagamente umanoide o simile a un animale |
| **Impulsi** | * Incarnare il caos * Restare ancorato a vestigia di potere |
| **Tattica** | * Controllare gli elementi * Distruggere con furia primitiva |

Si dice che i primordiali, i primevi più antichi, siano gli spiriti vestigiali di divinità da tempo dimenticate. Ciascuno di essi incarna un aspetto del mondo naturale, vincolato a un corpo che è una rozza imitazione di quello di un uomo o di un grande animale: un primordiale dei fiumi è una massa di roccia, ghiaia e acqua corrente; un primordiale delle foreste è composto da legno, terra, rocce e piante; uno delle montagne è una creatura composta di pietre di ghiacciaio e ghiaccio e si muove goffamente; uno del fuoco, in base al suo umore, potrebbe assumere la forma di braci, cenere e fumo o di un rogo.

Le loro dimensioni variano da quella di un abitante delle Lande di ferro a una volta e mezzo quella di un gigante. Persistono voci su primordiali, alti quanto alberi secolari, che abitano i recessi delle Foreste profonde o i picchi più elevati dei Monti velati. Addirittura, alcuni suggeriscono che nel Deserto frantumato vivano primordiali che svettano tra le nuvole. Il rumore di tuoni in lontananza è qualche volta invece il rumore di passi di primordiali grandi quanto montagne che abitano oltre i confini del mondo conosciuto?

I primordiali sono creature solitarie e imprevedibili quanto le forze naturali che incarnano. Potrebbero ignorarti, rimanere nascosti a distanza come per osservarti, oppure attaccarti. Non parlano nessun linguaggio che comprendiamo. Alcuni credono che non abbiano intelligenza, ma siano semplicemente una manifestazione del mondo naturale, non diversamente da una bufera invernale.

Come si uccide un primordiale? La maggior parte delle persone non crede sia possibile, perché sarebbe come uccidere la pioggia o il mare. Un mistico potrebbe dirti di usare un’arma imbevuta di potere elementale, ma non fidarti: se vedi un primordiale, mantieni le distanze. Anzi, corri.

*Spunto per una cerca: Nel cuore dell’inverno, un primordiale di fuoco sta radendo al suolo case e bruciando un bosco vicino. Di note, fiamme arancioni illuminano il cielo. Cosa può essere fatto per fermare questa distruzione?*

### Troll

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Formidabile (1 progresso per danno; infligge 3 danni) |
| **Tratti** | * Arti lunghi * Piccoli e brillanti occhi infossati * Pelle traslucida mimetizzata con l’ambiente circostante * Senso dell’olfatto sviluppato * Farfuglia suoni incomprensibili |
| **Impulsi** | * Trovare oggetti belli * Tenerlo segreto |
| **Tattica** | * Essere furtivo * Mordere e artigliare * Correre e nascondersi |

I troll vivono principalmente nelle Terre inondate, ma non è inusuale incontrarne uno nelle Zone interne o anche ai confini meridionali dei Rifugi. Sono creature solitarie, cercano di evitare contatti con gli abitanti delle Lande di ferro, ma sono pronti ad attaccare se spaventate o provocate.

Si muovono con la schiena china, spesso spostandosi sui quattro arti lunghi e magri. Quando si alzano sulle gambe sono molto più alti di un uomo, quasi quanto un gigante. La loro pelle è di un innaturale grigio pallido, ma possono mimetizzarsi adattandola all’ambiente circostante.

I troll collezionano oggetti di ogni sorta e apprezzano particolarmente i gingilli degli abitanti delle Lande di ferro. Sono tormentati dalla paura che gli altri rubino il loro bottino, quindi solo alla costante di ricerca di nuovi nascondigli. Gli oggetti sono prevalentemente considerati spazzatura da chiunque non sia un troll, ma occasionalmente un oggetto di valore viene ritrovato in mezzo al mucchio.

*Spunto per una cerca: Gli abitanti del villaggio tollerano il troll che vive nei paraggi, perché la sua presenza serve a dissuadere una minaccia più grande. Gli donano addirittura degli oggetti e sopportano anche i suoi furti occasionali. Ora, però, il troll è sparito. Qual è la minaccia incombente che il troll aiutava a tenere lontano?*

Varou

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Pericoloso (2 progressi per danno; infligge 2 danni) |
| **Tratti** | * Occhi gialli che brillano alla luce della luna * Orecchie a punta e volto simile al muso di un animale |
| **Impulsi** | * Prendere le loro terre * Difendere la mia gente * Mantenere sotto controllo il richiamo del sangue |
| **Tattica** | * Colpire di notte * Lanciarsi in combattimento * Lasciar sfogare il richiamo del sangue! |

I varou sono creature umanoidi che abitano le Foreste profonde e i boschi delle Zone interne. Il loro aspetto è feroce e simile a quello di un lupo: hanno spalle larghe e sono più alti di una testa rispetto all’abitante delle Lande di ferro medio. I loro lunghi capelli sono intrecciati in maniera elaborata e decorati con perle e altri gingilli.

Per i varou, il territorio è la cosa più importante: fanno spesso la guerra ad altre tribù garou o agli elfi per guadagnare o difendere i possedimenti, che segnano incidendo i simboli dei clan sugli alberi. Solo un pazzo ignorerebbe l’avvertimento costituito da questi segnali di confine. Diversi nostri insediamenti, costruiti troppo vicino a un territorio varou, sono ora rovine abbandonate che portano i segni di una vittoria di un clan varou.

*Spunto per una cerca: Un clan varou ha inciso il proprio marchio sugli alberi intorno a una comunità di abitanti delle Lande di ferro, dichiarandolo loro territorio. Un attacco è senza dubbio imminente. Cosa farai per evitarlo?*

#### La tua verità

I giovani varou ricevono il loro keth (un pugnale ricurvo) prima di una cerimonia di passaggio. Cosa devono fare per prendere posto tra gli adulti del clan?

## Animali

Gli animali sono creature naturali che abitano le Lande di ferro: alcuni sono nativi di queste terre, mentre altri erano comuni anche nel Vecchio mondo.

La maggior parte degli animali selvatici è paurosa e non costituisce una minaccia per gli umani. Queste creature non hanno un grado e nei loro confronti possono essere effettuati attacchi o interazioni usando le mosse appropriate. Ad esempio, [*Rifornirsi*](#_Rifornirsi) può essere interpretato come una caccia al cervo o ad altra piccola selvaggina.

Alcune eccezioni significative – predatori, creature aggressive e animali addestrati a combattere – sono elencate qui.

### Orso

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Formidabile (1 progresso per danno; infligge 3 danni) |
| **Tratti** | * Denti e artigli terrificanti * Pelliccia spessa |
| **Impulsi** | * Cercare cibo * Difendere la cucciolata |
| **Tattica** | * Ruggire * Bloccare a terra * Dilaniare con violenza feroce |

La maggior parte degli orsi non è aggressiva: evita gli abitanti delle Lande di ferro ed è improbabile che attacchi se non ti vede come una minaccia.

Vi sono delle eccezioni: l’orso argento dei Monti velati, che qualche volta si spinge a sud fino alle Colline tempestose, è territoriale, forte e aggressivo. Allo stesso modo, l’orso cenerino, incontrato nei boschi delle Lande di ferro, è noto per la sua ferocia e la sua astuzia. Se una di queste due razze sente il tuo odore, è probabile che ti dia la caccia e ti attacchi.

*Spunto per una cerca: Un gruppo di cacciatori ha abbattuto un grande orso cenerino con diversi colpi di freccia. L’animale è caduto in un fiume ed è stato portato via dalla corrente. Purtroppo, l’orso che credevano morto è in realtà a caccia del gruppo, che sta facendo ritorno a casa.*

### Cinghiale

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Pericoloso (2 progressi per danno; infligge 2 danni) |
| **Tratti** | * Manto ispido * Lunghe zanne * Feroce |
| **Impulsi** | * Cercare cibo * Proteggere il territorio * Difendere le scrofe |
| **Tattica** | * Caricare con le zanne * Accerchiare e attaccare di nuovo |

Nel Vecchio mondo i cinghiali selvatici erano animali battaglieri e pericolosi. Qui nelle Lande di ferro? Sono ancora più grossi e cattivi. Attaccano senza preavviso e senza essere provocati. Ti inseguono, colpiscono con le zanne, mordono, ti girano attorno e ripartono da capo. Ancora. E ancora.

*Spunto per una cerca: Una caccia al cinghiale finisce in tragedia quando un abitante delle Lande di ferro è colpito con le zanne e gravemente ferito. Come conosci questa persona? Che terribile verità rivela mentre giace morente?*

### Magro

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Pericoloso (2 progressi per danno; infligge 2 danni) |
| **Tratti** | * Creatura simile a un cavallo con una corporatura esile e scheletrica * Pallidi occhi spettrali * Manto nero e a scaglie |
| **Impulsi** | * Correre come il vento |
| **Tattica** | * Impennare * Caricare * Travolgere |

I magri sono creature presenti solo nelle Lande di ferro. Si destreggiano sui terreni duri e difficili delle Foreste profonde e delle Zone interne con velocità e grazia prodigiose. Queste caratteristiche li rendono la cavalcatura ideale per gli [elfi](#_Elfo), che li allevano e addestrano.

Un magro solitamente non si comporterà in maniera aggressiva senza essere provocato, ma sono letali come i cavalli da guerra più feroci quando rispondono al comando di un cavaliere esperto.

*Spunto per una cerca: Alcuni villaggi nella Zone interne sono caduti preda di una grande banda di elfi a cavallo di magri. Attaccano all’improvviso e con violenza, sparendo prima che possa essere predisposta una qualsiasi difesa. Il loro comandante, un guerriero impareggiabile, cavalca un caratteristico magro bianco. Cosa ha condotto questi elfi ad attaccare gli abitanti delle Lande di ferro?*

#### La tua verità

Alcuni magri vivono liberi in branchi, un tempo molto numerosi nelle terre selvagge, ma ora ridotti a un numero sparuto. Cosa è accaduto per diminuire così drasticamente questi branchi?

### Ratto di palude

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Problematico (3 progressi per danno; infligge 1 danno) |
| **Tratti** | * Occhi piccoli e brillanti * Lunga coda |
| **Impulsi** | * Mangiare tutto * Riprodursi |
| **Tattica** | * Attaccare in massa e mordere |

Il ratto di palude è roditore di dimensioni insolite, fin troppo comune nelle Terre inondate o negli acquitrini delle Zone interne e delle Foreste profonde.

Mangiano quasi tutto, inclusi carcasse e rifiuti. I nostri granai e le nostre dispense sono un bersaglio facile per i ratti di palude, che scavano gallerie o masticano i muri per arrivare al cibo. Proveranno persino a mangiare una preda viva: un cervo, un vitello o addirittura uno sfortunato abitante delle Lande di ferro. Un branco di ratti della palude può uccidere un cavallo e lasciarne solo le ossa in qualche ora.

*Spunto per una cerca: Dei ratti di palude hanno razziato le scorte di un insediamento isolato. Come ti assicurerai che gli abitanti abbiano cibo sufficiente a superare l’inverno in arrivo?*

### Lupo

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Pericoloso (2 progressi per danno; infligge 2 danni) |
| **Tratti** | * Sensi acuti |
| **Impulsi** | * Combattere i rivali * Segnare il territorio * Correre con il branco |
| **Tattica** | * Braccare * Caricare con il branco * Trascinare a terra |

Le Lande di ferro ospitano diverse razze di lupo. La maggior parte non è aggressiva e si tiene lontana da insediamenti e viaggiatori. Tuttavia, gli attacchi contro gli abitanti delle Lande di ferro non sono sconosciuti. Un inverno difficile e prede scarse possono spingere un branco a cacciare il bestiame o persino un umano sprovveduto. Quando la notte cala, sentiamo i loro ululati e speriamo che abbiano mangiato a sufficienza.

*Spunto per una cerca: Trovi i disgustosi resti di un branco di lupi. Sono tutti morti, cuccioli compresi. Cosa ha provocato questo evento? Qualcosa che preannuncia un pericolo ancora più grande?*

## Bestie

Le bestie sono creature mostruose, potenti e di grandi dimensioni. Sono creature naturali, non esseri sovrannaturali, ma erano sconosciute nel Vecchio mondo.

Per definire il ruolo delle bestie nella tua versione delle Lande di ferro, vedi la [sezione dedicata](#_Bestie).

### Basilisco

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Estremo (2 spunte per danno; infligge 4 danni) |
| **Tratti** | * Serpente enorme * Pelle di un giallo-ocra spento * Vivaci occhi gialli |
| **Impulsi** | * Divorare |
| **Tattica** | * Rimanere in attesa * Sguardo ipnotico * Morso improvviso * Stritolare |

I basilischi abitano le Terre inondate, in agguato nelle acque torbide degli acquitrini o in piccoli boschi paludosi. Aspettano pazientemente le loro prede: si nutrono regolarmente di ratti della palude o di cervi, ma mangerebbero volentieri un abitante delle Lande di ferro di passaggio.

*Spunto per una cerca: L’avventuriero partì per uccidere un basilisco, ma finì per essere il suo pasto. Siccome il serpente digerisce le sue prede lentamente, i resti dell’avventuriero sono sicuramente ancora all’interno della bestia, insieme alla spada che portava, un cimelio di famiglia. Che rapporto avevi con questa persona? Perché recuperare la spada è così importante per te?*

#### La tua verità

Un dettaglio anatomico del basilisco è considerato prezioso dagli abitanti delle Lande di ferro. Quale? Come viene usato?

### Bestia enorme

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Estremo (2 spunte per danno; infligge 4 danni) |
| **Tratti** | * Grande il doppio, o più, di un esemplare normale |
| **Impulsi** | * Dominare * Proteggere il territorio |
| **Tattica** | * Esibizione intimidatoria * Attacco travolgente |

Le bestie enormi (ad esempio, lupi, orsi e cinghiali) sono versioni gigantesche e mostruose dei normali esemplari di quella specie. Sono prevalentemente creature solitarie, anche se i lupi enormi talvolta guidano un branco di lupi normali. Alcuni li chiamano i guardiani, avatar della terra stessa, e dicono che vivano tanto quanto gli alberi più antichi.

*Spunto per una cerca: Un lupo enorme, bianco come la neve, ti appare in sogno. Quando ti svegli, il ricordo del suo sguardo penetrante rimane. La visione è un oscuro presagio o una promessa? Perché sei spinto a cercare questa bestia?*

#### La tua verità

Quali, tra gli abitanti delle Lande di ferro, rispettano e proteggono le bestie enormi? Quali, invece, li cacciano, e perché?

### Ragno erpice

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Pericoloso (2 progressi per danno; infligge 2 danni) |
| **Tratti** | * Enormi zanne * Zampe lunghe e corpo rigonfio * Otto occhi neri iridescenti |
| **Impulsi** | * Stare in agguato * Nutrirsi |
| **Tattica** | * Cadere sulla preda * Mordere con le pinze * Intrappolare nella tela |

Queste creature gigantesche sono una minaccia nei boschi delle Lande di ferro. Nonostante le loro dimensioni, si muovono fra i rami alti con una grazia prodigiosa, lanciandosi all’improvviso per afferrare la loro preda e intrappolarla nella ragnatela.

*Spunto per una cerca: Una nidiata di ragni erpice hanno attaccato un contingente di abitanti delle Lande di ferro. L’unico sopravvissuto racconta del terribile incontro e della mostruosa madre della nidiata, un ragno erpice più grande e forte di un cavallo da guerra. Qual era la missione di questo gruppo? Che oggetto importante hai giurato di recuperare dal corpo di una delle vittime?*

### Leviatano

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Epico (1 spunta per danno; infligge 5 danni) |
| **Tratti** | * Enorme mole * Pelle dura come il ferro * Gelidi occhi neri * Grazia sinuosa |
| **Impulsi** | * Dormire nelle profondità * Distruggere chi invade il territorio |
| **Tattica** | * Salire dagli abissi * Colpire e sommergere navi * Divorare la preda intera |

Questa enorme bestia marina giace nell’oscurità dei fiordi più profondi e nelle profondità abissali oltre le Isole della barriera, ma talvolta emerge per cacciare in acque più basse. Distrugge indiscriminatamente qualsiasi nave che si trovi troppo vicina al suo terreno di caccia.

I marinai attenti potrebbero scorgere un leviatano che gira attorno alla loro barca, studiandoli, poco prima dell’attacco. La sua testa a forma di pugnale è resistente e distruttiva quanto un ariete, in grado di spezzare una nave con un solo colpo.

*Spunto per una cerca: Un leviatano è in agguato lontano dalla costa, a caccia di pescherecci e navi commerciali. Tra le sue vittime c’è qualcuno importante per te. Chi? Hai giurato di ricacciare questa bestia nelle profondità, ma per farlo ti servirà un’arma mitica, l’Arpione degli abissi, un artefatto del Vecchio mondo che si dice sia stato ricavato dalle ossa di una divinità marina da tempo morta. Dove quest’arma dovrebbe essere custodita, secondo le voci?*

#### La tua verità

Alcuni abitanti della costa credono che i leviatani siano una manifestazione di un antico spirito. Quale?

### Mammut

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Estremo (2 spunte per danno; infligge 4 danni) |
| **Tratti** | * Pelliccia lanosa * Grande testa con zanne ricurve * Proboscide prensile |
| **Impulsi** | * Migrare verso terreni fertili * Cercare cibo * Proteggere i piccoli del branco |
| **Tattica** | * Formare un cerchio difensivo * Caricare * Calpestare * Infilzare con le zanne |

Queste bestie ricordano gli elefanti dei reami meridionali nel Vecchio mondo, ma sono più grandi e coperti da una pelliccia di spessa lana. Viaggiano in branchi sulle Colline tempestose, migrando a sud in inverno e a nord in primavera. Non sono creature aggressive, ma sono impavide e combatteranno fino alla morte per proteggere i loro piccoli.

Vedere un branco di mammut è un’esperienza stupefacente e che ci fa capire la nostra piccolezza, ma gli abitanti delle Lande di ferro più astuti mantengono le distanze e rimangono sottovento.

*Spunto per una cerca: Un piccolo mammut vaga solo in un insediamento. Perché giuri di riunirlo con il suo branco?*

### Viverna

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Estremo (2 spunte per danno; infligge 4 danni) |
| **Tratti** | * Enormi ali simili a quelle di un pipistrello * Denti affilati come coltelli * Pelle spessa che luccica come il metallo * Lunga coda |
| **Impulsi** | * Osservare la preda da lontano * Nutrirsi |
| **Tattica** | * Scendere in picchiata * Afferrare la preda * Ruggito terrificante * Colpire con la coda |

Le Lande di ferro ospitano diverse razze di viverne. A ovest, le viverne fulve nidificano sulle rupi delle Isole della barriera e della Costa frastagliata e si nutrono dei pesci che vivono nelle acque circostanti. Nelle zone centrali, le viverne verdeggianti vivono nelle regioni boschive. La razza più grande e terribile, la viverna di ferro, caccia nelle Colline tempestosa e lungo i fianchi dei Monti velati.

Tutte le viverne hanno teste simili a quelle di un lupo, con mandibole ampie, corpi robusti e code sinuose. Le zampe posteriori sono corte, mentre quelle anteriori sono lunghe e proseguono lungo le ali. In volo, sono una creatura terrificante e maestosa; a terra camminano in maniera goffa su tutte e quattro le zampe, con le ali ripiegate, le fauci spalancate e lo sguardo fisso sulla preda. Le viverne incarnano la bieca crudeltà delle Lande di ferro e la morte.

*Spunto per una cerca: Antiche pitture rupestri nelle Colline tempestose mostrano creature umanoidi a cavallo di viverne. Forse queste bestie possono essere ammaestrate. Perché questa possibilità ti ossessiona?*

#### La tua verità

Persistono voci di un cimitero delle viverne, dove le bestie vanno istintivamente quando la morte è vicine. Dove dovrebbe essere situato? In che modo gli abitanti delle Lande di ferro usano i cadaveri delle viverne?

## Orrori

Gli orrori sono creature soprannaturali. Nel Vecchio mondo sono solo superstizioni e leggende. Qui, sono l’incarnazione degli incubi. L’oscurità e il male hanno trovato terreno fertile nelle Lande di ferro, generando queste creature non morte di pura vendetta o di odio irrazionale.

Molti orrori possono essere temporaneamente sconfitti con attacchi fisici, ma non possono essere uccisi: la loro esistenza va oltre la morte.

Per definire il ruolo degli orrori nella tua ambientazione, vedi la [sezione dedicata](#_Orrori).

### Camminatore d’ossa

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Pericoloso (2 progressi per danno; infligge 2 danni) |
| **Tratti** | * Cadavere scheletrico * Ossa ingiallite * Resti laceri di abiti e armatura |
| **Impulsi** | * Distruggere la vita |
| **Tattica** | * Caricare con velocità inaspettata * Attaccare con l’arma che usavano in vita * Afferrare e artigliare |

I camminatori d’ossa sono resti umani cui è stata data vita innaturale. La fonte dell’energia oscura che li anima è un mistero: per alcuni la volontà di divinità oscure, per altri un male antico che permea questa terra e penetra nelle ossa porose dei morti. Forse, invece, è l’opera di mistici moralmente corrotti.

I camminatori d’ossa vagano solitamente nel luogo in cui il loro corpo riposava: un cimitero, un campo di battaglia maledetto o un insediamento segnato dalla malattia o dalla violenza. Della loro vita precedente non rimane nulla: sono mostri senz’anima spinti solo dal desiderio di distruggere la vita.

*Spunto per una cerca: Un’orda di camminatori d’ossa sta marciando senza sosta verso i Rifugi. Che forza oscura ha radunato questo esercito di non morti? Come li fermerai?*

### Chimera

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Estremo (2 spunte per danno; infligge 4 danni) |
| **Tratti** | * Massa informe di creature morte e interiora * Puzza di decomposizione |
| **Impulsi** | * Fame insaziabile |
| **Tattica** | * Grido agghiacciante * Assalto inarrestabile * Artigliare, mordere e squarciare |

Una chimera è la forma corrotta della carne di animali morti, cui è stata data vita innaturale. Il suo corpo è una collezione di varie creature fuse insieme in una massa distorta e gigantesca, che conosce solo dolore e fame. Quando una dozzina di occhi iniettati di sangue ti guardano, quando le sue fauci gorgoglianti si aprono tutte insieme per gridare, la tua unica speranza è una morte veloce.

*Spunto per una cerca: Molte chimere si sono generate dal cuore di un fitto bosco. Quale influenza malevola è all’opera?*

### Congelato

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Formidabile (1 progresso per danno; infligge 3 danni) |
| **Tratti** | * Carne mummificata e rinsecchita * Glaciali occhi blu * Vano grido di dolore |
| **Impulsi** | * Assorbire il calore degli esseri viventi |
| **Tattica** | * Percepire il calore * Stretta che prosciuga la vita |

Alcuni che cadono preda dei lunghi inverni o della furia delle bufere nelle regioni settentrionali ricevono una nuova, orribile, vita come congelati. Questi cadaveri animati sono costretti da una maledizione a bramare per sempre il calore che la morte ha sottratto loro.

*Spunto per una cerca: Un gruppo di congelati è appostato lungo un sentiero di montagna, l’unica strada sicura da un villaggio di minatori alla valle.*

#### La tua verità

Creature diverse dagli abitanti delle Lande di ferro possono diventare congelati? Se sì, la non-morte fornisce loro una inspiegabile forza: aumenta il loro grado di 1 rispetto alla versione vivente.

### Presenza

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Formidabile (1 progresso per danno; infligge 3 danni) |
| **Tratti** | * Manifestazioni tenui, ma inquietanti * Appare come in vita * Mette a nudo i segni della morte * Odore di decomposizione |
| **Impulsi** | * Tormentare gli esseri viventi * Trovare la pace |
| **Tattica** | * Svanire e riapparire * Sembianze terrificanti * Scatenare il caos |

Le presenze sono spiriti inquieti, legati a questo mondo da una morte traumatica o ingiusta. Potrebbero essere vincolati a un luogo, a un oggetto o persino a una persona.

Una presenza che si manifesta come un’entità materiale può essere scacciata sconfiggendola in combattimento, ma solo temporaneamente. Troverà pace solo quando la sua morte sarà vendicata o risolta. Alcuni dicono che una presenza possa anche essere distrutta con un rituale, ma pochi conoscono la formula.

*Spunto per una cerca: Sei perseguitato da una presenza. Chi è? Cosa vuole da te?*

#### La tua verità

Quando qualcuno muore di morte violenta o per mano di un’altra persona è spesso sepolto con uno specifico rito cerimoniale che – secondo la credenza – gli impedisce di tornare come presenza. Com’è questo rituale? Che materiali rari sono necessari?

### Vuoto

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Estremo (2 spunte per danno; infligge 4 danni) |
| **Tratti** | * Formato da terra, piante e insetti, con sembianze vagamente umanoidi * Vuoti occhi neri dietro una maschera elfica * Odore di terra bagnata e decomposizione |
| **Impulsi** | * Fare giustizia |
| **Tattica** | * Abbattere con furia selvaggia * Attrarre un turbine di materiali per riformarsi e ingrandirsi * Avvolgere e soffocare |

Secondo la leggenda, gli elfi che subiscono una morte ingiusta o hanno motivo di cercare vendetta possono sorgere come vuoti. La loro forma è un ammasso di foglie morte, piante, terra, carcasse e insetti. Si muovono con inquietanti passi maldestri e il loro volto è la maschera di legno che indossavano in vita. La loro voce è il sibilo del vento attraverso foglie secche.

Come le presenze, possono essere temporaneamente sconfitti, ma non possono essere uccisi con mezzi materiali: sono una forza inarrestabile, legata a questo mondo da una motivazione specifica, la vendetta.

*Spunto per una cerca: Un vuoto terrorizza un villaggio di abitanti delle Lande di ferro. Cosa cerca? Cosa fari per fermarlo?*

#### La tua verità

Come sono visti dagli elfi i vuoti? Come spiriti di una giusta vendetta o come un pericoloso abominio?

### Redivivo di ferro

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Estremo (2 spunte per danno; infligge 4 danni) |
| **Tratti** | * Guscio vuoto formato da frammenti di armatura e altri pezzi di metallo * Impugna armi di ferro * Voce bassa ed echeggiante |
| **Impulsi** | * Portare a compimento il giuramento * Distruggere chiunque stia sulla loro strada |
| **Tattica** | * Attacchi risoluti * Attirare il ferro con una forza incrollabile e magnetica |

Alcuni cercano di tenere fede ai propri giuramenti in modo così intransigente da sopravvivere persino alla morte. Un redivivo di ferro è una forza incorporea dotata di indomita risolutezza, un giuramento lasciato a metà da un Giurato sul ferro, cui è stata data l’orribile forma di un costrutto di metallo.

Gli attacchi possono rallentarli o distruggere temporaneamente la loro corazza, ma non hanno carne da perforare né possono essere uccisi. Un redivivo di ferro non si fermerà fino a quando il suo giuramento sarà portato a compimento.

*Spunto per una cerca: Qualcuno che conoscevi ha preso la forma di un redivivo di ferro. Chi è? Qual è il suo giuramento?*

### Fradicio

|  |  |
| --- | --- |
| **Grado** | Formidabile (1 progresso per danno; infligge 3 danni) |
| **Tratti** | * Occhi lattiginosi * Chiazze di carne |
| **Impulsi** | * Affogare gli esseri viventi |
| **Tattica** | * Attirare le vittime verso l’acqua * Afferrare e graffiare con artigli dentellati * Abbraccio agghiacciante * Trascinare nelle profondità |

Un fradicio è lo spirito inquieto di qualcuno che è affogato o è stato sepolto in acqua. Può comparire nei mari, nei fiumi, nei laghi, negli stagni e nelle paludi. La sua solitudine e il suo dolore lo costringono ad attirare vittime nel suo nascondiglio acquatico.

Un fradicio non è confinato al suo luogo di sepoltura, anzi alcuni credono che i sopravvissuti a un incontro con un fradicio rimangano in pericolo nelle vicinanze di qualsiasi specchio d’acqua, fino a quando lo spirito non finisce il suo lavoro.

*Spunto per una cerca: Qualcuno che conosci è morto e ti appare come un fradicio. Chi è? Puoi fare qualcosa per farlo riposare in pace?*

#### La tua verità

Molti abitanti delle Lande di ferro eseguono un breve rituali quando sono vicini a uno specchio d’acqua, credendo che tenga lontani eventuali fradici in agguato. Cosa fanno? C’è un fondo di verità in questa usanza?

# 06 – Oracoli

## Cercare ispirazione

In Giuramenti di ferro, un oracolo è qualsiasi generatore di risultati casuali, che può essere usato per aiutarti a determinare l’esito di una mossa, un dettaglio nel tuo mondo, le azioni di un PNP o un evento nella narrazione.

Tra le scelte fornite dalla mossa [*Chiedi all’oracolo*](#_Chiedere_all’oracolo) c’è “ispira un’idea”. Puoi usare questa opzione (insieme o in sostituzione alla tabella sì/no) per rispondere a domande aperte o ispirare nuove situazioni.

Anche ottenere un [risultato doppio](#_Risultati_doppi) con una mossa può dare l’opportunità di inserire complicazioni narrative e sorprese attraverso spunti casuali.

Questo capitolo include una serie di spunti casuali sottoforma di tabelle. Puoi usare queste tabelle per rispondere a domande sul tuo mondo, guidare la narrazione e ispirare eventi e rivelazioni drammatici. Alcuni oracoli sono per specifiche domande banali (“come si chiama il guaritore?”) e servono per accelerare il gioco; altri danno risultati più astratti, che devi interpretare in base alla situazione attuale (“cosa succede ora?”).

Gli oracoli fanno affidamenti al potere della tua interpretazione creativa. Fai la domanda, tira sulla tabella e considera la risposta nel contesto della tua situazione attuale e della storia. Qual è la prima cosa che ti viene in mente? Hai pensato a qualcosa che rafforza una storia drammatica o la porta in una direzione interessante e sorprendente? Ti suona bene? Se sì, fallo accadere.

Se segui il tuo istinto, rimanendo aperto a sorprese e colpi di scena, ti stupirai di quanto spesso un risultato apparentemente casuale si inserisce perfettamente nella storia del tuo personaggio e del mondo che hai creato durante la partita. Questo è il potere dell’interpretazione creativa all’opera.

|  |
| --- |
| *Vai a vuoto con la mossa* Intraprendere un viaggio *e tiri “un nuovo pericolo o nemico si rivela” sulla tabella* [Paga il prezzo](#_Pagare_il_prezzo)*. Non sei sicuro di cosa significhi nel contesto del tuo viaggio attuale e decidi di ispirare un’idea per vedere cosa succede. Tiri sulla* [*tabella di azioni e temi*](#_Introduzione_agli_oracoli) *e l’oracolo risponde “rafforzare una vendetta”. Partendo da questo spunto, decidi che sarebbe interessante riportare in gioco un nemico specifico, che prova rancore verso di te. Sta radunando alleati ed è sulle tue tracce durante il tuo viaggio.* |

## Oracoli delle Lande di ferro

### Come usare le tabelle

* Fai la tua domanda e scegli una tabella oracolare adatta.
* Tira i [dadi oracolari](#_Tirare_i_dadi) per generare un numero tra 11 e 66.
* Controlla il tuo risultato sulla tabella: l’oracolo rivelerà la sua risposta.
* Considera la risposta nel contesto della tua domanda e della situazione attuale. Il risultato si adatta bene? Innesca una scintilla di ispirazione?
* Se la risposta è difficile da interpretare nella situazione attuale, puoi usare quella immediatamente precedente o successiva, oppure ribaltare le cifre (da 24 a 42).
* Se hai ottenuto la tua risposta, sei a posto! Gioca per vedere cosa succede. Se vuoi più dettagli, puoi parlarne con gli altri giocatori o tirare su un’altra tabella oracolare.
* Se sei in difficoltà, puoi tirare ancora, provare una tabella diversa, oppure fare affidamento al tuo istinto e decidere cosa succede ora.

#### Quando le risposte portano ad altre domande

Quando fai una domanda, non sei vincolato a un singolo tiro su una singola tabella oracolare. Se vuoi, puoi lasciare che il risultato da una tabella influenzi la tua interpretazione del risultato di un’altra. Puoi anche tornare alla tabella di [*Chiedi all’oracolo*](#_Chiedere_all’oracolo) per chiarire una risposta con una domanda a risposta chiusa.

Tuttavia, usa questa tecnica con prudenza. Troppe domande e troppi tiri faranno apparire la tua sessione come un esercizio di casualità. Lasciati guidare dal tuo istinto: sfrutta gli oracoli per riempire i vuoti e tieni la storia in movimento.

|  |
| --- |
| *Usi l’*[*oracolo sugli obiettivi personali*](#_Oracolo_11:_obiettivo) *per identificare la motivazione principale di un PNP. La risposta è “vendicare un torto”. Non hai idee immediate su come questo si colleghi a quel personaggio, perciò tiri sulla* [*tabella dei temi*](#_Oracolo_2:_tema) *per avere più dettagli. L’oracolo risponde “terra”. Decidi che la casa e la fattoria del PNP sono state usurpate da un rivale: questo è il torto che sta cercando di vendicare.* |

#### Tabelle oracolari e risultati doppi

I risultati doppi non hanno un significato speciale nelle tabelle oracolari.

### Introduzione agli oracoli

Questo capitolo include una serie di tabelle oracolari, che puoi usare nel modo che preferisci, secondo le necessità della tua storia. Di seguito sono comunque presentate alcune raccomandazioni generali.

#### [Oracolo 1: azioni](#_Oracolo_1:_azioni)

Usa questa tabella per ispirare una scoperta, un evento, un obiettivo di un personaggio o una situazione. Un tiro su questa tabella può essere combinato con un tema (vedi di seguito) per fornire un’azione e un oggetto. Poi, interpreta il risultato in base al contesto della domanda e della situazione attuale.

#### [Oracolo 2: tema](#_Oracolo_2:_temi)

Come per l’oracolo delle azioni, questa è una tabella interpretativa che può usare per rispondere a domande o per generare nuove situazioni. Combinate, queste due tabelle ti danno spunti creativi adatti alla maggior parte delle situazioni e delle domande. In realtà, usando un po’ di interpretazione creativa, sarebbe possibile giocare usando solamente queste due tabelle.

|  |
| --- |
| *Hai giurato di recuperare un artefatto rubato, sacro a una comunità. Nella tua ricerca di sospetti,* Raccogli informazioni *interrogando il capo del villaggio.*  *Vai a segno con un bel colpo, ma dove ti portano gli indizi?* Chiedi all’oracolo *e, tirando sulle tabelle delle azioni e del tema, ottieni “lasciare misticismo”.*  *Interpretando il risultato, decidi che il probabile sospetto è un mistico itinerante che ha lasciato la città poco prima che il furto fosse scoperto.* |

#### [Oracolo 3: regione](#_Oracolo_3:_regione)

Usa quest’oracolo quando vuoi scegliere casualmente una regione delle Lande di ferro.

#### [Oracolo 4: luogo](#_Oracolo_4:_luogo)

Usa quest’oracolo quando viaggi per generare un punto di interesse o per rispondere a una domanda sul luogo in cui si può trovare qualcosa o qualcuno.

Il tuo tiro potrebbe generare un luogo o una caratteristica geografica che non hanno senso nel contesto della tua posizione attuale. Se è così, segui le [indicazioni](#_Come_usare_le) per generare un risultato diverso (guarda quelli adiacenti o scambia le cifre), oppure segui la risposta originale per introdurre qualcosa di inaspettato.

|  |
| --- |
| *Chiedi: “Dov’era diretto il mistico itinerante?”*  *La risposta dell’oracolo è “fiume”. Decidi che ha viaggiato verso sud a bordo della barca di un mercante.* |

#### [Oracolo 5: luogo nelle acque lungo la costa](#_Oracolo_5:_luogo)

Usa quest’oracolo per individuare un punto di interesse o una destinazione quando stai viaggiando per mare lungo la costa.

#### [Oracolo 6: descrizione di un luogo](#_Oracolo_6:_descrizione)

Usa quest’oracolo per aggiungere dettagli agli oracoli sui luoghi e sui luoghi nelle acque lungo la costa, oppure per generare la descrizione di un luogo. Tira più di una volta per avere dettagli aggiuntivi.

|  |
| --- |
| *Stai viaggiando lungo un fiume su una barca a noleggio. Vuoi aggiungere un po’ di atmosfera al viaggio, quindi usi l’oracolo sulla descrizione di un luogo per avere dettagli. La risposta è “inaccessibile”.*  *Interpreti il risultato descrivendo che alcuni tratti di fiume sono in secca e costringono l’equipaggio a trascinare la barca a mano lunga la costa. Sembra l’occasione perfetta per un’imboscata…* |

#### [Oracolo 7: nome di un insediamento](#_Oracolo_7:_nome)

Chiedi a questo oracolo un nome tematico per un insediamento di abitanti delle Lande di ferro. Tira una volta per la categoria e una seconda per scegliere dagli esempi. Altrimenti, tira solo per la categoria e inventa un nome adatto al tema. In ogni caso, considera il significato del nome e il suo impatto sui dintorni dell’insediamento, sui mezzi di sostentamento, sulla cultura e sulla storia. Queste considerazioni potrebbero, a loro volta, ispirare agganci narrativi e opportunità per nuove cerche.

#### [Oracolo 8: generatore di nomi rapido per un insediamento](#_Oracolo_8:_generatore)

Usa questo oracolo come alternativa più semplice per i nomi degli insediamenti. Tira una volta per il prefisso e una volta per il suffisso. Se ti sembra che la combinazione non funzioni, guarda le righe adiacenti o scambia le cifre. Una volta che hai ottenuto la risposta, immagina che caratteristica, persona o evento ha ispirato il nome.

#### [Oracolo 9: problema dell’insediamento](#_Oracolo_9:_problema)

Usa questa tabella per generare un aggancio narrativo relativo a un problema di una comunità. Questo oracolo può aiutarti nell’ispirazione per un giuramento del tuo personaggio o servire come spunto per un problema che incontrerai quando interagirai con un insediamento. Usa altri oracoli, come appropriato, per aiutarti ad arricchire la risposta.

|  |
| --- |
| *Siete stati attaccati da dei razziatori mentre trasportavate la barca per evitare le secche e siete riusciti a malapena a respingere l’attacco. Ora, siete alla ricerca di guarigione, riposto e provviste in un villaggio vicino.*  *Prima, generi il nome dell’insediamento. Usi l’oracolo per i nomi degli insediamenti e tiri “un evento storico” come categoria e “Primincontro” tra gli esempi. Decidi che questo villaggio si trova nel luogo del primo incontro tra gli elfi e gli umani.*  *Ottieni un risultato doppio quando* Soggiorni*, quindi decidi di innescare un nuovo aggancio narrativo. Chiedi quale problema affligga il villaggio e tiri sulla tabella dei problemi degli insediamenti.*  *L’oracolo risponde: “i debiti devono ora essere onorati”.*  *Forse la banda di razziatori che avete incontrato lungo il fiume ha anche richiesto a Primincontro del cibo. I razziatori dovrebbero tornare a breve, ma gli abitanti del villaggio non supereranno l’inverno senza le magre provviste rimaste.* Presti un giuramento sul ferro *per aiutarli.* |

#### [Oracolo 10: ruolo del personaggio](#_Oracolo_10:_ruolo)

Usa quest’oracolo per definire le esperienze passate di un personaggio, oppure per generare un incontro casuale.

#### [Oracolo 11: obiettivo del personaggio](#_Oracolo_11:_obiettivo)

Usa quest’oracolo per definire la motivazione principale di un PNP o una fazione. Può anche essere usato per dare il via a una cerca personale per il tuo protagonista.

#### [Oracolo 12: descrittori del personaggio](#_Oracolo_12:_descrizione)

Usa quest’oracolo per aiutarti a descrivere la personalità o le caratteristiche fisiche di un personaggio. Tira più di una volta per ulteriori dettagli. Puoi combinare i tre oracoli sui personaggi (10, 11 e 12) e un tiro su una tabella dei nomi per creare la bozza di un PNP.

#### [Oracolo 13: nomi degli abitanti delle Lande di ferro](#_Oracolo_13:_nomi)

Usa quest’oracolo per generare rapidamente un nome per un personaggio che abita le Lande di ferro. Tira su una delle due tabelle: i cognomi non sono usati nelle Lande di ferro e i nomi non hanno solitamente una declinazione maschile o femminile. Se un nome non è adatto a un personaggio, o non ti piace il suo suono, guarda le righe adiacenti o scambia le cifre.

Puoi anche ignorare quest’oracolo e continuare a usare la tua regola preferita o il tuo generatore di nomi di fiducia per i tuoi abitanti delle Lande di ferro.

|  |
| --- |
| *Gli abitanti del villaggio cosa sanno del capo dei razziatori? Tiri sugli oracoli dei personaggi per saperne di più. L’oracolo sul ruolo ti dice che la sua esperienza passata è “comandante/capo” e l’oracolo sull’obiettivo ti dice che la sua missione è “adempiere un dovere”. Poi, ti chiedi cosa lo rende particolare tirando sulla tabella dei descrittori e l’oracolo risponde “ossessionato”.*  *Mettendo insieme questi pezzi, decidi che il capo dei banditi un tempo era a capo di un insediamento a nord. Lui e i suoi alleati furono esiliati dopo un’usurpazione, quindi giurò di proteggere i suoi seguaci e accompagnarli nella loro vita da emarginati, ma è anche ossessionato dalla possibilità di reclamare il suo insediamento un giorno.*  *Con un paio di tiri e un po’ di interpretazione, hai aggiunto abbastanza spessore e pathos a quello che altrimenti sarebbe stato solo un cattivo come tanti altri. Tiri il suo nome e ottieni Khulan.* |

#### [Oracolo 14: nomi elfici](#_Oracolo_14:_nomi)

Usa quest’oracolo per generare un nome per un [personaggio elfico](#_Elfo).

#### [Oracolo 15: altri nomi](#_Oracolo_15:_altri)

Usa quest’oracolo per altri personaggi primevi, come giganti, varou e troll.

#### [Oracolo 16: azioni in combattimento](#_Oracolo_16:_azioni)

Usa quest’oracolo come ispirazione per le azioni di un PNP in combattimento. Quando non sei sicuro su cosa farà il tuo avversario, soprattutto quando ha l’iniziativa, tira su questa tabella e interpreta il risultato in maniera appropriata all’avversario e alla situazione.

|  |
| --- |
| *Stai affrontando Khulan, il capo della squadra dei razziatori. Lo carichi brandendo la spada. Para con facilità il colpo e prende l’iniziativa. Cosa farà? Tiri sulla tabella delle azioni in combattimento e l’oracolo risponde “provocare una reazione avventata”.*  *Khulan ti ride in faccia, mentre batte il manico della sua ascia contro il suo scudo: “Dai”, ti grida, provocandoti a sferrare un attacco precipitoso, “Puoi fare meglio di così”.*  *Tu* Affronti un pericolo *per resistere alla sua derisione.* |

#### [Oracolo 17: contraccolpo mistico](#_Oracolo_17:_contraccolpo)

Chi opera nelle arti magiche può trovarsi alla mercè del caos. Questo oracolo può aggiungersi a, o sostituire, la tabella [*Paga il prezzo*](#_Pagare_il_prezzo) quando devi definire l’esito di un rituale fallito o di un’altra interazione negativa con le forze mistiche. Usa quest’oracolo in un momento drammatico o per introdurre un esito inatteso, innescato da un risultato doppio.

#### [Oracolo 18: grande colpo di scena](#_Oracolo_18:_grande)

Usa quest’oracolo per introdurre una sorpresa o una rivelazione nella narrazione. La maggior parte di questi risultati ha una connotazione negativa e può essere usata per definire un risultato doppio in un momento cruciale della tua storia (in particolare un fallimento con doppio 1 nel tiro dei dadi).

Questo oracolo offre risultati simili a [*Paga il prezzo*](#_Pagare_il_prezzo), ma è maggiormente dedicato a eventi drammatici connessi alla tua attuale cerca.

|  |
| --- |
| *Khulan è stato sconfitto, ma ottieni un doppio 1 e vai a vuoto quando* Porti a compimento il tuo giuramento*. Forse questi razziatori fanno parte di un’organizzazione più grande? Il villaggio è ancora in pericolo e il tuo giuramento rimane incompiuto. Per avere più dettagli e definire in cosa consiste questo risultato doppio, consulti la tabella sui grandi colpi di scena. L’oracolo risponde “due situazioni apparentemente non connesse si mostrano collegate”.*  *In base a questa risposta, decidi di collegare questo incontro alla tua cerca originaria. Il razziatore e il suo clan mostrano cicatrici di marchi a fuoco con la forma della reliquia rubata. Cosa significa? Gioca per scoprirlo.* |

#### [Oracolo 19: grado di una sfida](#_Oracolo_19:_grado)

Usa quest’oracolo quando vuoi determinare casualmente il grado di sfida di una cerca, un viaggio o un combattimento.

### Oracolo 1: azioni

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 11 Nascondere | 31 Ispezionare/Indagare/Esplorare | 51 Sostenere/Mettere al sicuro |
| 12 Assalire/Attaccare/Razziare | 32 Subire/Sopportare | 52 Aiutare/Rafforzare/Ripristinare |
| 13 Indebolire/Ridurre | 33 Eludere/Evitare/Distrarre | 53 Respingere/Rifiutare |
| 14 Iniziare/Avviare | 34 Liberare/Violare | 54 Richiedere/Convocare |
| 15 Creare/Costruire | 35 Minacciare/Impressionare/Comandare | 55 Trovare/Individuare/Cercare |
| 16 Giurare/Discutere/Comunicare | 36 Lasciare/Abbandonare | 56 Attendere |
| 21 Proteggere/Preservare/Difendere | 41 Muovere/Deviare | 61 Carpire/Prendere/Catturare/Acquisire |
| 22 Sconfiggere/Annientare | 42 Rimuovere/Eliminare/Terminare | 62 Rimpiangere |
| 23 Controllare/Manipolare/Influenzare | 43 Ritirare/Rifiutare | 63 Radunare/Coordinare |
| 24 Rompere/Distruggere | 44 Mantenere/Contenere | 64 Sfidare |
| 25 Mettere a rischio/Tradire/Perdere | 45 Concentrare | 65 Trasformare/Cambiare |
| 26 Concedere/Consegnare | 46 Scoprire/Rivelare/Apprendere | 66 Servire/Seguire |

### Oracolo 2: temi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 11 Rischio/Pericolo/Problema | 31 Tempo/Spirito | 51 Destino/Sogno/Presagio |
| 12 Capacità/Opportunità | 32 Dovere/Onore/Fardello | 52 Possesso/Avidità/Premio |
| 13 Prezzo/Scambio/Debito | 33 Linguaggio/Voce | 53 Superstizione/Misticismo/Religione |
| 14 Alleato/Fazione/Compagnia | 34 Innocenza/Speranza/Libertà | 54 Pace/Equilibrio |
| 15 Battaglia/Arma/Guerra | 35 Fama/Potere/Ricchezza | 55 Inganno/Verità |
| 16 Sicurezza/Sopravvivenza/Protezione | 36 Direzione/Passaggio/Sentiero | 56 Storia/Legge |
| 21 Memoria/Conoscenza/Segreto | 41 Fatica/Impeto | 61 Straniero/Nemico/Rivale |
| 22 Creatura/Creazione | 42 Soluzione/Vantaggio/Risorsa | 62 Giuramento/Cerca |
| 23 Ferita/Morte/Malattia | 43 Attrezzo/Provviste/Strategia | 63 Terra/Natura/Mondo |
| 24 Riparo/Barriera/Struttura | 44 Casa/Famiglia/Comunità | 64 Forza/Debolezza |
| 25 Capo/Comandante | 45 Amore/Legame/Relazione | 65 Opinione/Idea/Avvertimento |
| 26 Paura/Odio | 46 Perdita/Rovina/Corruzione | 66 Vendetta/Sangue/Orgoglio |

### Oracolo 3: regione

|  |  |
| --- | --- |
| 11-14 Isole della barriera | 44-51 Zone interne |
| 15-22 Costa frastagliata | 52-55 Colline tempestose |
| 23-26 Foreste profonde | 56-63 Monti velati |
| 31-34 Terre inondate | 64-65 Deserto spezzato |
| 35-43 Rifugi | 66 Altrove |

### Oracolo 4: luogo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 11 Nascondiglio/Tana/Stamberga | 34 Campi | 66 Anomalia |
| 12 Rovine/Landa desolata | 35 Brughiera/Radura |  |
| 13 Miniera/Grotta | 36 Insediamento/Villaggio |  |
| 14 Luogo mistico/Cimitero | 41 Dorsale/Passo |  |
| 15 Sentiero/Strada/Ponte | 42 Pianura/Valle |  |
| 16 Avamposto/Forte/Muraglia | 43-45 Guado/Fiume |  |
| 21 Campo di battaglia | 46 Baia/Fiordo |  |
| 22-23 Sorgente/Cascata/Rapide | 51-54 Collina/Bassa montagna |  |
| 24 Accampamento/Carovana | 55 Lago |  |
| 25-31 Palude/Stagno/Acquitrino | 56-62 Foresta/Bosco |  |
| 32 Burrone/Dirupo | 63 Costa |  |
| 33 Albero/Boschetto | 64-65 Montagna |  |

### Oracolo 5: luogo nelle acque lungo la costa

|  |  |
| --- | --- |
| 11 Flotta | 52-56 Isola |
| 12 Sargasso/Detriti galleggianti | 61-65 Mare aperto |
| 13 Luogo mistico | 66 Anomalia |
| 14 Tana |  |
| 15-16 Relitto |  |
| 21-22 Approdo |  |
| 23-24 Nave |  |
| 25-26 Scogli |  |
| 31-33 Fiordo |  |
| 34-36 Estuario |  |
| 41-45 Baia |  |
| 46-51 Ghiaccio |  |

### Oracolo 6: descrizione di un luogo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 11 Alto | 31 Antico | 51 Disgustoso |
| 12 Isolato | 32 Pericoloso | 52 Brullo |
| 13 Esposto | 33 Nascosto | 53 Freddo |
| 14 Piccolo | 34 Occupato | 54 Bello |
| 15 Rotto/In rovina | 35 Ricco | 55 Inondato |
| 16 Variegato | 36 Grande | 56 Vuoto |
| 21 Duro | 41 Difeso/Protetto | 61 Strano |
| 22 Oscuro/Ombroso/Tetro | 42 Avvizzito | 62 Corrotto |
| 23 Conteso | 43 Mistico | 63 Pacifico |
| 24 Selvaggio | 44 Inaccessibile | 64 Dimenticato |
| 25 Fertile/Rigoglioso | 45 Abbandonato/Deserto | 65 Abitato/Civilizzato |
| 26 Bloccato | 46 Ampio | 66 Fitto |

### Oracolo 7: nome di un insediamento

11-16: **Una caratteristica dell’ambiente**. Immagina di cosa si tratta: cosa la rende insolita o caratteristica?

|  |  |
| --- | --- |
| 11-14 Altomonte | 42-44 Pietra di guado |
| 15-22 Acquasalmastra | 45-52 Profondacqua |
| 23-26 Boscogelato | 53-55 Cascatabianca |
| 31-33 Cimarossa | 56-63 Rupegrigia |
| 34-41 Alberoscuro | 64-66 Trefiumi |

21-25: **Un edificio costruito dall’uomo**. Di cosa si tratta? Perché è importante per la storia di questo insediamento?

|  |  |
| --- | --- |
| 11-14 Pontebianco | 42-44 Muroligneo |
| 15-22 Fortisolato | 45-52 Torre di pietra |
| 23-26 Pietralta | 53-55 Salaspina |
| 31-33 Salarossa | 56-63 Cinerea |
| 34-41 Pozzoscuro | 64-66 Maggese |

26-35: **Una creatura**. Perché gli abitanti di questo insediamento hanno scelto la creatura come loro totem? Com’è rappresentata nell’arte o nei rituali?

|  |  |
| --- | --- |
| 11-14 Rupe del corvo | 43-46 Bosco del cinghiale |
| 15-22 Impronta dell’orso | 51-54 Valle della volpe |
| 23-26 Rupe del lupo | 55-62 Campo dell’alce |
| 31-34 Picco d’aquila | 63-66 Ombra del drago |
| 35-42 Riposo della viverna |  |

36-44: **Un evento storico**. Cosa è accaduto qui? Che luogo o usanza commemora questo evento?

|  |  |
| --- | --- |
| 11-14 Spadinfranta | 42-44 La resistenza di Olgar |
| 15-22 Caduta dello sciocco | 45-52 Acquapersa |
| 23-26 Primincontro | 53-55 Il lamento di Rojirra |
| 31-33 Elminfranto | 56-63 Ultima marcia |
| 34-41 Presenza luttuosa | 64-66 Roccia caduta |

45-53: **Una parola in una lingua del Vecchio mondo**. Che cultura è rappresentata da questa parola? Come si traduce?

|  |  |
| --- | --- |
| 11-14 Abon | 42-44 Kazeera |
| 15-22 Daveza | 45-52 Khazu |
| 23-26 Damula | 53-55 Sova |
| 31-33 Essus | 56-63 Nabuma |
| 34-41 Sina | 64-66 Tiza |

54-63: **Un aspetto stagionale o ambientale**. Che influenza ha il clima su questo insediamento?

|  |  |
| --- | --- |
| 11-14 Casa invernale | 42-44 Brughiera del tramonto |
| 15-22 Riparo dal vento | 45-52 Rupe gelida |
| 23-26 Riposo della tempesta | 53-55 Ruscello di primavera |
| 31-33 Gelo tagliente | 56-63 Rompighiaccio |
| 34-41 Marea primaverile | 64-66 Canzone estiva |

64-66: **Qualcos’altro**…

|  |  |
| --- | --- |
| 11-14 Merce di scambio (Casa del ferro) | 42-44 Razza primeva (Ruscello elfico) |
| 15-22 Città del Vecchio mondo (Nuova Arkesh) | 45-52 Parola o nome elfico (Nessana) |
| 23-26 Fondatore o abitante famoso (Sala di Kei) | 53-55 Credenza o evento mitico (Passo fantasma) |
| 31-33 Divinità (Elisora) | 56-63 Termine positivo (Speranza) |
| 34-41 Oggetto storico (Elmonero) | 64-66 Termine negativo (Abbandonato) |

### Oracolo 8: generatore veloce di nomi per insediamenti

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Risultato** | **Prima parola** | **Seconda parola** |
| 11-12 | Tetro/Nero | Brughiera |
| 13-14 | Verde/Rosso | Guado/Ponte |
| 15-16 | Lupo | Rupe |
| 21-22 | Corvo | Guardia |
| 23-24 | Grigio | Speranza |
| 25-26 | Spina | Legno |
| 31-32 | Ascia/Spada | Dorsale |
| 33-34 | Grande | Pietra/Roccia |
| 35-36 | Legno | Rifugio |
| 41-42 | Basso | Cascata |
| 43-44 | Bianco | Fiume/Ruscello |
| 45-46 | Tempesta/Gelo | Campo |
| 51-52 | Scudo | Collina |
| 53-54 | Lutto | Vico/Insediamento |
| 55-56 | Nuovo | Marchio |
| 61-62 | Pietra/Roccia | Terra |
| 63-64 | Perso | Sala/Casa |
| 65-66 | Alto/Lungo | Cavallo |

### Oracolo 9: problema dell’insediamento

|  |  |
| --- | --- |
| 11-12 Stranieri respinti/Straniero causa discordie | 42-43 Oggetto importante perduto/Scarsità di provviste |
| 13-14 Scoperta pericolosa/Oscuro segreto rivelato | 44-45 Persona catturata/Persona sparita |
| 15 Oscuri presagi/Fenomeno misterioso | 46 Rivolta contro un capo/Caduta di un comandante |
| 16-21 Disastro naturale/Vendetta della natura | 51 Insediamento rivale/Reietto vendicativo |
| 22-23 Vecchie ferite riaperte/Passato di sciagura | 52-53 Arresto della produzione/Isolato dal tempo inclemente |
| 24 Omicidi misteriosi/Epidemia fuori controllo | 54 Ora di pagare i debiti |
| 25 Incidente disastroso/Minacce a un evento importante | 55-56 In combutta con il nemico/Alleati diventano nemici |
| 26-31 Carovana perduta/Tratta commerciale bloccata | 61 Innocente accusato/Tradimento dall’interno |
| 32 Corrotto dalla magia nera/Presenze soprannaturali furiose | 62 Razzie contro le persone deboli/Attacco imminente |
| 33-34 Famiglie in conflitto/Nel fuoco incrociato | 63-64 Venti di guerra/Tregua violata |
| 35-36 Spedizione urgente/Conflitto con i primevi | 65 Tradizione pericolosa |
| 41 Comando ingiusto/Incapaci al comando | 66 Tira due volte |

### Oracolo 10: ruolo del personaggio

|  |  |
| --- | --- |
| 11-12 Criminale/Ladro | 43-44 Sacerdote |
| 13 Guaritore/Mistico | 45-46 Marinaio |
| 14-15 Bandito/Razziatore | 51-52 Comandante |
| 16-21 Esploratore/Avanguardia | 53-54 Cacciatore/Raccoglitore |
| 22 Intrattenitore | 55-56 Guardia |
| 23-24 Minatore | 61-62 Artigiano/Mercante |
| 25-26 Mercenario/Guerriero | 63-65 Allevatore/Contadino |
| 31-32 Emarginato/Vagabondo | 66 Ruolo insolito |
| 33 Avventuriero |  |
| 34 Forestale |  |
| 35-36 Viaggiatore/Pellegrino |  |
| 41-42 Pescatore |  |

### Oracolo 11: obiettivo del personaggio

|  |  |
| --- | --- |
| 11-12 Criminale/Ladro | 43-44 Sacerdote |
| 13 Guaritore/Mistico | 45-46 Marinaio |
| 14-15 Bandito/Razziatore | 51-52 Comandante |
| 16-21 Esploratore/Avanguardia | 53-54 Cacciatore/Raccoglitore |
| 22 Intrattenitore | 55-56 Guardia |
| 23-24 Minatore | 61-62 Artigiano/Mercante |
| 25-26 Mercenario/Guerriero | 63-65 Allevatore/Contadino |
| 31-32 Emarginato/Vagabondo | 66 Ruolo insolito |
| 33 Avventuriero |  |
| 34 Forestale |  |
| 35-36 Viaggiatore/Pellegrino |  |
| 41-42 Pescatore |  |

### Oracolo 12: descrizione di un personaggio

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 11 Stoico/Noncurante/Apatico | 31 Con le mani in pasta/Pieno di risorse | 51 Ansioso/Contrito/Rilassato |
| 12 Attraente/Affascinante | 32 Geloso/Vendicativo/Ossessionato | 52 Violento/Selvaggio/Crudele |
| 13 Passivo/Timido/Tranquillo | 33 Arrabbiato/Rancoroso/Aggressivo | 53 Presuntuoso/Sicuro/Egoista |
| 14 Superficiale/Incompetente/Confuso | 34 Attivo/Contemplativo/Solitario | 54 Bizzarro/Creativo |
| 15 Affettuoso/Gentile | 35 Sospettoso/Diffidente/Prudente | 55 Succube/Debole/Oppresso |
| 16 Generoso/Avaro/Avido | 36 Ostile/Intollerante/Austero | 56 Forte/Potente/Pericoloso |
| 21 Compiaciuto/Orgoglioso | 41 Dal cuore di pietra/Insensibile/Distaccato | 61 Ferito/Moribondo/Esausto |
| 22 Armato/In armatura/Atletico | 42 Di successo/Influente/Famigerato | 62 Testardo/Irruento/Appassionato |
| 23 Astuto/Scaltro/Manipolatore | 43 Leale/Onesto/Collaborativo | 63 Religioso |
| 24 Coraggioso/Impavido/Avventuroso | 44 Esperto/Abile/Di talento | 64 Giovane/Vecchio/Invalido |
| 25 Brutto/Sfigurato/Ripugnante | 45 Ingannevole/Furtivo/Codardo | 65 Perspicace/Critico/Saggio |
| 26 Socievole/Amichevole/Affabile | 46 Ambizioso/Motivato/Determinato | 66 Giurato di ferro |

### Oracolo 13: nomi di abitanti delle Lande di ferro

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 11 Solana/Sola/Eos | 31 Abella/Avella/Leela | 51 Ikram/Hirsham/Masias |
| 12 Keelan/Kaivan | 32 Morter/Morien | 52 Sidan/Elstan/Delkash |
| 13 Cadigan/Cera/Caldas | 33 Wulan/Kanno | 53 Deshi/Nisus/Fanir |
| 14 Kodroth/Nadira/Katania | 34 Farina/Lestara/Amara | 54 Tessa/Edda/Ishana |
| 15 Kione/Nakata/Kendi | 35 Pearce/Parcell/Pendry | 55 Sibila/Saskia/Zanita |
| 16 Katja/Kiah/Kormak | 36 Wynne/Kynan/Myrick | 56 Padma/Pemba/Perella |
| 21 Tio/Lio/Nan | 41 Haf/Zhan/Qamar | 61 Ithela/Themon/Temir |
| 22 Artiga/Alban/Tegan | 42 Aeddon/Lago/Glain | 62 Serene/Mira/Nia |
| 23 Haleema/Kabeera/Brynn | 43 Khinara/Razeena | 63 Gwen/Quinn/Flint |
| 24 Bastien/Erin/Emelyn | 44 Milla/Melia/Naila | 64 Althus/Bas |
| 25 Elli/Valeri/Willa | 45 Jaggar/Jelma/Keeara | 65 Morell/Tallus |
| 26 Maura/Mai/Mona | 46 Beca/Chenda | 66 Sabine/Zura |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 11 Segura/Basira/Reema | 31 Tamara/Torgan/Talan | 51 Dag/Ghalen/Bevan |
| 12 Gethin/Rhian | 32 Delos/Del | 52 Hennion/Nekun/Khulan |
| 13 Bataar/Kimura/Nakura | 33 Makari/Kataka/Kalidas | 53 Abram/Nazmi |
| 14 Joa/Euros/Chandra | 34 Selva/Siorra/Sadia | 54 Menna/Mattick/Kato |
| 15 Glynn/Griff/Reese | 35 Tristan/Beltran/Torrens | 55 Akiya/Alina/Taylah |
| 16 Toran/Kuron/Kotama | 36 Sayer/Jihan/Tahir | 56 Verena/Ranna/Setara |
| 21 Arasen/Asha/Reva | 41 Cortina/Sarria/Eleri | 61 Yuda/Yorath/Fara |
| 22 Owena/Vesna/Wena | 42 Keyshia/Kuno/Katrin | 62 Sarda/Shona/Sendra |
| 23 Adda/Nanda/Aida | 43 Mila/Malik/Maya | 63 Lucia/Lona/Irsia |
| 24 Kova/Kara/Kai | 44 Lili/Kalina/Giliana | 64 Rhoddri/Indirra |
| 25 Morgan/Myrtle | 45 Vigo/Bevan | 65 Shekhar/Servan |
| 26 Okoth/Kori/Kenrick | 46 Muna/Mura/Namba | 66 Jebran/Esra |

### Oracolo 14: nomi elfici

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 11-12 Arsula/Vidarna/Aralu | 31-32 Gezera/Kinzura/Sidura | 51-52 Ahmeshki/Arakhi/Anunna |
| 13-14 Naidita/Nessana/Mattissa | 33-34 Seleeku/Uktannu/Otani | 53-54 Ilsit/Ibrahem/Kerihu |
| 15-16 Belesunna/Sumula/Faraza | 35-36 Utamara/Ukames/Uralar | 55-56 Gamanna/Jemshida |
| 21-22 Ninsunnu/Zursan/Ereshki | 41-42 Nebakay/Retenay/Visapni | 61-62 Tishetu/Sutahe/Tahuta |
| 23-24 Balathu/Dotani/Sinosu | 43-44 Mitunnu/Mayatanay | 63-64 Leucia/Cybela |
| 25-26 Dorosi/Dismashk/Ditani | 45-46 Atani/Etana/Anatu | 65-66 Kendalanu/Hullata |

### Oracolo 15: altri nomi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Giganti** | **Varou** | **Troll** |
| 11-13 | Chony/Jochu | Vata/Tana | Rattle/Vrusk |
| 14-16 | Banda/Buandu | Zora/Charna | Scratch/Cratch |
| 21-23 | Kira/Khatir | Jasna/Jarek | Wallow/Snuffle |
| 24-26 | Chaidu/Bashtu | Soveen/Staysa | Groak/Gnash |
| 31-33 | Atan/Kathos | Radka/Iskra | Gimble/Grig |
| 34-36 | Javyn/Khashin | Zlata/Zhivka | Scar/Slar |
| 41-43 | Bayara/Baku | Leesla/Meeka | Creech/Chortle |
| 44-46 | Temura/Tanua | Byna/Neda | Shush/Glush |
| 51-53 | Kidha/Khutan | Darva/Dreko | Stoad/Slith |
| 54-56 | Jaran/Qudan | Keha/Kvata/Vojan | Bleat/Burble |
| 61-63 | Othos/Otaan/Tuban | Evka/Vuksha | Cluck/Creak/Herk |
| 64-66 | Martu/Denua | Muko/Aleko | Mongo/Leech |

### Oracolo 16: azioni in combattimento

|  |  |
| --- | --- |
| 11 Costringere alla resa | 24-25 Prendere un’azione decisiva |
| 12 Collaborare con gli alleati | 26-31 Rinforzare le difese |
| 13 Radunare rinforzi | 32-34 Preparare un’azione |
| 14 Prendere qualcuno o qualcosa | 35-41 Usare il terreno per acquisire un vantaggio |
| 15 Provocare una reazione inconsulta | 42-45 Sfruttare il vantaggio di un’arma o di una capacità |
| 16 Intimidare o impaurire | 46-53 Creare un’opportunità |
| 21 Rivelare una verità sorprendente | 54-61 Attaccare con precisione |
| 22 Spostare l’attenzione su qualcosa o qualcuno di diverso | 62-65 Attaccare con forza |
| 23 Distruggere qualcosa o renderla inutilizzabile | 66 Eseguire un’azione completamente inattesa |

### Oracolo 17: contraccolpo mistico

|  |  |
| --- | --- |
| 11 Il tuo rituale ha l’effetto opposto | 36-41 Sprechi risorse |
| 12 Vieni privato della forza o colpito da improvvisa malattia | 42 Subisci la perdita di un senso per diverse ore |
| 13-14 Un tuo amico, alleato o compagno subisce conseguenze negative | 43 Perdi la tua connessione alla magia per circa un giorno, quindi non puoi eseguire rituali |
| 15 Distruggi un oggetto importante | 44-45 Il tuo rituale influenza il bersaglio di un modo inatteso e problematico |
| 16 Evochi inavvertitamente un orrore | 46-51 Il rituale rivela una verità sorprendente e sconvolgente |
| 21 Svieni e cadi in un sonno disturbato | 52-53 Sei tentato dai poteri oscuri |
| 22 Subisci un tormento fisico che lascia un segno su di te | 54-55 Hai una sconvolgente visione sul tuo futuro |
| 23-24 Senti voci spettrali sussurrare oscuri presagi | 56 Non puoi eseguire nuovamente questo rituale fino a quando acquisisci un componente importante |
| 25 Ti perdi nell’ombra e ti ritrovi in un altro luogo senza ricordare come vi sei arrivato | 61 Sviluppi una fobia strana o una mania |
| 26-31 Avvisi qualcuno o qualcosa della tua presenza. | 62-63 Il rituale provoca comportamenti strani o aggressivi nelle creature |
| 32-33 Non sei in te e agisci contro un amico, alleato o compagno | 64-65 Sei tormentato da un’apparizione dal tuo passato |
| 34-35 Influenzi o danneggi l’ambiente circostante, provocando uno squilibrio o potenziali danni | 66 Tira due volte. Entrambi i risultati si verificano. Se ottieni due volte lo stesso risultato, peggioralo. |

### Oracolo 18: grande colpo di scena

|  |  |
| --- | --- |
| 11-12 Era tutto un diversivo/Scatta una trappola | 41-42 Una vera identità è rivelata |
| 13-14 Un oscuro segreto è rivelato | 43-44 Sei tradito da qualcuno di fidato |
| 15-16 Poteri o capacità inattesi si rivelano | 45-46 Arrivi troppo tardi |
| 21-22 Un assunto si rivela falso | 51-52 Il vero nemico è rivelato |
| 23-24 Un’alleanza segreta è rivelata/ La verità su una relazione è rivelata | 53-54 Il nemico ottiene nuovi alleati |
| 25-26 Le tue azioni avvantaggiano un nemico | 55-56 Un nuovo pericolo si palesa |
| 31-32 Qualcuno ritorna inaspettatamente | 61-62 Qualcuno o qualcosa sparisce |
| 33-34 Un nemico più pericoloso si rivela | 63-64 Due situazioni apparentemente scollegate si rivelano connesse |
| 35-36 Tu e il tuo nemico condividete un obiettivo | 65-66 Tira due volte. Entrambi i risultati si verificano. Se ottieni due volte lo stesso risultato, rendilo più drammatico. |

### Oracolo 19: grado di una sfida

|  |
| --- |
| 11-22 Problematico |
| 23-43 Pericoloso |
| 44-56 Formidabile |
| 61-64 Estremo |
| 65-66 Epico |

## Altri oracoli

I giochi di ruolo hanno una lunga tradizione nell’uso di generatori casuali come supporto alle partite. Se sei un avido collezionista di GdR, potresti sfruttare gli oracoli di quei sistemi. Puoi anche trovare un rifornimento illimitato di generatori casuali e tabelle online: nomi, persone, creature, luoghi, spunti di trama e molto di più.

Generatori casuali di tipo fisico possono anche essere utili. Puoi comprare dadi con diverse icone che possono essere interpretate per rispondere a domande e innescare nuove situazioni; altrimenti, puoi usare tarocchi o pietre runiche.

Qualunque supporto usi, non lasciare che la casualità abbia il sopravvento sulla narrazione. I tuoi istinti narrativi sono l’attrezzo più potente a tua disposizione.

### Creare i tuoi oracoli

Su ironswornrpg.com troverai una tabella vuota per creare i tuoi oracoli personali: potrai creare tabelle che siano più adatte alle tue preferenze o al tono della tua partita.

Puoi anche creare tabelle specifiche per alcune situazioni narrative. Diretto in un viaggio pericoloso attraverso le montagne? Crea una tabella su ciò che potresti incontrare. Poi, tira sulla tabella quando vuoi introdurre un incontro o un evento.

# 07 – Approfondimenti su come giocare

## Iniziare la tua campagna

Una campagna di Giuramenti di ferro è una serie di sessioni di gioco collegate. Esplorerai il tuo mondo e la vita del tuo personaggio prestando giuramenti e faticando per portarli a compimento. Attraverserai le Lande di ferro, incontrando pericoli, affrontando terribili nemici e formando legami con persone e comunità. Durante tutto questo, prenderai decisioni come se fossi il tuo personaggio ed esplorerai cosa significa essere un Giurato sul ferro in una terra ostile.

Per iniziare la tua campagna, segui i passaggi descritti in questa sezione.

### Crea il tuo personaggio

Fai riferimento al [riassunto sulla creazione del personaggio](#_Riassunto_della_creazione). Immagina il tuo personaggio, tenendo in considerazione le sue motivazioni, le sue abilità, le sue esperienze, il suo aspetto, la sua personalità e le sue connessioni con il mondo. Definisci le tue caratteristiche e scegli le tue risorse, nell’ordine che preferisci. Dai un nome al tuo personaggio.

Parla del tuo personaggio agli altri giocatori e create delle connessioni tra di voi. Puoi solo accennare alcune idee per ora e arricchirle durante la partita.

Sentiti libero di mischiare la creazione del mondo e quella del personaggio. Le scelte che fai sull’ambientazione possono determinare le opzioni disponibili al tuo personaggio. La magia è sconosciuta in questo mondo? Se sì, potresti ignorare le risorse rituali.

|  |
| --- |
| *Immagini il tuo personaggio. La tua famiglia era parte di un clan di razziatori. Sei nato per combattere, ma ti sei lasciato quella vita alle spalle molto tempo fa. Ora, vivi da contadino. La tua spada, inutilizzata da tempo, è appesa sopra il camino nella tua modesta casa. La tua armatura è conservata in un baule ai piedi del tuo letto. Solo le persone più vicine a te conoscono la tua vecchia vita fra i razziatori. Gli altri ti conoscono solo per la tua lealtà al villaggio e per la tua testarda determinazione nel contribuire alla sua sopravvivenza durante gli inverni ostili. Nei momenti di tranquillità, il tuo umore funereo tradisce le ombre del tuo passato.*  *Decidi le tue caratteristiche. Ferro è +2 e rappresenta la tua forza, capacità in battaglia e fiera determinazione. Poi, +1 a cuore e ingegno e +0 a lama e ombra. Come risorse, scegli* ***Scudiero*** *e* ***Veterano****. Non sei sicuro sulla terza risorsa, quindi decidi di sceglierla quando avrai proseguito con la creazione del mondo e della situazione iniziale.*  *Infine, dai un nome al tuo personaggio: Saskia.* |

### Crea il tuo mondo

Se giochi nelle Lande di ferro o in un’ambientazione simile, inizia a scorrere [le tue verità](#_Le_tue_verità). Controlla le opzioni e scegli. Tieni d’occhio gli spunti per le cerche che ti danno un’idea per un [giuramento del tuo passato](#_Scrivi_il_giuramento) o un [evento scatenante](#_Immagina_il_tuo).

Poi, scegli dove inizia la tua storia. Guarda [le regioni](#_Regioni_delle_Lande). Dove si trovano i vostri personaggi? Fanno parte di una comunità o vagano per le terre selvagge? Parlane con gli altri giocatori e immaginate l’ambientazione. Segnate il luogo di partenza sulla mappa.

|  |
| --- |
| *Immagini alcune caratteristiche fondamentali del tuo villaggio di partenza: è un piccolo insediamento sul confine meridionale dei Rifugi, circondato dai campi e lungo un vasto fiume.*  *Tiri sulla* [*tabella dei nomi degli insediamenti*](#_Oracolo_7:_nome) *e l’oracolo risponde Cinerea. Immagini le rovine bruciate della vecchia casa comune, un luogo infestato da un supervisore morto nell’incendio.*  *Segni Cinerea sulla tua mappa come il punto dove le avventure di Saskia inizieranno.* |

Se preferisci, puoi spendere solo qualche minuto per definire qualche informazione fondamentale sul tuo mondo, per poi saltare direttamente alla partita e scoprire il resto mentre giochi.

Se usi una tua ambientazione personale o ispirata a un’altra fonte (un GdR, un libro o un film), puoi usare le informazioni su quell’ambientazione per decidere la situazione del tuo personaggio e i pericoli che potresti incontrare.

#### Collaborare per creare il mondo

Dovresti lavorare sul processo iniziale di creazione del mondo con gli altri giocatori. In base alle vostre preferenze, potreste spendere solo qualche minuto per abbozzare rapidamente i concetti fondamentali dell’ambientazione, oppure effettuare una creazione approfondita per un paio d’ore. Parlate con gli altri giocatori, per assicurarvi che tutti abbiano le stesse aspettative per la prima sessione. Anche se vi concentrate su questa attività, lasciate domande aperte e spazi bianchi, da riempire durante la partita.

### Segna i legami del tuo passato

Scegli da uno a tre [legami](#_Legami) nei confronti di una comunità o una persona, senza la necessità di eseguire la mossa *Formare un legame*. Segna una spunta sulla scheda del tuo personaggio per ogni legame e prendi nota.

Puoi usare questi legami iniziali per collegarti agli altri protagonisti, ma puoi anche decidere di creare legami con loro durante la partita.

Se preferisci passare subito al gioco, puoi anche dettagliare i legami del tuo passato successivamente. Considera questi legami come “riservati” fino al momento in cui decidi di inserirli nella narrazione. Se introduci successivamente un legame del tuo passato con una comunità o una persona, segna quel legame. Poi, immagina come il legame si era formato e che impatto ha questo rapporto sulla tua storia.

|  |
| --- |
| *Segni un legame con il tuo villaggio di partenza. Immagini anche un PNP, il supervisore del clan, come amico fidato, una delle poche persone che conosce la tua vita passata come razziatore, ma non te la rinfaccia. Possiamo ricostruirci, una volta ti ha detto, come una spada spezzata che viene forgiata di nuovo. Le dai un nome e segni il legame.*  *Non hai idee per il terzo legami, quindi lo tieni “riservato”, in modo da poterlo usare mentre esplori la tua situazione iniziale.*  *Decidi che il tuo legame iniziale con il supervisore soddisfa le condizioni della risorsa* ***Alfiere*** *(quando segni un legame con il capo di una fazione), perciò la prendi come terza e ultima risorsa.* |

### Scrivi il giuramento del tuo passato

Quando crei il tuo personaggio, devi decidere un giuramento iniziale che rappresenti la sua motivazione primaria o il suo obiettivo finale. Questo giuramento fa parte della storia passata del personaggio: può essere stato prestato anni fa, oppure essere la reazione a un recente evento importante.

Scrivi il giuramento e assegnagli un grado estremo o epico. Non hai bisogno di eseguire la mossa *Prestare un giuramento sul ferro* per questa cerca.

Portare a compimento questo giuramento non sarà facile: all’interno della storia, il suo completamento o il suo abbandono potrebbe richiedere mesi, anni o addirittura decenni. Puoi anche decidere che il tuo giuramento del passato non è qualcosa su cui farai progressi nella tua storia, ma serve semplicemente per definire dettagli su come interpretare il tuo personaggio e arricchire il tuo mondo.

|  |
| --- |
| *La tua storia passata include la tua vita come razziatore. Perseguitato dal tuo passato, hai giurato di sconfiggere questo clan di razziatori. Tuttavia, ci sono delle complicazioni: il clan e potente e non puoi sperare di sconfiggerlo senza un esercito a tua disposizione; inoltre, il clan è guidato da tua madre e avrai bisogno di un particolare coraggio per affrontarla nuovamente.*  *Immagini il nome del clan: luna rossa. I loro scudi sono decorati con un cerchio color rosso sangue.*  *Per ora, questo giuramento è una brace accesa, una promessa che non si è ancora trasformata in una fiamma. Segni il giuramento come “sconfiggere il clan della luna rossa”, con un grado estremo.* |

### Immagina il tuo evento scatenante

L’evento scatenante è il problema che si presenta all’inizio di una storia e spinge il protagonista all’azione. Tutto quello che è successo sino a quel momento è storia passata, il mondo normale cui il tuo personaggio si è abituato. In Giuramenti di ferro, l’evento scatenante è il momento critico che ti obbliga a intraprendere una vita di avventure e cerche pericolose.

Per iniziare la storia del tuo personaggio, immagina una minaccia imminente o una necessità impellente. Puoi usare uno spunto di cerca presente nel manuale (capitoli 4 e 5), parlarne al tavolo o [*Chiedere all’oracolo*](#_Chiedere_all’oracolo). Questo problema definisce cosa guida la tua prima sessione e cosa mette in moto la storia del tuo personaggio.

Quali sono gli elementi di un buon evento scatenante?

* **E’ personale**. Perché è importante per il tuo personaggio? Immagina come si collega al tuo passato e alle tue motivazioni. Inoltre, considera come poter sfruttare dei temi narrativi che tu, come giocatore, ritieni interessanti.
* **Non si risolverà da solo**. Le minacce o le forze che hanno originato questa situazione la porteranno avanti, anche se tu le ignorerai.
* **E’ urgente**. Il problema non aspetterà te. Se non agisci o subisci dei ritardi, la situazione peggiorerà.
* **E’ universale**. Se stai giocando con degli alleati, trasforma questo evento scatenante in un giuramento condiviso, importante per ciascuno di voi. Questo crea un’opportunità per lavorare insieme.
* **La posta in gioco è alta**. Immagina complicazioni che rendono l’evento scatenante ancora più terribile per te, la tua famiglia o la tua comunità.
* **E’ di ambito limitato**. A differenza del tuo giuramento del passato, questo è un problema che puoi (e devi!) risolvere ora. In termini di gioco, *Presti un giuramento sul ferro* e segni una cerca problematica, pericolosa o formidabile. Se tutto va bene, potrebbe essere risolta in una o due sessioni; se non fai nulla, le cose peggioreranno.

Questi suggerimenti si possono applicare a tutti i giuramenti, ma sono particolarmente importanti per l’evento scatenante. Anche se i dettagli non ti sono chiari, immagina come il problema può prestarsi a un racconto pieno di scene drammatiche, conflitti e sorprese.

|  |
| --- |
| *Una misteriosa malattia ha colpito il supervisore di Cinerea. Il guaritore del villaggio ha creato degli intrugli, ma non sono serviti a nulla. Il sacerdote ha pregato, ma gli dei non hanno prestato ascolto. Il mistico ha divinato, ma le ombre non hanno svelato i loro segreti.*  *Il supervisore, la tua amica, se ne sta andando. Senza una cura, morirà sicuramente.*  *Per aggiungere un po’ di dramma e alzare la posta in gioco, le famiglie della tua comunità sono ora in lotta perché stanno iniziando a proporre i propri candidati alla corona di ferro. Se il supervisore morisse, potrebbe innescarsi un conflitto aperto. La comunità ne uscirebbe indebolita e potrebbe non sopravvivere all’inverno incombente.*  *Aumenta la posta in gioco fino a quando agire diventa un imperativo.* Devi *intraprendere questa cerca.* |

### Inquadra la scena

Hai due opzioni per iniziare la partita: nel **mondo normale** o ***in medias res***.

#### Il mondo normale

Immagina un prologo che coinvolge il tuo personaggio per definire meglio chi sei e come interagisci con il mondo. Se hai degli alleati, questa è l’occasione per giocare il vostro rapporto e introdurre le vostre personalità ed esperienze passate. Il tuo evento scatenante può quindi servire come una minaccia che incontri in gioco durante la prima sessione.

|  |
| --- |
| *Vuoi passare un po’ di tempo a esplorare il tuo personaggio e il tuo mondo prima di mettere in moto la storia con l’improvvisa malattia del suo supervisore. Il tuo villaggio sta celebrando la festa di primavera e tu stai partecipando a una gara di caccia al cinghiale. Giochi scene ed esegui mosse mentre interagisci con altri cacciatori, segui la tua preda e cerchi di abbattere un cinghiale particolarmente grande e feroce. Quando ritorni al villaggio, vieni a sapere che il supervisore si è ammalato.* |

Se hai problemi nell’ideare la tua cerca iniziale, puoi usare il prologo per buttarti e scoprire una situazione drammatica attraverso il gioco. Fai domande sui personaggi, sul mondo e sulla situazione attuale. Trai conclusioni da quelle domande oppure *Chiedi all’oracolo*. Cerca nella narrazione opportunità per innescare un giuramento.

#### In medias res

*In medias res* è un termine latino che significa “nel mezzo delle cose”. Inizi la tua storia in un momento cruciale: il tuo evento scatenante si sta verificando ora, oppure è qualcosa di cui sei pienamente consapevole e a cui devi reagire. I razziatori stanno attaccando, l’usurpatore rivendica la corona di ferro, la belva saccheggiatrice compare.

Puoi iniziare con una scena tesa e improntata all’azione, nella quale affronti il problema. Altrimenti, potresti inquadrare una scena in cui *Presti un giuramento sul ferro*, lasciando che sia il risultato della mossa a decidere cosa accade poi.

|  |
| --- |
| *Immagini una scena in cui fai visita al tuo supervisore malato all’interno della casa comune. Giace a letto, pallida come la morte e con il respiro affannoso. Altre persone sono qui: il guaritore del villaggio, la moglie del supervisore e un rivale che finge preoccupazione. Ignorandoli, prosegui a grandi passi, estrai la spada…* |

### Presta un giuramento sul ferro

Per mettere in moto la tua cerca, esegui [questa mossa](#_Prestare_un_giuramento) come risposta all’evento scatenante. Prima, però, inizia dalla narrazione: immagina la scena e descrivi le tue parole e la cerimonia che esegui. Questo è un momento importante per il tuo personaggio.

Qual è stato l’esito della mossa?

Con un **bel colpo**, immagina i tuoi primi passi. *Intraprendi un viaggio*? *Costringi* qualcuno ad agire? Gioca per vedere cosa succede ed esegui le mosse quando e come appropriato.

Con un **colpo fiacco**, i tuoi prossimi passi sono confusi. Questo risultato tipicamente porta a nuove scene e nuove mosse. Forse [*Raccogli informazioni*](#_Raccogliere_informazioni), tentando di trovare la strada da seguire.

Con un **colpo a vuoto**, un pericolo o un ostacolo inatteso si frappone sulla tua strada. Immagina di cosa si tratta, oppure [*Chiedi all’oracolo*](#_Chiedere_all’oracolo). Poi, gioca per vedere cosa succede quando tenti di superare questo blocco.

Assegna al tuo nuovo giuramento, collegato al tuo evento scatenante, un grado problematico, pericoloso o formidabile.

|  |
| --- |
| *Immagini una scena in cui ti inginocchi al cospetto del tuo supervisore. Stringi le mani attorno alla lama di ferro della tua spada, così strette da procurarti un taglio sul palmo. Non badi alla ferita, anzi il sangue alimenta la tua promessa: “Farò in modo che tu guarisca, lo giuro”.*  *Tiri i dadi. Siccome hai la risorsa* ***Alfiere*** *e sei al servizio del supervisore, puoi ritirare un dado. Ottieni un bel colpo, un buon segno. Scrivi il tuo giuramento sulla scheda del personaggio e gli assegni un grado pericoloso. L’esito della mossa specifica che sei incoraggiato e hai chiaro cosa fare. Cosa sai di questa malattia? Quale strada intraprenderai probabilmente? Immagina la risposta, parlane con gli altri giocatori, oppure* [Chiedi all’oracolo](#_Chiedere_all’oracolo)*.* |

#### Condividi il giuramento con gli alleati

Se vuoi condividere il giuramento con i tuoi alleati, solo uno di voi esegue la mossa *Prestare un giuramento sul ferro*, mentre gli altri giocatori possono [*Aiutare un alleato*](#_Aiutare_un_alleato) per rappresentare il loro vincolo a questa promessa. Se condividi questa cerca con gli alleati, ciascuno di voi scrive questo giuramento e il progresso è segnato da tutti i giocatori.

### Prossimi passi

In base al risultato della mossa *Prestare un giuramento sul ferro*, il tuo personaggio potrebbe avere chiari i prossimi passi, avere più domande che risposte, oppure dover superare un ostacolo o una minaccia immediata prima di intraprendere la sua cerca. Tu interpreti il significato di questi risultati. Non sei sicuro di come iniziare? *Chiedi all’oracolo*.

|  |
| --- |
| *Hai prestato il tuo giuramento e ottenuto un bel colpo, quindi i tuoi prossimi passi sono chiari per il tuo personaggio. Come giocatore, però, non sai dove iniziare. Ci sono indizi sull’origine della malattia?* Chiedi all’oracolo *tirando sulla* [*tabella delle azioni e dei temi*](#_Introduzione_agli_oracoli)*.*  *Le risposte dell’oracolo, “lascia” e “scambio”, cosa significano? La tua prima idea è di interpretare questa risposta come legata in qualche modo a una carovana mercantile. Forse una ha lasciato il tuo villaggio nello stesso giorno in cui il supervisore si è ammalato? Deve esserci un collegamento.*  *Con il tuo obiettivo immediato in vista, puoi interpretare la preparazione e* [Intraprendere un viaggio](#_Intraprendere_un_viaggio) *per partire sulle tracce della carovana.* |

### Creare lo schema di una cerca

Se lo trovi utile, puoi immaginare e scrivere i principali passaggi narrativi della tua cerca. Che viaggi devi intraprendere? Che nemici ti si opporranno? Che informazioni devi recuperare? Dell’aiuto di chi hai bisogno?

Il tuo schema dovrebbe fornirti idee per le scene e le sfide che possono comporre la cerca e ogni passaggio importante dovrebbe essere un’occasione per eseguire la mossa [*Raggiungi un traguardo*](#_Raggiungere_un_traguardo). Tuttavia, dovresti considerarlo un piano abbozzato e inaffidabile, nella migliore delle ipotesi: è come una mappa antica con scritto “qui ci sono i mostri” negli spazi vuoti. Rimani aperto a sorprese, nuove idee, spunti dagli altri giocatori e ai capricci del fato. Preparati a gettare via anche il piano più vago.

In parole semplici, gioca per vedere cosa succede.

|  |
| --- |
| *Considera i passaggi che devi seguire per* Portare a compimento il tuo giuramento*. Devi trovare la carovana, identificare la causa della malattia, individuare una cura e tornare a Cinerea per curare il supervisore. Prendi nota dei traguardi.*  *Nel tuo schema, includi un appunto su un guaritore nella Foresta intricata. Ti piace l’idea di un’avventura nei boschi e di un vecchio erborista misterioso che potrebbe volere qualcosa in cambio di una cura. La tua storia potrebbe non portarti in quella direzione, ma è un potenziale punto di snodo narrativo interessante.*  *Ci sono quindi quattro traguardi, più o meno il numero corretto per una cerca pericolosa (due progressi per ciascun traguardo). Tuttavia, potrebbero cambiare in base alla direzione in cui ti porterà la storia. Al momento, molto è avvolto nel mistero.* |

### Riassunto su come iniziare la campagna

1. [**Crea il tuo personaggio**](#_Crea_il_tuo). Immagina il tuo personaggio, scegli un nome, assegna le tue caratteristiche e scegli le tue risorse. Fai riferimento al [capitolo dedicato](#_02_–_Il) per dettagli. Se preferisci, puoi iniziare dalla creazione del mondo (secondo passaggio).
2. [**Crea il tuo mondo**](#_Crea_il_tuo_1). Se stai giocando nelle Lande di ferro, fai riferimento al [capitolo dedicato](#_04_–_Il) e alle [tue verità](#_Le_tue_verità). Altrimenti, definisci le realtà fondamentali del tuo mondo, immagina dove inizia la tua storia e segna il punto sulla tua mappa.
3. [**Crea i legami del tuo passato**](#_Segna_i_legami). Segna fino a tre legami per rappresentare le connessioni con la tua patria, i tuoi amici, la tua famiglia o altre persone o comunità cui sei leale. Prendi nota di questi legami e segna una spunta per ciascuno.
4. [**Scrivi il tuo giuramento del passato**](#_Scrivi_il_giuramento). Crea una cerca come storia passata del tuo personaggio, scrivi questo giuramento e assegnagli un grado estremo o epico. Non hai bisogno di *Prestare un giuramento sul ferro* per questa cerca.
5. [**Immagina il tuo evento scatenante**](#_Immagina_il_tuo). Inventa il problema che spinge il tuo personaggio all’azione.
6. [**Inquadra la scena**](#_Inquadra_la_scena). Decidi se vuoi iniziare con un prologo (il mondo normale) o nel vivo del problema (*in medias res*). Immagina la scena e inizia a giocare.
7. [***Presta un giuramento sul ferro***](#_Presta_un_giuramento). Esegui la mossa e scrivi il tuo giuramento, con un grado problematico, pericoloso o formidabile.
8. [**Intraprendi i tuoi prossimi passi**](#_Prossimi_passi). In base all’esito della mossa *Presta un giuramento sul ferro*, immagina cosa fai o cosa succede. Se preferisci, puoi elencare i traguardi della tua avventura. Poi, gioca per vedere cosa succede.

## Le meccaniche e il racconto

Giuramenti di ferro è un gioco, perciò impiega diverse **meccaniche** per risolvere situazioni e sfide. Tu esegui mosse e tiri dadi, il tuo personaggio usa caratteristiche, barre e risorse per rappresentare le sue capacità e la sua prontezza. Il risultato di una mossa può avere un impatto meccanico, come aumentare la barra dell’impeto o ridurre quella della salute. Gestire le tue risorse e prendere decisioni basate sul risultato meccanico desiderato è parte della sfida e del divertimento di questo gioco.

Il **racconto** ti aiuta a definire e comprendere la tua ambientazione e il tuo personaggio: guida le esperienze passate, la personalità e le motivazioni del tuo personaggio e fornisce una struttura alle situazioni che affronti, il mondo in cui vivi, le persone e le creature che incontri. Durante la partita, intraprendi azioni attraverso la prospettiva immaginaria del tuo personaggio. Il racconto contribuisce a definire cosa succederà poi.

L’intersezione tra meccaniche e racconto è ciò che rende l’esperienza del gioco di ruolo vivace e coinvolgente. Pensa alle meccaniche come al tuo ago e al racconto come al tuo filo: usandoli entrambi, tesserai l’arazzo della tua storia di giurato sul ferro.

### Partire dal racconto e finire nel racconto

Senza storia, il gioco è un semplice esercizio di tiro di dadi. Senza meccaniche, alla tua storia mancano scelte, conseguenze e sorprese. Una sessione di Giuramenti di ferro ideale sfrutta le meccaniche e il racconto, ma parte dal racconto e finisce nel racconto.

Cosa significa? Considera la narrazione come i fermalibri delle tue mosse. Inizi immaginando la situazione. Cosa sta succedendo? Cosa stai cercando di fare? Come lo fai? Chi ti ostacola? Che complicazioni potresti affrontare? Parlane con i tuoi compagni di gioco.

La narrazione innesca una mossa? Se sì, falla: tira i dadi, gestisci il risultato meccanico nel contesto della situazione attuale. Se una delle tue barre di stato (salute, spirito, provviste o impeto) è modificata dal risultato di una mossa, immagina come questo appare nella narrazione, non spostare semplicemente i numeri. Immagina cosa significa per la prontezza e lo stato del tuo personaggio. Poi, traduci il risultato della mossa all’interno della narrazione. Come cambia la situazione? Cosa succede ora?



#### Trova il tuo equilibrio

Il livello di enfasi che dai alla narrazione dipende dalla situazione e dal ritmo di gioco desiderato. Puoi esplorare intere scene, come le interazioni con i tuoi alleati e gli altri personaggi, interamente attraverso la narrazione, senza eseguire mosse. Altre volte, invece, puoi sorvolare rapidamente la narrazione per andare al sodo. Anche questo va bene. Usa le meccaniche delle mosse per ritrarre il dramma e l’incertezza insiti nelle intenzioni dei personaggi e negli ostacoli, ma cerca sempre opportunità per aggiungere consistenza e vivacità al tuo mondo attraverso la narrazione.

|  |
| --- |
| *Immagini una breve scena sul tuo ritorno a casa per recuperare il tuo equipaggiamento. Non si innesca alcuna mossa in questo caso. Metti le provviste nello zaino e indossi l’armatura: il giaco di maglia è più pesante di quanto ricordassi, come se fosse appesantito da ricordi negativi.*  *Ti fermi sulla porta per un istante, con la mano sull’elsa della spada. “Una lama mai insanguinata è uno spreco di ferro” ti disse una volta tua madre. Ora ricordi le sue parole e preghi che la tua spada non venga sguainata. Ha già visto troppo sangue.*  *Il temo scarseggia. Devi iniziare la tua cerca.* |

### Inquadramento narrativo

Giuramenti di ferro non pone l’accento sulle meccaniche che determinano la situazione, ma spesso condensa i dettagli all’interno delle tue mosse e si affida all’**inquadramento narrativo**.

Pensa all’inquadramento narrativo come alla mossa di un pezzo degli scacchi. E’ un pedone o una regine? In che casella si trova? Che altri pezzi ci sono sulla scacchiera? Qual è lo stato della partita? Tutte queste considerazioni influenzano la mossa che fai e cosa succede poi. Esistono delle regole. Non puoi semplicemente decidere di spostare un pedone di tre caselle o spazzare via i pezzi nemici dalla scacchiera.

Il gioco all’interno di Giuramenti di ferro è molto meno rigido rispetto agli scacchi, ma è comunque inquadrato dalle regole della tua realtà narrativa. Le tue azioni e gli eventi nella tua storia devono essere sensati per i personaggi, l’ambientazione e la narrazione che hai definito giocando. Le esperienze, le abilità, le opinioni, gli obiettivi e l’equipaggiamento del tuo personaggio contribuiscono alle azioni che puoi intraprendere e a come te le immagini, anche quando tali elementi non sono definiti da una caratteristica né da una risorsa. I PNP non hanno dettagli meccanici, ma sono ritratti in maniera appropriata ai tratti e alle intenzioni che hai definito durante la partita.

L’inquadramento narrativo è la tua stella polare. Ti aiuta a creare un personaggio, un mondo e situazioni che appaiono autentiche e consequenziali.

Come l’inquadramento narrativo influenza la partita?

* **Aggiunge spessore alla tua storia**. Aggiungere dettagli arricchisce la narrazione, crea opportunità per nuove sfide e cerche e ti aiuta a visualizzare il tuo personaggio e il tuo mondo.
* **Definisce le mosse che non puoi eseguire**. Se non hai l’equipaggiamento adatto o non sei nella posizione giusta per eseguire una mossa, non puoi farla. Senza un incentivo particolarmente significativo, non puoi *Costringere* un nemico giurato ad aiutarti.
* **Definisce le mosse che devi eseguire o quelle che puoi evitare**. Se sei disarmato e vuoi *Colpire* un avversario che impugna una lancia, dovresti *Affrontare un pericolo* o *Assicurarti un vantaggio* per avvicinarti. Se hai bisogno di informazioni da qualcuno che si fida di te e vuole collaborare, non dovrai *Costringerlo* prima di poter *Raccogliere informazioni*.
* **Guida gli esiti delle tue mosse**. Osserva la situazione narrativa quando hai una domanda sull’esito di una mossa, in particolare quando *Paghi il prezzo*. Subisci un risultato meccanico, come i danni? Incontri una nuova complicazione narrativa? Se sei in dubbio, *Chiedi all’oracolo* e applica il contesto del tuo inquadramento narrativo per interpretare la risposta.
* **Ti aiuta a definire il grado delle tue sfide**. Il grado che assegni alle tue cerche, ai tuoi viaggi e ai tuoi combattimenti è influenzato dalle dimensioni della sfida nella narrazione.

Ad esempio, immagina di essere sorpreso da una tempesta di neve mentre stai viaggiando. L’inverno nelle Lande di ferro può essere brutale. Come questa tempesta e la prontezza del tuo personaggio influenzano la tua storia? Definendo i fatti attraverso la narrazione, come risultato di una mossa o semplicemente come dettaglio narrativo, ti aiuta a inquadrare la sfida che stai affrontando.

**Lo spessore narrativo della tua storia:** se incappi in una forte tempesta invernale durante un viaggio, la neve battente e il vento pungente aggiungono dettagli evocativi al tuo viaggio.

**Le mosse che non puoi fare**: se sei stato esiliato da una comunità, non puoi *Soggiornarvi* per cercare riparo dalla tempesta.

**Le mosse che devi fare (o che puoi evitare)**: se sei sorpreso dalla tempesta senza un mantello pesante e una pelliccia, dovrai *Affrontare un pericolo* per sopportare il freddo pungente.

**L’esito delle tue mosse**: se vai a vuoto con *Affrontare un pericolo* per sopportare la tempesta, probabilmente subirai danni, stress o perderai provviste. Altrimenti, potresti incontrare una minaccia ancora più grande della tempesta.

**Il grado delle tue sfide**: il congelato emerge dalla neve accecante, con occhi morti che brillano di una luce fredda. Afferri la tua spada con una mano tremante e intorpidita e ti *Getti nella mischia*. Decidi che il congelato è magicamente potenziato dalla tempesta invernale, quindi decidi di aumentare il suo grado di uno, trasformandolo in un avversario estremo.

Collabora con gli altri giocatori per creare una comprensione condivisa della situazione attuale. Se qualcosa non è chiaro o è incoerente con le supposizioni di un altro giocatore, prenditi un momento per parlarne, in modo che tutti abbiano un’idea chiara della situazione. Cerca occasioni per aumentare la posta in gioco e introdurre nuove sfide e nuovi conflitti drammatici. Piega la narrazione, ma non romperla. Metti alle strette i tuoi personaggi. Capovolgi le tue aspettative.

|  |
| --- |
| *Devi partire all’inseguimento della carovana commerciale, ma viaggiare a piedi non ha senso all’interno della narrazione definita: hanno un vantaggio di almeno un giorno, quindi per raggiungerli serve un cavallo.*  *Le caratteristiche di un cavallo non sono definite nelle regole di* Giuramenti di ferro. *Non ci interessa quanto costi, quanta distanza percorra in un giorno, quanto veloce riesca a correre o quanto mangia. Il compagno* ***cavallo*** *darebbe a Saskia un bonus meccanico in alcune situazioni, ma il tuo personaggio non ha quella risorsa.*  *La funzione di un cavallo, quindi, è aggiungere spessore narrativo ai tuoi viaggi, influenzare le mosse che puoi fare e i loro esiti. Per ora, viaggiare a cavallo ti concede il posizionamento narrativo necessario per* Intraprendere un viaggio *all’inseguimento della carovana.*  *Saskia possiede un cavallo? Decidi di* Chiedere all’oracolo*, con una probabilità del 50%.*  *L’oracolo risponde “no”, quindi che facciamo ora?*  *E’ ragionevole ipotizzare che la moglie del supervisore ti presterebbe un cavallo. Questo fa parte dell’inquadramento narrativo che ha definito con la preparazione della campagna e con l’inizio della partita. Stai cercando di aiutare il supervisore, che è un’amica. Hai prestato un giuramento di ferro a riguardo. Farsi prestare un cavallo dalla moglie non sembra una situazione incerta né rischiosa, perciò non è necessario che tu la* Costringa*.*  *Immagini questo cavallo, una giumenta appartenente al supervisore. Il suo manto colorato come quello di un daino e ha una criniera nera. Le dai un nome, Nakata, e te lo appunti.*  *Per aggiungere dettagli a questo animale, tiri sulla tabella di descrizione di un personaggio e l’oracolo risponde “diffidente”. Prendi nota anche di questo. Il cavallo sarà imbizzarrito, quindi, se ti troverai in una situazione pericolosa, potresti dover* Affrontare un pericolo *per controllarlo. Un cavallo può anche essere ferito o ucciso come parte dell’esito narrativo di una mossa a vuoto.*  *Per ora, hai il tuo cavallo: è ora di partire.* |

### Rappresentare la difficoltà

Potresti essere abituato a giochi di ruolo che assegnano ad attività diverse un livello di difficoltà o un modificatore: la flessibilità di adattare ciascun lancio di dadi al contesto, di modificare le probabilità di successo in base alla situazione creano un’esperienza che aiuta a simulare la realtà immaginaria.

Tuttavia, le regole di Giuramenti di ferro non impiegano meccaniche molto granulari per la difficoltà di una sfida specifica o le capacità di un avversario. I requisiti necessari a superare le sfide nel tuo mondo, invece, sono prevalentemente rappresentati dal tuo inquadramento narrativo.

#### Dal cuore dell’inferno ti vibro colpi di pugnale

Un [leviatano](#_Leviatano) è un’antica bestia marina: è difficile da uccidere, perché di grado epico, e infligge danni epici, ma non ha alcuna altra caratteristica meccanica. Se guardiamo alla narrazione del leviatano, alla sua descrizione, vediamo “pelle resistente come il ferro”. Tirare uno *Scontrarsi* con un leviatano, però, funziona allo stesso modo che con un ladruncolo da strada: in entrambi i casi, tiri i dadi, sommi la tua caratteristica e le due aggiunti, e verifichi il risultato, con le stesse probabilità di ottenere un bel colpo, un colpo fiacco o un colpo a vuoto.

Perciò, come rendi il leviatano un nemico terribile e apparentemente invulnerabile? Attraverso la narrazione.

Se hai giurato di sconfiggere un leviatano, hai un’arma adatta? Prenderlo a pugni non funzionerà. Anche un’arma letale come una lancia gli farebbe appena un graffio. Forse hai intrapreso una cerca per trovare l’Arpione abissale, un artefatto del vecchio mondo, intagliato dalle ossa di una divinità marina morta da tempo. Quest’arma mitica ti concede l’inquadramento narrativo necessario per affrontare il mostro e trovarla può contare come traguardo nel tuo giuramento per distruggere la bestia.

Anche con quest’arma sguainata, puoi superare le tue paure, mentre stai sulla prua della tua barca e vedi le acque che si alzano sotto di te e la bocca spalancata della bestia appena sotto la superficie? *Affronta un pericolo* con +cuore per scoprirlo.

L’esito della mossa includere il potere distruttivo del leviatano. Sei andato a vuoto? La bestia distrugge la tua barca in mille frammenti. Prova a trascinarti negli abissi. Vuoi *Affrontare un pericolo* allontanandoti a nuoto? Non puoi nuotare più velocemente di un leviatano, dovrai provare qualcos’altro.

Ricorda i concetti alla base dell’inquadramento narrativo. La tua prontezza e la natura della sfida possono obbligarti a superare pericoli più grandi e a fare altre mosse. Una volta che hai tirato i dadi, il tuo inquadramento narrativo fornisce il contesto necessario per interpretare il risultato delle mosse.

#### Modificare i gradi di sfida

Quando *Intraprendi un viaggio*, ti *Getti nella mischia* o *Presti un giuramento sul ferro*, considera l’inquadramento narrativo quando assegni il grado alla sfida. Ad esempio:

* Il tuo viaggio verso il terreno di caccia del leviatano ti conduce attraverso mari agitati e scogli occultati dalla foschia? Sembra sufficiente ad aumentare di uno il grado quando *Intraprendi un viaggio*.
* Hai negoziato con il supervisore di un clan per ottenere l’aiuto della sua flotta? Quando ti *Getti nella mischia* contro il leviatano insieme a questi PNP, puoi ragionevolmente ridurre il suo grado di uno o due. Questa alleanza potrebbe anche consentirti di *Raggiungere un traguardo* e segnare progresso per la tua cerca.

Il grado può riflettere il ritmo di gioco che desideri. Aggiusta la narrazione e assegna i gradi in modo appropriato all’attenzione che vuoi prestare a questa sfida nella tua storia. Non andare troppo leggero con il tuo personaggio, però: ottenere successi o fallimenti contro avversità schiaccianti è il materiale delle storie più grandi. Sii epico. O muori provandoci.

### Modificare il livello di dettaglio

In qualità di collaboratore alla scrittura, regia e montaggio della tua storia insieme agli altri giocatori, hai il controllo su come gestisci le scene nello spazio immaginato condiviso che crei.

Immagina di essere in una battaglia disperata. Il tuo avversario è un primevo, un gigante armato di un’ascia dall’aspetto mostruoso. E’ stato emarginato dal suo clan ed è in guerra con gli abitanti delle Lande di ferro. E’ alto più di due metri e fa paura come la morte.

Combatti con lancia e scudo. *Affronti un pericolo*, abbassandoti per schivare un colpo della sua ascia. Ottieni un bel colpo e prendi l’iniziativa. Poi, *Colpisci* con un affondo della tua lancia e ottieni un colpo fiacco. Colpisci la gamba del gigante con la lancia per 2 danni. Segna i progressi. Purtroppo, il tuo avversario prende l’iniziativa.

Cosa succede ora?

Immagina che il tempo si fermi e descrivi la scena. La foschia del mattino aleggia ancora sul terreno. Il sole basso crea lunghe ombre. Schizzi di sangue sono sospesi in aria. La tua espressione unisce determinazione e paura mentre i tuoi occhi si concentrano sulla punta della lancia, conficcata nell’enorme gamba del gigante. Reagisce al colpo, portando la testa all’indietro con la bocca spalancata e la sua enorme ascia sopra di te.

Questo è un momento drammatico. Soffermati su di esso per un istante. Immagina cosa fa ora il gigante. Ti attacca con l’ascia? Prova a colpirti con un calcio? Afferra la tua lancia per spezzarla a metà? Guarda alla narrazione. Se non sei sicuro, o vuoi lasciare che decida il caso, *Chiedi all’oracolo*.

Il tempo torna a scorrere. La battaglia continua freneticamente. Il gigante agisce e tu reagisci. Tira i dadi e interpreta i risultati. Ricorda: prima la narrazione, poi la mossa, poi di nuovo alla narrazione mentre definisci il risultato. Se è interessante, supporta il tuo inquadramento narrativo e rende la situazione più tesa, fallo succedere.

Anche in una situazione in cui i secondi contano, come un combattimento, puoi spostare il centro dell’attenzione e modificare lo scorrere del tempo. Quando *Colpisci*, potrebbe essere un unico colpo decisivo, o una raffica di attacchi e blocchi che portano a un momento decisivo. Non trattare un combattimento come una serie di turni separati, ma mischia le cose. Esiste persino una mossa speciale, [*Dare battaglia*](#_Dare_battaglia), che ti consente di condensare un intero incontro con un solo tiro.

Poi, dopo aver sconfitto il gigante, continui con la tua cerca. Ti stai facendo strada nelle montagne. Tiri per *Intraprendere un viaggio* e ottieni un colpo fiacco. Ti immagini una carrellata: ti sposti da fitte foreste a colline frastagliate, ti fermi solo una volta per mangiare sulle rive di un fiume vicino alla piena, strizzando gli occhi stanchi per scrutare l’aspro terreno che ti attende.

Il tempo è condensato: trascorre un intero giorno. Se avessi fallito il tiro, qualcosa sarebbe andato storto. Cosa è successo? Scoprilo, poi rallenta e aumenta il livello di dettaglio come appropriato.

Questo è il flusso di gioco: il tempo è fluido. Le mosse aiutano a definire questo flusso, ma anche tu lo controlli. Se è interessante e influenza la tua storia, concentrati su quell’evento; altrimenti, sorvola.

|  |
| --- |
| *Intraprendi la tua cerca. Immagini di guardare indietro un’ultima volta al tuo villaggio, bisbigliando una preghiera agli antichi dei perché tengano in vita il supervisore fino al tuo ritorno.*  *Esegui la mossa* Intraprendere un viaggio*, assegnando al viaggio un grado pericoloso e tirando un bel colpo. Segni progresso e scegli l’opzione di conservare le tue provviste. Riduci il livello di dettaglio per immaginare per intero il primo giorno di viaggio: ti dirigi a sud lungo la strada commerciale, che è poco più di un sentiero fangoso che serpeggia lungo le basse colline. Il tempo è clemente. Catturi un bel coniglio grassoccio per la cena.*  Chiedi all’oracolo *indicazioni sulla tua prima tappa, tirando sulla* [*tabella dei luoghi*](#_Oracolo_4:_luogo) *e delle* [*descrizioni dei luoghi*](#_Oracolo_6:_descrizione)*: l’oracolo risponde “luogo mistico” e “bello”.*  *Interpreti la risposta come una serie di rocce verticali che i locali chiamano “le tre vergini”. Cercando più dettagli, tiri sulle tabelle delle azioni e dei temi: l’oracolo risponde “comunicare sogni”.*  *Quella notte tre donne spettrali ti appaiono in sogno e ti parlano in maniera concitata in una lingua che non conosci. Questi spiriti offrono una benedizione o una maledizione? Ti appunti questa visione enigmatica, perché potrebbe essere un interessante spunto narrativo da esplorare successivamente.*  Intraprendi un viaggio *altre tre volte, andando a segno e segnando progresso. Rimani a un livello di dettaglio astratto, descrivendo Saskia all’inseguimento della carovana con passo risoluto. Poi, ti* Accampi*, ma vai a vuoto. Immagini una notte inquieta e ansiosa, funestata dagli incubi e* Subisci stress*.*  *Vai a vuoto anche con il prossimo segmento del tuo viaggio. Secondo la descrizione della mossa, un evento pericoloso ti porta fuori strada. Hai ottenuto un risultato doppio, quindi hai l’occasione di introdurre un colpo di scena drammatico.*  *E’ ora di aumentare il livello di dettaglio…* |

## Gestire le tue cerche

Le cerche che hai giurato di completare sono il motore narrativo delle tue avventure in Giuramenti di ferro. Quando inizi la tua campagna, il tuo personaggio ha due giuramenti: [il tuo giuramento del passato](#_Scrivi_il_giuramento) e uno innescato dal tuo [evento scatenante](#_Immagina_il_tuo).

Per segnare progresso in queste cerche devi affrontare e superare ostacoli. Intraprenderai viaggi pericolosi, scoprirai informazioni, guadagnerai il supporto di PNP, recupererai oggetti importanti e sconfiggerai nemici potenti. Il tuo personaggio faticherà a superare i propri limiti e gli eventi metteranno alla prova i suoi preconcetti e le sue lealtà.

Porre questi ostacoli lungo il tuo cammino non soddisfa solo esigenze drammatiche: superare queste difficoltà e trovare la strada da seguire ti consente di raggiungere i traguardi e segnare progressi nelle tue cerche.

Nella narrazione, un giuramento sul ferro è una promessa importante e molto sentita. Se una situazione non è drammatica e importante per gli obiettivi e i principi del tuo personaggio, probabilmente non merita un giuramento. Potrebbe essere un traguardo in una cerca, oppure una semplice occasione narrativa per l’interpretazione del personaggio o la costruzione del mondo.

Se vuoi intraprendere una cerca come giurato di ferro, ma il problema che hai di fronte non ti sembra sufficientemente significativo, rendilo più interessante: dagli un contesto, aumenta la posta in gioco.

### Raggiungere traguardi

**Immagina la tua cerca da giurato di ferro come un sentiero di rocce attraverso un fiume**. Ciascuna pietra segna un importante passo avanti – un traguardo – e innesca la mossa *Raggiungi un traguardo*.

Potresti pianificare alcuni traguardi per la tua [cerca](#_Gestire_le_tue), mentre altri emergeranno in modo naturale dalla narrazione. L’esito delle tue mosse o gli spunti creativi possono portare la tua cerca in direzioni inattese, verso nuovi traguardi e forse persino nuovi giuramenti.

#### Cosa costituisce un traguardo valido?

Il testo della mossa *Raggiungi un traguardo* specifica:

Quando **compi progressi significativi nella tua cerca** superando un ostacolo difficile, completando un viaggio pericoloso, risolvendo un mistero complesso, sconfiggendo una minaccia potente, ottenendo supporto vitale o acquisendo un oggetto cruciale, puoi segnare progresso.

Il ritmo della tua cerca sarà prevalentemente definito da ciò che decidi essere un progresso significativo. Un traguardo dovrebbe soddisfare due requisiti:

* **essere direttamente collegato alla tua cerca**: un traguardo dovrebbe essere significativo per il tuo personaggio e il tuo giuramento. Una sfida slegata, che affronti mentre intraprendi la tua cerca, probabilmente non è un traguardo;
* **essere un punto di svolta o un avanzamento rilevante nella tua cerca**: raggiungere un traguardo richiede sforzi e sacrifici per il tuo personaggio. Una scoperta irrilevante o un successo agevole probabilmente non sono un traguardo, specialmente in una cerca di grado elevato. Non tutti i passi che intraprendi sono un traguardo.

#### Segnare progresso

I tuoi giuramenti usano una [barra di progresso](#_Le_barre_del) standardizzata per misurare il tuo livello di avanzamento nella cerca. La barra di progresso è una rappresentazione meccanica della probabilità di successo quando [*Porti a compimento un giuramento*](#_Portare_a_compimento): più caselle riempite significano una maggiore probabilità di andare a segno con la mossa. La barra di progresso indica anche quanto potenziale narrativo hai espresso nella tua cerca. Giuramenti di grado più alto richiedono più attenzione nella tua storia, più sforzi e più sacrifici per il tuo personaggio.

Quando [*Raggiungi un traguardo*](#_Raggiungere_un_traguardo), segna progresso in base al grado del tuo giuramento:

* **cerca problematico:** 3 caselle;
* **cerca pericolosa:** 2 caselle;
* **cerca formidabile:** 1 casella;
* **cerca estrema:** 2 spunte;
* **cerca epica:** 1 spunta.

|  |
| --- |
| *Quando Saskia ha* Intrapreso un viaggio *sei andato a vuoto e l’esito della mossa dice che un evento pericoloso ti porta fuori strada. In più, hai ottenuto un risultato doppio, che ti fornisce l’occasione di introdurre una complicazione inattesa o un colpo di scena.*  Chiedi all’oracolo *indicazioni, tirando sulle* [*tabelle delle azioni e dei temi*](#_Introduzione_agli_oracoli)*: l’oracolo risponde “concedere giuramento”.*  *Valuti il significato della risposta. Concedere ti fa pensare a qualcuno che ti tende un’imboscata e chiede la tua resa. Giuramento, invece? Al momento hai due giuramenti: sconfiggere il clan della luna rossa e salvare il supervisore. Se questa fosse l’occasione per collegarli, per attuare il risultato doppio che hai ottenuto?*  *Forse ti imbatti in dei razziatori del clan della luna rossa, compagni di guerra nella tua vita passata, in qualche modo coinvolti nel complotto contro il supervisore.*  *Inquadri la scena: una banda di razziatori spunta dalla boscaglia a lato del sentiero, bloccandoti la strada, con lance e archi pronti a colpire. Immagini che Saskia identifichi i loro scudi dai motivi caratteristici e questo le blocchi il respiro.*  *Non sei interessato a contrattare con questi razziatori, però. Scendi da cavallo e cammini verso di loro a mani alzate. Ti* Assicuri un vantaggio *fingendo di obbedire, mettendoli a loro agio, e ottieni un bel colpo. Gli arcieri non tendono più le loro armi.*  Chiedi all’oracolo *se qualcuno di loro ti riconosce. Eri la figlia del capoclan, quindi eri molto nota (la risposta positiva è probabile).*  *L’oracolo risponde di no.*  *Bene. Sono razziatori giovani e inesperti, lasciati qui per occuparsi di una faccenda semplice. Forse sono la retroguardia, con l’obiettivo di controllare chiunque sia sulle tracce della carovana.*  *Ti viene un’idea. Vuoi legare insieme dei fili narrativi apparentemente non connessi. Hai otto progressi segnati sul tuo viaggio. Forse raggiungere la carovana non deve essere la tua destinazione. Se le risposte che ti servono fossero qui?*  *Esegui la mossa* Raggiungi la tua destinazione *e ottieni un bel colpo. Questo viaggio pericoloso è terminato,* Raggiungi un traguardo *e segni progresso.*  *Tornando alla scena, immagini che Saskia si avvicini ai razziatori, estraendo la sua spada all’improvviso. Ti* Getti nella mischia*…* |

### Intraprendere nuove cerche

Nel corso di una cerca, affronterai situazioni che introdurranno opportunità per prestare nuovi giuramenti. Questi potrebbero essere collegati a cerche esistenti, ma possono anche nascere da problemi non connessi.

#### Cerche secondarie

Quando intraprendi una cerca, puoi promettere o agire per superare un ostacolo che merita un giuramento dedicato. Immaginalo come un vuoto nel tuo sentiero, colmato da una serie di traguardi. Questo sentiero più breve è la tua cerca secondaria: *Presterai un giuramento sul ferro*, gli assegnerai un grado e segnerai progressi quando agirai per completare questo nuovo giuramento.

Non segnerai progresso nella tua cerca principale fino a quando avrai *Portato a compimento il tuo giuramento* secondario. Quando i due sentieri convergono, quando la tua cerca secondaria è completata, puoi *Raggiungere un traguardo* nella tua cerca principale e continuare su quella strada.

Quando un ostacolo diventa una cerca e non un semplice traguardo? Guarda alla situazione narrativa. E’ una sfida importante e ben delimitata? E’ significativa per il tuo personaggio? Crea opportunità per nuovi conflitti e situazioni drammatiche? Se sì, probabilmente può supportare un giuramento autonomo.

|  |
| --- |
| *Sconfiggi i razziatori, ma con difficoltà: sei ferita e il tuo scudo si è spezzato. Per fortuna, riesci a interrogare uno dei razziatori sopravvissuti.* Raccogli informazioni *e giochi la scena in cui apprendi che il clan della luna rossa è coinvolto nella malattia del supervisore.*  *Con un colpo a segno nella mossa e qualche domanda all’oracolo, scopri che i razziatori sono in realtà il fulcro di questo problema. Un assassino, che viaggia con la carovana commerciale, sta avvelenando i capi dei villaggi degli abitanti delle Lande di ferro. I conflitti che nasceranno indeboliranno quei villaggi e li trasformeranno in una facile preda. Con l’arrivo dell’inverno, i razziatori spazzeranno questa regione come una marea oscura.*  *Apprendi anche la natura del veleno, estratto da una rara pianta che cresce solo nel cuore delle Foreste profonde. I piani di tua madre sono diventati più elaborati dall’ultima volta in cui hai combattuto per lei.*  *Queste scoperte valgono un altro traguardo.* Raggiungi un traguardo *e segni progresso, arrivando a un totale di quattro progressi nel tuo giuramento pericoloso.*  *E ora? Controlli lo schema della tua cerca e ti torna in mente lo spunto narrativo: “cerca l’aiuto dell’erborista che vive nella Foresta intricata”. Trovare un erborista che vive da eremita e speri potrebbe avere un antidoto per il veleno sembra adatto alla storia.*  *Decidi di sorvolare sul cammino verso la Foresta intricata, saltando anche la mossa* Intraprendere un viaggio*. Posizioni la foresta vicino, per le tue finalità narrative. Decidi di conoscere già questa erborista, perché qualche volta viene al tuo villaggio per commerciare.*  *Giochi una scena in cui arrivi alla sua capanna diroccata e cerchi di convincerla a produrre un antidoto per il veleno. Te la immagini come una donna eccentrica e scorbutica, disinteressata alla tua missione. Provi a* Costringerla*, ma vai a vuoto. Non vuoi però che la storia finisca in un vicolo cieco, perciò, come indicato dalla mossa, decidi che lei ti farà una richiesta che ti costerà caro. Essere costretta a una cerca secondaria suona bene. In più,* Paghi il prezzo *e subisci -2 impeto, per rispecchiare il tempo perduto.*  *“Una nidiata di ragni erpice gira nei paraggi”, ti dice, “uccidi la madre e portami le sue zanne. Mi serviranno comunque per l’antidoto”.*  *Ti dà una moneta di ferro: “Giuralo o vattene, a te la scelta”.*  Presti un giuramento sul ferro*. C’è del lavoro da fare…* |

#### Cerche slegate

Potresti trovarti in situazioni, slegate dai tuoi attuali giuramenti, che il tuo personaggio è motivato ad affrontare. Questo potrebbe avvenire naturalmente attraverso la narrazione o spunti oracolari.

Se ti trovi senza alcun giuramento, sei in difficoltà nell’immaginare i prossimi passi di una cerca o vuoi esplorare una nuova linea narrativa, fai accadere qualcosa. Introduci un problema. Puoi usare gli spunti di cerca nel manuale, oppure *Chiedere all’oracolo* e interpretare la risposta.

Diverse mosse forniscono esplicitamente opportunità per intraprendere nuove cerche come parte del loro esito. Ad esempio, se *Soggiorni* e scegli l’opzione di avviare una cerca, puoi introdurre un problema che sta attanagliando questa comunità. Oppure, quando *Formi un legame* o *Costringi* e ottieni un colpo fiacco, il PNP vuole qualcosa da te. Se in linea con la narrazione, questa richiesta potrebbe richiedere che tu presti un giuramento.

#### Cerche ritardata

Una cerca potrebbe richiedere che tu ottenga qualcosa da un PNP: informazioni, un oggetto o un qualche tipo di aiuto. Comunque, come esito di una mossa o attraverso la narrazione, un PNP potrebbe avere le sue richieste. Potremmo anche volere che tu *Presti un giuramento sul ferro* e prometta di soddisfarle.

Se lo fai e il PNP è soddisfatto della promessa (per ora), puoi proseguire con la tua cerca attuale; ti occuperai di questo nuovo giuramento più tardi. Se l’aiuto del PNP è un passo avanti importante nella tua cerca attuale, dovresti anche *Raggiungere un traguardo*.

Ricorda che un giuramento sul ferro è una promessa solenne. I PNP, in particolare quelli potenti, confideranno che tu la mantenga. Ignorarla, significa *Rinunciare al tuo giuramento* e dovrebbe avere implicazioni drammatiche nella tua storia. Ti sei fatto un nemico o hai rovinato la tua reputazione. Come potranno gli altri prendere sul serio i tuoi giuramenti? Come potrai farlo tu?

#### Cerche incrociate

Se hai intrapreso due cerche collegate, potresti trovarti in una situazione in cui un traguardo ti consente ti segnare progresso su entrambi i giuramenti allo stesso tempo. Tuttavia, questo dovrebbe essere un evento raro. Le due cerche non sono sentieri che si sovrappongono, in cui ciascun passo è un traguardo per entrambe. Invece, immagina che questi sentieri possano incrociarci solo in momenti fondamentali.

### Portare a compimento il tuo giuramento

La narrazione che guida la tua cerca e il progresso meccanico rappresentato dalla barra di progresso convergono sul momento decisivo in cui credi che la tua cerca sia conclusa. Questo è il punto in cui esegui la mossa [*Porta a compimento il tuo giuramento*](#_Portare_a_compimento).

Gestire il tuo progresso meccanico e il racconto per raggiungere questo momento richiede un pizzico di arte scenica: siamo alla fine del terzo atto, i tuoi attori devono essere in posizione, la scenografia e gli oggetti di scena a posto, le luci si alzano per l’ultima scena…

Le barre di progresso ti possono aiutare a definire il ritmo. Se la tua barra di progresso si sta riempiendo ben prima della tua storia, rallenta il ritmo e concentrati sul rendere traguardi solo gli obiettivi fondamentali e i punti di svolta. Se vedi che la tua storia si accinge alla risoluzione ben prima della tua barra di progresso, immagina qualche complicazione o colpo di scena che modifica il tuo percorso e crea nuove opportunità per dei traguardi.

Comunque, considera che non è necessario riempire la barra di progresso prima di *Portare a compimento il tuo giuramento*. La narrazione ti ha portato a un momento in cui la tua cerca sembra conclusa, ma la tua barra di progresso non è nemmeno piena per metà? Fallo comunque. Un colpo fiacco o un colpo a vuoto con la mossa *Porta a compimento il tuo giuramento* possono creare storie interessanti e rivelare opportunità per nuovi giuramenti.

|  |
| --- |
| *Giocando come Saskia, hai ucciso i ragni erpice su indicazione dell’erborista.* Porti a compimento il tuo giuramento *per la cerca “uccidi la madre dei ragni”. Questo ti consente anche di* Raggiungere un traguardo *nella tua cerca “salvare il supervisore”, perché l’erborista prepara un antidoto.*  Intraprendi un viaggio *per tornare a Cinerea: essendo un viaggio di ritorno, considerando anche che non vuoi dedicargli troppa attenzione nella storia, decidi che è semplicemente problematico. Vieni rallentato da un incontro teso con un’orsa cenerina protettiva e il suo cucciolo, ma alla fine* Raggiungi la tua destinazione*. Questo viaggio finale serve anche come traguardo nella tua cerca. Ora la tua barra di progresso ha otto caselle riempite.*  *Immagini la scena: accorri al capezzale del supervisore, che è pallida come la morte e respira così debolmente che è difficile accorgersi che sia ancora viva. Sei arrivato troppo tardi? Tutto questo non è servito a niente? Esegui la mossa* Porta a compimento il tuo giuramento *per scoprirlo.*  *Tiri i dadi e ottieni un bel colpo. Immagini che il supervisore lentamente migliori, riprenda colorito e, dopo un po’, si risvegli.*  *Il tuo giuramento è stato portato a compimento. Ottieni 2 punti esperienza per la cerca pericolosa e 1 esperienza bonus per la tua risorsa* ***Alfiere****.* |

### Formare nuovi legami

Durante le tue cerche, le relazioni che formi e le difficoltà che superi insieme agli altri personaggi possono ricevere importanza narrativa e meccanica con la mossa [*Formare un legame*](#_Formare_un_legame).

Un nuovo legame può essere una conseguenza naturale di una cerca portata a termine. Quando vai a segno *Portando a compimento il tuo giuramento* al servizio di una persona o una comunità, puoi ritirare un dado se *Formi un legame* con quella persona o comunità.

|  |
| --- |
| *Immagini che la moglie del supervisore si tagli una treccia e la dia a Saskia come simbolo di gratitudine e rispetto. Ti inginocchi e ti scusi di non aver niente da offrire oltre ai tuoi servigi per Cinerea e il supervisore.*  *Esegui la mossa* Forma un legame*, ma vai a vuoto. Per fortuna, la tua cerca portata a termine ti consente di ritirare un dado. Tiri di nuovo, questa volta un bel colpo, e segno il legame sulla scheda del tuo personaggio.* |

### Far progredire il tuo personaggio

Quando vai a segno *Portando a compimento il tuo giuramento*, guadagni punti esperienza, che puoi spendere per acquisire o potenziare risorse con la mossa [*Progredire*](#_Progredire).

Quando **ti concentri sulle tue abilità, ricevi addestramento, trovi ispirazione, guadagni una ricompensa od ottieni un compagno**, puoi spendere 3 punti esperienza per ottenere una nuova risorsa o 2 punti esperienza per potenziare una risorsa.

Puoi spendere i punti esperienza appena li guadagni, o conservarli per usarli successivamente. In ogni caso, dovresti guardare alla narrazione per contestualizzare e giustificare le tue nuove capacità. Puoi guidare la tua storia in direzione di una risorsa che vorresti acquisire o potenziare, oppure lasciare che la scelta delle risorse derivi naturalmente dagli obiettivi del tuo personaggio e dalle situazioni che incontri.

Le risorse possono anche servire come fulcro di un nuovo giuramento, in modo da avere un obiettivo o una ricompensa tangibile per la cerca. Se *Presti un giuramento sul ferro* per diventare un abile **Maestro di spada**, puoi segnare progresso nella cerca cercando qualcuno che ti alleni, dimostrando le tue abilità e commissionando la creazione di una preziosa lama. *Portare a compimento il tuo giuramento* e spendere esperienza sulla risorsa **Maestro di spada** saranno una chiusura soddisfacente per la tua cerca.

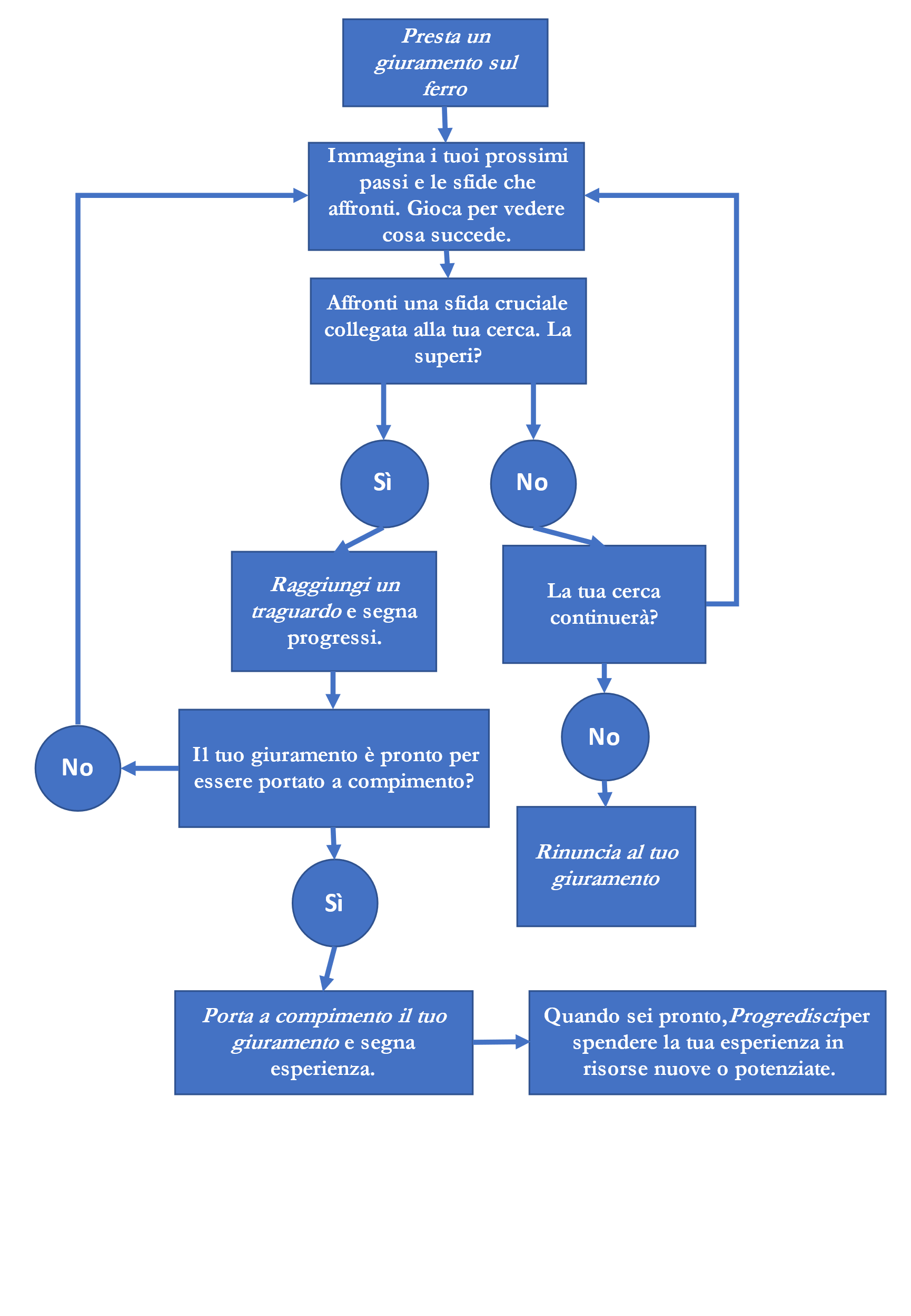
Alcuni altri esempi su come collegare le risorse alla tua storia e ai tuoi giuramenti:

* *Presti un giuramento sul ferro* per proteggere una carovana mercantile. Il mercante ti promette come compenso un’armatura pregiata. Quando *Porti a compimento il tuo giuramento*, ottieni la tua ricompensa e diventi **Ammantato di ferro**.
* Nei tuoi viaggi trovi un villaggio abbandonato e scopri un **Segugio** abbandonato e malnutrito. Lo curi finchè si ristabilisce e diventa un tuo leale compagno.
* Ogni notte quando vi accampate, ti alleni con il tuo alleato. Quando *Progredisci*, potenzi la tua risorsa **In prima linea**.
* Viaggi lontano per la tua cerca, attraverso fitte foreste e su alte colline, e diventi uno **Scopritore di rotte**.
* Dopo aver *Affrontato la morte*, torni nel mondo e trovi un **Corvo** appollaiato su un ramo sopra di te. Ti lancia uno sguardo d’intesa.
* Sei testimone di un miracolo messo in pratica da un sacerdote, così diventi **Devoto**.
* Dipingi l’emblema della tua famiglia sul tuo scudo, intonando le canzoni dei tuoi avi, e aggiungi una nuova capacità **Scudiero**.
* Sconfiggi un potente guerriero in combattimento rituale e si spargono voci delle tue abilità come **Duellante**.
* Hai sogni ricorrenti nei quali voli alto sulle Lande di ferro, vedendo il mondo attraverso gli occhi acuti del tuo compagno falco. Questi sogni di garantiscono la consapevolezza per potenziale il tuo rituale **Totem**.
* Giuri di recuperare la spada ancestrale della tua famiglia, nelle mani di un famigerato razziatore. Quando lo fai, diventi **Vincolato alla lama**.
* Sei stato mutilato in battaglia, ma scegli di perseverare e rimanere **Segnato dalla battaglia**.
* Hai assistito alla morte e hai ucciso a tua volta. Sei arrivato al limite delle terre d’ombra e hai visto cosa c’è oltre. Questa conoscenza oscura ti consente di eseguire il rituale **Comunione**.
* Giuri fedeltà a un ambizioso supervisore e diventi un **Alfiere**.
* Giuri di diventare un maestro nelle arti mistiche e intraprendi una cerca per essere addestrato da un mistico esperto. Quando completi il tuo addestramento, diventi un **Ritualista**.

Immaginare come le tue nuove capacità si collegano alle tue cerche ed esperienze dà loro maggior importanza e contesto. Ti ricorderanno quali sentieri hai percorso e non percorso, quali sfide hai superato e quali legami hai stretto.

|  |
| --- |
| *Hai guadagnato 3 punti esperienza con la tua cerca per salvare il supervisore, sufficienti a comprare una nuova risorsa.* Progredisci *e acquisti un compagno* ***Cavallo****. Immagini che il supervisore e la moglie ti diano Nakata, il cavallo che ti ha accompagnato nei tuoi viaggi pericolosi.*  *Nakata sarà una servitrice fedele. Vorresti tornare alla tua semplice vita da contadina, ma il piano dei razziatori deve essere fermato.*  *E’ ora di affrontare il tuo passato.* |

### Il diagramma di flusso di una cerca



## Principi

Questi principi sono indicazioni per gestire le tue sessioni di Giuramenti di ferro. La maggior parte di questo è ridondante rispetto ai consigli già discussi in altre sezioni del manuale, ma sono tutti elencati qui per riassumere le tecniche fondamentali.

### Principi generali

#### Presta giuramenti sul ferro, portali a compimento o abbandonali

I giuramenti che presti sono la struttura narrativa delle tue storie in Giuramenti di ferro. Introdurrai un problema urgente o una cerca personale, *Presterai un giuramento sul ferro* per sistemare le cose e giocherai per vedere cosa succede. Durante la tua cerca, potresti affrontare situazioni che portino il tuo giuramento in direzioni sorprendenti o ispirino nuovi giuramenti.

#### Ritrai un personaggio eroico in una terra ostile

Il tono predefinito di Giuramenti di ferro è eroico, ma con i piedi per terra. Il tuo personaggio è eccezionale, ma non sei un supereroe o una figura mitologica. Aggiungi profondità al tuo personaggio ritraendolo come una persona a tutto tondo e imperfetta: sei fatto di carne e di ossa, fallirai, ti farai male, compirai errori, perderai la fiducia, agirai contro i tuoi interessi. Prendi decisioni attraverso la prospettiva imperfetta di questo personaggio.

Dipingerai anche il tuo mondo con sfumature di grigio. Il clima è ostile, i terrori sono in agguato nelle notti scure e nelle fitte foreste, troppo spesso gli abitanti delle lande di ferro complottano e combattono tra loro anziché unirsi contro minacce più grandi. Vi è anche della bellezza, però. Esistono amore e legami familiari. Le persone perseverano.

Soprattutto, c’è speranza. Prestare un giuramento è un’espressione di questa speranza e portarlo a compimento – ad ogni costo – è ciò che ti rende un eroe.

#### Parti dal racconto e finisci nel racconto

Inquadra ogni scena e azioni nella narrazione. Cosa sta succedendo? Cosa stai facendo? Come appare? Se è innescata una mossa, eseguila. Poi, guarda alla narrazione per completare la mossa e decidere cosa succede poi. Mantieni la storia in movimento, sostenendo le meccaniche delle tue mosse con la narrazione.

Le regole, le mosse e le risorse di Giuramenti di ferro usano spesso il termine “immagina”. Questa parola serve a ricordati di visualizzare la scena o l’azione. Non andare di mossa in mossa concentrandoti solo sui risultati meccanici. Lascia respirare la tua storia. Vai oltre i dettagli superficiali. Fai domande (o *Chiedi all’oracolo*) e costruisci sulle risposte.

Descrivi le intenzioni e le azioni del tuo personaggio come parte della conversazione che condividi al tavolo.

Per approfondire la narrazione e l’inquadramento narrativo, vedi la [sezione dedicata](#_Le_meccaniche_e).

### Giocare in gruppo

#### Formate una storia attraverso la conversazione

Quando iniziate la campagna, i vostri personaggi sono attori in una scena vuota. All’inizio, tutti è nascosto nelle ombre. Gradualmente, la scena si forma e le luci si alzano, mostrando profondità e dettagli. I vostri personaggi si rivelano attraverso le azioni e il dialogo. Altri personaggi – alcuni importanti, altri non importanti – sono introdotti. Elementi che sembravano poco più che scenografici diventano un fulcro della storia.

Poiché il gioco di ruolo non può beneficiare di luci, scenografie, oggetti di scena e attori, voi usate la conversazione al tavolo per costruire la vostra storia e il vostro mondo. Più profonda è la conversazione, più opportunità avrete di portare la vostra storia in nuove, interessanti, direzioni. Fatevi domande a vicenda, per collaborare nella creazione di un quadro coerente e condiviso di quello che sta accadendo nella narrazione. Approfondite la vostra ambientazione e i protagonisti aggiungendo dettagli evocativi. Rimarrete sorpresi della frequenza con cui un suggerimento fatto su due piedi può invece trasformarsi in avvincenti potenzialità narrative.

Quando qualcosa non è sicuro, potete *Chiedere all’oracolo* e lavorare insieme per interpretare le risposte.

#### Condividete il centro della scena

Siate giocatori generosi e collaborativi. All’interno delle scene, agite per mantenere ciascun personaggio visibile e ciascun giocatore coinvolto. Ricordatevi di usare la mossa *Aiuta un alleato* per interagire con le mosse che gli altri giocatori stanno eseguendo. Usate la conversazione per dare a tutti la possibilità di influenzare la narrazione.

Con riferimento alla campagna, non lasciate che il giuramento di un personaggio guidi la vostra storia attraverso ogni sessione. Mischiate le carte in tavola. Date a ciascun protagonista l’opportunità di esplorare le proprie motivazioni e cerche e fate in modo che tutti abbiano un interesse personale nei giuramenti che ciascuno di voi presta.

## Opzioni di gioco

### Numero di giocatori

Giuramenti di ferro è progettato prevalentemente per partite con piccoli gruppi, da due a quattro giocatori.

Considera i seguenti fattori nelle scene di combattimento in cui sono coinvolti tre o più protagonisti:

* **non affidarti all’iniziativa per gestire chi è al centro della scena**. Anche se un giocatore ottiene una serie di bei colpi, salta su qualcun altro e continua a spostare i riflettori tra i giocatori. Usa transizioni da un giocatore all’altro nei momenti importanti per aumentare la tensione e consentire agli altri di reagire a quanto appena accaduto o a quanto sta per succedere;
* **gli avversari saranno più semplici da sconfiggere, poiché ciascun protagonista può infliggere danno e segnare progresso in un’unica barra condivisa**. Per compensare, aumenta il grado o il numero degli avversari. Puoi dividere i diversi avversari fra i protagonisti, anziché raggrupparli in branchi.

#### Modificare l’impatto dei risultati doppi

La presenza di più giocatori tende ad aumentare i tiri di dado nelle sessioni e questo può creare più risultati doppi, che diventano più difficili da interpretare o iniziano ad apparire ordinari.

Se vuoi rendere i risultati doppi più insoliti e speciali, usa quest’opzione: **un risultato conta come doppio solo quando tiri un doppio 1 o un doppio 6**.

### Sessione singola

Se vuoi giocare una singola sessione auto-conclusiva di Giuramenti di ferro, ecco cosa fare. Questo processo è una semplificazione della [preparazione della campagna](#_Riassunto_su_come).

1. **Presenta il mondo.** Se sei il facilitatore della sessione, descrivi brevemente l’ambientazione. Puoi giocare nelle [Lande di ferro](#_L’ambientazione) o presentare una tua ambientazione. Non preoccuparti dei dettagli, perché arricchirai l’ambientazione durante la partita.
2. **Create i protagonisti**. Ciascun giocatore crea il proprio personaggio definendo le caratteristiche e scegliendo le risorse, assegnando un nome e valutando alcuni tratti fondamentali del suo aspetto e della sua personalità. Potete ignorare i giuramenti e i legami del vostro passato. Lavorate insieme per decidere come i protagonisti sono collegati.
3. **Presentate l’evento scatenante**. Lavorate insieme per immaginare un problema narrativo (o *Chiedete all’oracolo*). Potreste valutare di inserire l’evento scatenante durante la creazione dei personaggi, per agevolare la definizione dei rapporti tra i protagonisti.
4. **Inquadrate la scena**. Decidete dove iniziano le vostre avventure e iniziate a giocare [*in medias res*](#_In_medias_res).
5. ***Prestate un giuramento sul ferro***. Assegnate alla vostra cerca un grado problematico (per una sessione di un’ora o due) o pericoloso (per una sessione di tre o quattro ore).

Per dare alla vostra storia una conclusione appagante, l’obiettivo è completare la cerca e portare a compimento o rinunciare al giuramento entro la fine della sessione. Modificate il ritmo dei traguardi e il livello di dettaglio delle vostre scene in base al tempo a vostra disposizione. Concentratevi su quello che è interessante e sorvolate o condensate ciò che non è importante. Usate la mossa *Dare battaglia* per risolvere rapidamente i combattimenti con i PNP secondari, conservando i combattimenti dettagliati per gli scontri importanti.

### Opporsi a un alleato

Un alleato è il protagonista controllato da un altro giocatore. Le mosse in Giuramenti di ferro non sono progettate per provocare o rafforzare conflitti tra alleati. Anzi, l’attenzione è rivolta alla tensione e alle sfide legate a cerche pericolose in un mondo ostile. Tu e i tuoi alleati combattere insieme le forze che vogliono impedirvi di portare a compimento i vostri giuramenti. Lavorerete per raggiungere obiettivi condivisi, o almeno complementari.

Precisato questo, la situazione narrativa potrebbe mettere in contrasto te e un alleato. I vostri personaggi non sono perfetti: potrebbero agire sconsideratamente in una situazione tesa, potrebbero testardamente incaponirsi su un approccio o un punto di vista controproducente, potrebbero perseguire i loro giuramenti a discapito delle loro relazioni. Prendere scelte non ottimali nelle vesti del tuo personaggio, creando più problemi per te stesso, è parte della narrazione drammatica.

#### Conflitti senza mosse

I disaccordi tra protagonisti possono spesso essere gestiti interpretando i personaggi, senza fare affidamento alle mosse. Parlatene, nelle vesti dei vostri personaggi e fate in modo che questo conflitto interno alla narrazione non si trasponga anche nel mondo reale.

Se la situazione si scalda o siete a disagio, prendetevi una pausa. Discutete come giocatori i vostri approcci, concordate sui prossimi passi e tornate nel mondo immaginato per risolvere la situazione.

Conflitti usando le mosse

Se stai intraprendendo un’azione per opporti a un alleato e vuoi risolvere il conflitto attraverso una mossa, puoi seguire questo processo:

* entrambi descrivete cosa fate per agire contro l’alleato o resistere e [*Affrontate un pericolo*](#_Affrontare_un_pericolo) con una caratteristica appropriata;
* se almeno uno di voi va a segno, decidete chi controlla l’esito confrontando il vostro livello di successo (bel colpo > colpo fiacco > colpo a vuoto). Se entrambi ottenete lo stesso livello di successo, usate il vostro punteggio d’azione (risultato dei dadi + caratteristica + qualsiasi aggiunta) per dirimere la questione. Se siete ancora pari, immaginate come le vostre azioni portino a una situazione di stallo assoluto;
* chiunque ottenga il controllo dell’esito decide quale delle due mosse risolvere. Il risultato dell’altra mossa viene ignorato;
* se nessuno dei due va a segno, gestite l’esito del colpo a vuoto per entrambe le mosse: ciascuno di voi *Pagherà il prezzo*.

La mossa *Affrontare un pericolo* contrapposta fornisce una meccanica semplice e rapida per gestire i conflitti fra protagonisti. Potete usare un singolo scambio per decidere l’esito di un’azione rapida o di un’intera scena.

Affidatevi a questo processo con moderazione e fate attenzione a non privare l’altro giocatore del controllo sul suo personaggio. Lavorate insieme per interpretare l’esito della scena, lasciando che ciascun giocatore descriva le intenzioni e le reazioni del proprio personaggio.

|  |
| --- |
| *Dopo aver aiutato a respingere un attacco dei razziatori, Tayla ed Ash sono a una festa nella casa comune del villaggio. Sono seduti l’uno di fronte all’altro, circondati da abitanti delle Lande di ferro ubriachi. Nessuno dei due è dell’umore di festeggiare.*  *Un uomo chiamato Themon si alza in piedi per un brindisi. Ash e Tayla sospettano che fosse d’accordo con i razziatori, ma non hanno prove convincenti. Si trattengono mentre Themon solleva il calice e si complimenta con i difensori del villaggio.*  *Gli occhi di Ash si stringono e la sua espressione diventa dura quanto il ferro: “Non posso più sopportare le sue bugie.* Traccerò il cerchio *per occuparmi di questo bastardo.”*  *“No”, dice Tayla: “non è il momento giusto. Themon ha troppi amici qui. Abbiamo bisogno di prove.”*  *Ash non è convinto: “Vedi che la mia mano va verso la spada. Vuoi provare a fermarmi?”*  *“Voglio provare a calmarti” dice Tayla, “Ti metto la mano sulla spalla e vedo se riesco a inculcarti un po’ di buon senso con le parole. Tiro?* Affronto un pericolo *con cuore”.*  *“Facciamolo. Tirerò con ferro, perché provo a spingere via la tua mano. Voglio alzarmi e sfidare questo tizio.”*  *Entrambi eseguono la mossa e tirano i dadi.*  *Ash ottiene un colpo fiacco, mentre Tayla un bel colpo, che le concede il controllo sull’esito. Decide di applicare la sua mossa e, grazie al successo, ottiene +1 impeto.*  *“Userò questo bel colpo,” dice Tayla: “La mia mano è sulla tua spalla. Ti guardo dritto negli occhi e scuoto la testa. Ti dico che la nostra occasione arriverà”.*  *“La mia mano si allontana dalla spada. Lascio perdere… per ora.”* |

### Sfide di scena

Una **sfida di scena** è un approccio opzionale che puoi adottare per risolvere una sfida prolungata con un ostacolo o un PNP. Esempi di sfide di scena comprendono un inseguimento a cavallo, una sfida di tiro con l’arco, un dibattito formale davanti a un concilio di anziani e guidare un esercito in battaglia.

#### Impostare la tua sfida di scena

Per prima cosa, immagina il tuo obiettivo per la scena e decidi il grado della sfida secondo la scala consueta: problematico, pericoloso, formidabile, estremo, epico. Una sfida tipica è pericolosa: rendila formidabile se sei in una situazione di svantaggio, o problematica se hai un chiaro vantaggio. Una sfida estrema è davvero complessa da superare e una epica è quasi senza speranza.

Poi, crea una [**barra di progresso**](#_Le_barre_del) standard con 10 caselle. Quando segni progresso, riempi il numero di caselle o segni spunte in base al grado della tua sfida.

Infine, crea una barra separata con sole 4 caselle. Questa è la **barra del conto alla rovescia**. Quando segni il conto alla rovescia, riempi una sola casella alla volta.

#### Eseguire mosse

Immagina le tue azioni e *Affronta un pericolo* o *Assicurati un vantaggio* con la caratteristica più appropriata alla situazione e al tuo approccio.

Se *Affronti un pericolo*:

* con un **bel colpo**, hai successo: segna progresso in base al grado della tua sfida;
* con un **colpo fiacco**, hai successo e segni progresso. Incontri, però, anche una complicazione minore o un ritardo: immagina cosa succede e segna il conto alla rovescia per rappresentare questo contraccolpo;
* con un **colpo a vuoto**, fallisci o affronti un drammatico colpo di scena: segna il conto alla rovescia e *Paga il prezzo*.

Se ti *Assicuri un vantaggio*:

* con un **bel colpo** o un **colpo fiacco**, applica l’esito ordinario della mossa;
* con un **colpo a vuoto**, segna il conto alla rovescia e *Paga il prezzo*.

#### Risolvere la sfida di scena

Continua a eseguire mosse, immaginando ogni volta il tuo approccio, fino a quando la tua barra del conto alla rovescia è piena o decidi che sei pronto a chiudere la scena. In entrambi i casi, esegui una mossa di progresso che, come di consueto, non è in alcun modo influenzata dall’impeto:

* con un **bel colpo**, ottieni il tuo obiettivo incondizionatamente;
* con un **colpo fiacco**, riesci, ma non senza un costo: devi *Pagare il prezzo*, un prezzo non significativo e legato alla scena;
* con un **colpo a vuoto**, fallisci o il tuo progresso è vanificato da un colpo di scena drammatico che ti costerà caro: devi *Pagare il prezzo* e farà male.

#### Lavorare con gli alleati

Guidati dalla narrazione, potete eseguire mosse a turno per dare a tutti la possibilità di partecipare alla sfida. Qualsiasi alleato coinvolto nella scena può *Affrontare un pericolo* o *Assicurarsi un vantaggio*. Quando fanno la mossa, applica il suo esito e segna progresso e il conto alla rovescia come appropriato. Qualsiasi giocatore può anche eseguire la mossa *Aiutare un alleato* per dare il suo contributo alla mossa che un altro personaggio sta per fare.

#### Guidare un esercito

Se stai guidando un grande gruppo di PNP in battaglia, puoi usare una sfida di scena per deciderne l’esito. Prima, considera la composizione delle truppe sul campo di battaglia e assegna un grado alla sfida:

* **se hai un vantaggio netto**, rendi la sfida problematica;
* **se le truppe sono pari per composizione e formazione**, rendi la sfida pericolosa;
* **se stai affrontando truppe superiori o hai una posizione svantaggiosa**, rendi la sfida formidabile;
* **se stai affrontando una forza schiacciante**, rendi la sfida estrema o epica.

Poi, immagina il tuo approccio mentre guidi le truppe in battaglia. *Affronta un pericolo* o *Assicurati un vantaggio* come appropriato, scegliendo una caratteristica che rappresenta la situazione attuale e la tua strategia. Risolvi l’esito della mossa e segna progresso o conto alla rovescia.

Durante la battaglia, puoi aumentare il livello di dettaglio e risolvere un combattimento con un PNP importante o un branco usando le mosse di combattimento. Se sconfiggi questo avversario, segna progresso sulla barra di progresso della scena; se perdi il combattimento, segna il conto alla rovescia.

### Preparazione della campagna semi-casuale

Per dare al caso più potere sul tuo personaggio e sulla situazione iniziale, segui questi passaggi:

1. Tira 1d6 per assegnare il valore +2 al risultato. Poi, distribuisci gli altri valori (+1, +1, +0, +0) come preferisci.

1: sei agile, veloce e preciso. Lama.

2: sei ostinato, coraggioso e affabile. Cuore.

3: sei forte, energico e imponente. Ferro.

4: sei astuto, ingannevole e furtivo. Ombra.

5: sei intelligente, informato e intraprendente. Ingegno.

6: ritira.

1. Prendi le carte risorsa e dividile in mazzi per tipo (compagno, sentiero, talento in combattimento e rituale). Escludi le carte non adatte alla tua visione dell’ambientazione (ad esempio i rituali, se non includi la magia). Mischia i singoli mazzi e mettili sul tavolo a faccia in giù.
2. Scegli una carta da un mazzo a tua scelta, senza guardarla. Passa il turno al prossimo giocatore. Continuate così, pescando una carta alla volta, fino a quando avrete ciascuno 5 carte.
3. Rivela le tue carte e scartane due. Le tre rimaste saranno le risorse del tuo personaggio.
4. *Chiedi all’oracolo* qual è il tuo giuramento del passato. Poi, ispira un’idea usando l’oracolo sugli [obiettivi dei personaggi](#_Oracolo_11:_obiettivo). Interpreta il risultato o tira su un’altra tabella oracolare per chiarire, come preferisci. Segna il giuramento del tuo passato e dagli un grado estremo o epico.
5. *Chiedi all’oracolo* con chi condividi un legame. Poi, tira una volta sull’oracolo dei [ruoli dei personaggi](#_Oracolo_10:_ruolo) e due volte sull’oracolo di [descrizione dei personaggi](#_Oracolo_12:_descrizione). Immagina questo PNP, dagli un nome e segna il legame. Puoi seguire lo stesso processo per gli altri due legami iniziali, oppure inventarli.
6. Insieme agli altri giocatori, *Chiedete all’oracolo* qual è il vostro evento scatenante. Poi, tirate sull’oracolo dei [problemi degli insediamenti](#_Oracolo_9:_problema). Interpretate questa risposta per definire la vostra situazione iniziale.

## Modificare Giuramenti di ferro

### Giocare in altri mondi

Se vuoi giocare in un’altra ambientazione, simile però alle Lande di ferro come tono, puoi iniziare subito. I personaggi, le mosse e le risorse di Giuramenti di ferro possono adattarsi con al massimo un paio di modifiche ad ambientazioni simili, fantastiche ma crude oppure storiche.

Quando crei il tuo personaggio, puoi tralasciare qualsiasi risorsa che non si adatta bene alla tua ambientazione. Ad esempio, i rituali potrebbero essere eliminati o limitati, se nel tuo mondo non esiste la magia.

Giuramenti di ferro funziona al meglio quando interpreti eroi motivati che intraprendono cerche pericolose. I giuramenti, i traguardi e le barre di progresso sono il fulcro del gioco e non dovrebbero essere rimossi quando esplori altre ambientazioni e altri generi. Se i giuramenti sul ferro e le cerche non sono adatti alla tua ambientazione, puoi cambiare il modo in cui sono rappresentate nella narrazione: una promessa solenne può assumere molte forme.

#### Ambientazioni cariche di magia

Una modifica più significativa nel tono può richiedere più lavoro. Se giochi in un’ambientazione in cui le forze mistiche sono più potenti, dovrai considerare come gestire la magia per il tuo personaggio. L’opzione più semplice è creare un personaggio senza capacità magiche e rappresentare la magia dell’ambientazione e dei PNP attraverso la narrazione. La tua storia ottiene il vantaggio potenziale di mostrare il tuo personaggio terreno combattere contro forze soprannaturali schiaccianti.

Per i personaggi che maneggiano la magia, le risorse rituali possono essere immaginate con effetti palesemente magici in ambientazioni cariche di magia. Ad esempio, anziché indossare semplicemente una pelle di animale durante il rituale **Legare**, puoi davvero mutare le tue sembianze in quelle della creatura. L’effetto meccanico può rimanere lo stesso, ma l’inquadramento narrativo cambia drasticamente. Potresti anche immaginare che i rituali richiedano meno tempo di preparazione o esecuzione, diventando simili agli incantesimi rapidi dei giochi di ruolo fantasy eroici.

Se la tua ambientazione o l’idea di personaggio non funziona nell’ambito delle risorse esistenti, puoi valutare alcune opzioni nella [sezione dedicata](#_Modificare_le_risorse).

#### Esplorare altri generi

I personaggi e le mosse di Giuramenti di ferro non sono stati volutamente tematizzati in modo da legarli strettamente all’ambientazione e al tono predefiniti, quindi possono funzionare bene in diversi generi di narrazione eroica. *Intraprendere un viaggio* può essere immaginato anche come uno spostamento alla velocità della luce a bordo di un’astronave, o ai viaggi propulsi dall’azoto liquido lungo le autostrade in rovina di una landa desolata post-apocalittica.

Le risorse sono progettate per rispecchiare il mondo predefinito di Giuramenti di ferro e richiedono più lavoro se vuoi ignorarle, modificarle o adattarle ad ambientazioni e generi sensibilmente diversi. Di seguito hai alcune opzioni.

### Modificare le risorse

#### Giocare senza risorse

Giocare senza risorse limita le opzioni per il tuo personaggio, ma semplifica le cose se preferisci meno dettagli meccanici. Rende anche molto più semplice adattare rapidamente le regole di Giuramenti di ferro ad altri generi o ambientazioni.

Se giochi senza risorsa, dovresti dare più profondità al tuo personaggio con l’interpretazione e le descrizioni. Immagina le esperienze e le abilità del tuo personaggio per aiutarti a definire l’inquadramento narrativo delle tue azioni.

Per qualsiasi partita diversa da una campagna molto breve o da una singola sessione, hai bisogno di una ricompensa alternativa quando spendi esperienza. Ecco un suggerimento:

**Quando giochi senza risorse, puoi spendere 6 punti esperienza per aumenta una singola caratteristica di +1. Nessuna caratteristica può avere un punteggio superiore a +3.**

#### Usare i ruoli al posto delle risorse

Se non usi le risorse, ma vuoi comunque aggiungere un po’ di dettaglio al tuo personaggio, puoi usare una rappresentazione semplificate delle risorse, chiamata **ruolo**. Funziona così:

* definisci un ruolo per il tuo personaggio, sulla base delle sue competenze o esperienze. Nelle Lande di ferro o in un’ambientazione simile, potresti essere una **guida**, un’**avanguardia**, un **mistico** o un **guaritore**. Se stai modificando Giuramenti di ferro per un’ambientazione o un genere differente, usa ruoli adatti al mondo. Se scegli un ruolo legato al combattimento, rendilo sufficientemente specifico, in modo che non sia usabile per qualsiasi azione in un combattimento;
* il tuo ruolo ti concede l’inquadramento narrativo per agire usando quel ruolo nella tua storia. Se sei un’**avanguardia**, sei abile nell’orientarti in mezzo alla natura e nell’osservare il nemico rimanendo nascosto. Se sei un **mistico**, puoi eseguire rituali. Se sei una **guida**, puoi comandare gli altri. Esegui le mosse normalmente, ma l’inquadramento narrativo potrebbe darti il permesso di effettuare o evitare mosse specifiche e influenza come immagini le tue azioni;
* se vuoi, dai al tuo ruolo maggiore potenziale narrativo e specificità con un nome evocativo. Non sei semplicemente un **sacerdote**, sei un **imprevedibile discepolo del dimenticato**. Non sei solo un **cacciatore**, sei un **cacciatore dalla vista acuta delle zone interne**;
* quando esegui una mossa (non una mossa di progresso) e immagini come il tuo ruolo contribuisca a questa azione, scegli uno prima di tirare: **aggiungi +2** o **aggiungi +1 e, se vai a segno, prendi +1 impeto**;
* **spendendo 6 punti esperienza, puoi acquistare un nuovo ruolo**. Dagli un nome e segnalo. I benefici di più ruoli non possono essere combinati su una singola mossa. Se i tuoi ruoli si sovrappongono per una specifica azione, immagina quale influenza maggiormente le tue intenzioni e la tua riuscita.

#### Adattare le risorse

Poiché molte risorse rispecchiano i luoghi comuni tipici dei personaggi eroici, possono essere spesso adattati ad ambientazioni e generi diversi con aggiustamenti minimi. Usa le risorse esistenti come punto di partenza, modificando etichette e capacità specifiche per adattarle al tuo mondo immaginato.

Ad esempio, la risorsa **arciere** prevede che, se usi un arco…

* Quando ti *Assicuri un vantaggio* +ingegno prendendo qualche istante per mirare, immagina dove vuoi colpire. Poi, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Una volta per combattimento, quando *Colpisci* o ti *Scontri*, puoi effettuare più tiri e subire -1 provviste. Quando lo fai, puoi ritirare uno o più dadi. Se vai a segno, infliggi +2 danni e prendi +1 impeto.
* Quando ti *Rifornisci* andando a caccia, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

Queste sono possibili modifiche:

* sei un pirata del 1600 molto abile con il suo moschetto? Trasforma **Arciere** in **Tiratore scelto** e cambia la condizione in “se usi un moschetto”;
* stai giocando un cyborg in un futuro distopico? Trasforma **Arciere** in **Mitragliere** e cambia la condizione in “se usi un fucile a esplosione cibernetica”. Poi, cambia l’ultima capacità con qualcosa di più adatto al tema.

#### Creare risorse e capacità

Se vuoi creare nuove risorse o adattare una risorsa esistente alla tua idea, prendi come modello le capacità esistenti. Le risorse forniscono diversi tipi di benefici meccanici, inclusi:

* un beneficio moderato, come “aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno” per un’azione relativamente comune, che prevedi di effettuare un paio di volte ogni sessione;
* un beneficio significativo, come “ritira uno o più dadi” per azioni meno comuni o capacità che hanno un limite d’uso (“una sola volta”). Puoi anche concedere un beneficio significativo per capacità che richiedono mosse preparatorie o un inquadramento narrativo molto specifico. Ad esempio, per usare la capacità dell’**Uccisore** di ritirare uno o più dadi, devi prima uccidere una bestia formidabile;
* l’opzione di scambiare una risorsa con un’altra, come “subisci -1 impeto per infliggere +1 danno se vai a segno”;
* l’inquadramento narrativo per eseguire una mossa in circostanze insolite. Ad esempio, puoi usare il rituale **Comunione** per *Raccogliere informazioni* dai morti;
* la possibilità di usare una caratteristica al posto di quella normalmente richiesta dalla mossa.

Troverai diverse variazioni di questi benefici nelle risorse di base, insieme ad altre capacità meno comuni e mosse auto-conclusive specifiche per una risorsa.

Una tecnica che puoi usare per creare nuove risorse è mescolare le abilità di altre risorse. Qualsiasi cosa tu voglia rappresentare nella narrazione può probabilmente essere messa insieme, con aggiustamenti minimi, prendendo da abilità già esistenti.

Un ultimo consiglio: Giuramenti di ferro non richiede un accurato equilibrio meccanico tra le risorse. Non romperai nulla sperimentando. Se aumenta il tuo divertimento, funziona.

Ovviamente, il modo più semplice per giocare Giuramenti di ferro in altri mondi è lasciar fare il lavoro a qualcun altro. Visita <ironswornrpg.com> per aggiornamenti su espansioni ufficiali e contenuti creati dagli appassionati.

# 08 – Risorse

## Master set

### Compagni

#### Leone delle caverne

Il tuo felino atterra la sua preda.

* **Insaziabile:** Quando il tuo felino caccia grande selvaggina, puoi *Rifornirti* con +lama (anziché +ingegno). Se lo fai, prendi +1 provviste o +impeto con un bel colpo.
* **Inesorabile:** Quando ti *Getti nella mischia* o *Colpisci* mandando il tuo felino all’attacco, tira +lama. Se vai a segno, prendi +2 impeto.
* **Protettivo:** Quando ti *Accampi*, il tuo felino rimane vigile. Se tu o un alleato sceglie di rilassarsi, prende +1 spirito. Se ti concentri, prendi +1 impeto.

Salute: +4.

#### Ragno gigante

Il tuo ragno scopre segreti.

* **Discreto:** Quando ti *Assicuri un vantaggio* inviando il tuo ragno in perlustrazione, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* **Leggere l’anima:** Puoi *Affrontare un pericolo* +ombra mandando il tuo ragno a studiare segretamente qualcuno. Se vai a segno, il ragno torna per rivelare le paure più profonde del bersaglio attraverso un riflesso nei suoi occhi vitrei. Usalo per *Raccogliere informazioni* e ritirare uno o più dadi.
* **Intrappolare:** Quando il tuo ragno tende una trappola, aggiungi +1 se tu ti *Getti nella mischia* +ombra. Con un bel colpo, infliggi anche 2 danni.

Salute: +4.

#### Falco

Il tuo falco può aiutarti quando è in volo.

* **Vedere lontano:** Quando *Intraprendi un viaggio* o quando ti *Rifornisci* cacciando piccola selvaggina, aggiungi +1.
* **Feroce:** Quando ti *Assicuri un vantaggio* +lama usando il tuo falco per disturbare e distrarre i tuoi nemici, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* **Vigile:** Quando *Affronti un pericolo* +ingegno per individuare una minaccia in avvicinamento, o quando ti *Getti nella mischia* +ingegno contro un’imboscata, aggiungi +2.

Salute: +3.

#### Cavallo

Cavalchi il tuo cavallo come foste una cosa sola.

* **Veloce:** Quando *Affronti un pericolo* +lama usando l’agilità e la rapidità del tuo cavallo, o quando *Intraprendi un viaggio*, aggiungi +1.
* **Impavido:** Quando ti *Getti nella mischia* o ti *Assicuri un vantaggio* +cuore lanciandoti in carica, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* **Possente:** Quando *Colpisci* o ti *Scontri* a distanza ravvicinata mentre sei in sella, aggiungi +1 e infliggi +1 danno se vai a segno.

Salute: +5.

#### Segugio

Il tuo segugio è il tuo fedele compagno.

* **Sensi acuti:** Quando *Raccogli informazioni* usando i sensi acuti del tuo segugio per seguire le tracce o investigare una scena, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* **Feroce:** Quando *Colpisci* o ti *Scontri* insieme al tuo segugio e vai a segno, infliggi +1 danno o prendi +1 impeto.
* **Leale:** Quando *Subisci stress* in compagnia del tuo segugio, aggiungi +1.

Salute: +4.

#### Spirito affine

Il tuo amico rimane al tuo fianco.

* **Abile:** Decidi la specialità del tuo compagno. Quando esegui una mossa fuori da un combattimento (non una mossa di progresso), aiutato dalla specialità del tuo compagno, aggiungi +1.
* **Compagno di scudo:** Quando ti *Scontri* o *Dai battaglia* a fianco del tuo compagno, o quando *Affrontate un pericolo* da un attacco collaborando, aggiungi +1.
* **Legato:** Quando segni un legame con il tuo compagno, aggiungi +1 quando *Affronti la disperazione* in sua presenza.

Salute: +4.

#### Mammut

Il tuo mammut segue un passo deciso.

* **Sgraziato:** Quando *Intraprendi un viaggio* con il tuo mammut, prima di tirare puoi subire -1 impeto per aggiungere +2.
* **Bestia da soma:** Quando esegui una mossa che richiedere di tirare +provviste, puoi invece tirare +salute del tuo mammut.
* **Dominante:** Quando *Colpisci* o ti *Scontri* cavalcando il tuo mammut contro un branco di nemici, aggiungi +1 e infliggi +1 danno se vai a segno.

Salute: +5.

#### Gufo

Il tuo gufo vola nell’oscurità.

* **Notturno:** Se ti *Rifornisci* di notte mandando il tuo gufo a caccia, prendi +2 impeto se vai a segno. Quando ti *Getti nella mischia* +ingegno contro un’imboscata nell’oscurità, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* **Saggio:** Quando sfrutti le conoscenze segrete del tuo gufo per eseguire un rituale, prima di tirare decidi se aggiungere +1 o prendere +1 impeto se vai a segno.
* **Incarnare:** Quando *Affronti la morte*, prendi la salute del tuo gufo come +impeto prima di tirare.

Salute: +3.

#### Corvo

Il tuo corvo risponde al tuo richiamo.

* **Astuto:** Quando ti *Assicuri un vantaggio* o *Affronti un pericolo* +ombra usando il corvo per creare qualche inganno (come creare un diversivo o rubare un piccolo oggetto), aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* **Saggio:** Quando *Affronti la morte*, aggiungi +2 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* **Diligente:** Quando il tuo corvo trasporta un messaggio per te, puoi *Assicurarti un vantaggio*, *Raccogliere informazioni* o *Costringere* a distanza.

Salute: +2.

#### Giovane viverna

La tua viverna non ti divorerà… per ora.

* **Insaziabile:** Quando *Intraprendi un viaggio* e vai a segno, puoi subire -1 provviste in cambio di +2 impeto.
* **Indomabile:** Quando esegui la mossa *Compagno subisce danno* per la tua viverna, aggiungi +2 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* **Feroce:** Quando *Colpisci* comandando alla tua viverna di attaccare, tira +cuore. La tua viverna infligge 3 danni se vai a segno.

Salute: +5.

### Sentieri

#### Alchimista

* Quando crei un elisir, scegli un effetto: destrezza (lama), audacia (cuore), vigore (ferro), astuzia (ombra) o lucidità (ingegno). Poi, subisci -1 provviste e tira +ingegno. Con un bel colpo, hai creato una singola dose: chi beve l’elisir deve *Affrontare il pericolo* +ferro e andare a segno, poi aggiunge +1 alle mosse con la caratteristica indicata fino a quando la sua salute, il suo spirito o il suo impeto scende sotto +1. Con un colpo fiacco, come sopra, ma subisci un altro -1 provviste per crearla.
* Come sopra, ma puoi creare due effetti per una singola dose o due dosi che hanno lo stesso effetto.
* Quando prepari un elisir, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Affine agli animali

* Quando esegui una mossa per ammansire, controllare, aiutare o scacciare un animale (o un compagno animale o bestiale), aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Puoi acquisire o potenziale una risorsa compagno animale o bestiale spendendo 1 esperienza in meno. Quando hai sbloccato tutte le sue capacità, puoi *Formare un legame* con esso e ottenere un bel colpo in automatico. Quando lo fai, segna un legame due volte e prendi 1 esperienza.
* Una volta per combattimento, quando sfrutti il tuo compagno animale o bestiale per eseguire una mossa, ritira uno o più dadi. Se vai a segno, prendi +1 impeto.

#### Alfiere

Quando segni un legame con un comandante o una fazione…

* Quando *Presti un giuramento sul ferro* per una missione al servizio del tuo comandante o della tua fazione, puoi ritirare uno o più dadi. Quando *Porti a compimento il tuo giuramento* e segni esperienza, prendi +1 esperienza.
* Quando *Soggiorni* o ti *Accampi* in compagnia dei tuoi compagni di fazione, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando ti *Getti nella mischia* portando il tuo stendardo, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno. Quando spendi impeto mentre porti il tuo stendardo in combattimento, prendi +1 impeto dopo il ripristino.

#### Segnato dalla battaglia

Quando sei diventato mutilato…

* Concentri le tue energie: riduci lama o ferro di 1 e aggiungi +2 a ingegno o cuore (o +1 a entrambi). Nessuna caratteristica può superare +3.
* Superi i tuoi limiti: riduci la tua salute massima o il tuo spirito massimo di 1. Mutilato non conta più come debilitazione e non riduce il tuo impeto massimo né il suo valore di ripristino. Quando *Subisci stress* +cuore, prendi +1 impeto con un bel colpo.
* Hai già guardato in faccia alla morte: quando sei ridotto a salute 0 e *Subisci danno*, puoi tirare +ingegno o +cuore (anziché +salute o +ferro). Se lo fai, prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Vincolato alla lama

Quando segni un legame con un’arma senziente intrisa dello spirito di un tuo antenato…

* Quando ti *Getti nella mischia* o *Tracci il cerchio* impugnando la tua lama, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando *Raccogli informazioni* ascoltando i sussurri della tua lama, aggiungi +1 e prendi +2 impeto se vai a segno. Poi, *Subisci stress* (2 stress).
* Quando *Colpisci* con la tua lama per infliggere un danno terribile (decidi prima di tirare), aggiungi +1 e infliggi +2 danni se vai a segno. Poi, *Subisci stress* (2 stress).

#### Legato

* Quando esegui una mossa che ti dà un’aggiunta se condividi un legame, aggiungi un altro +1.
* Quando riempi completamente una casella nella tua barra di progresso dei legami, immagina cosa la tua relazione ti ha insegnato. Poi, prendi 1 esperienza e +2 impeto.
* Quando esegui una mossa in un momento cruciale e vai a vuoto, puoi aggrapparti al pensiero dei tuoi legami per incoraggiarti. Se lo fai, ritira uno o più dadi. Se vai ancora a vuoto, oltre all’esito della mossa, devi segnare scosso o corrotto. Se entrambe le debilitazioni sono già segnate, *Affronta la disperazione*.

#### Danzatore

* Quando ti *Assicuri un vantaggio* +lama danzando per un pubblico, aggiungi +1 e prendi +2 impeto se vai a segno. Con un bel colpo, aggiungi +2 (una sola volta) se esegui una mossa per interagire con qualcuno nel pubblico.
* Quando *Affronti un pericolo* +lama in un combattimento evitando agilmente gli attacchi nemici, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando tu o un alleato esegue una mossa di progresso e va a segno, puoi eseguire una danza per celebrare l’evento. Se lo fai, tira +lama. Con un bel colpo, tu e ciascun alleato prendete +2 impeto e +1 spirito. Con un colpo fiacco, prendi +1 impeto o +1 spirito, ma non hai nessun effetto sugli alleati.

#### Devoto

Definisci il nome della tua divinità e la sua caratteristica.

* Quando pronunci le tue preghiere giornaliere, puoi *Assicurarti un vantaggio* chiedendo alla tua divinità una benedizione. Se lo fai, tira +caratteristica della divinità. Se vai a segno, prendi +2 impeto.
* Quando *Presti un giuramento sul ferro* per una missione divina per conto della tua divinità, puoi tirare +caratteristica della divinità e ritirare uno o più dadi. Quando *Porti a compimento il tuo giuramento* e segni esperienza, prendi +1 esperienza.
* Quando *Soggiorni* e diffondi la parola della tua divinità, puoi tirare +caratteristica della divinità. Se lo fai, prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Nobile

Definisci il tuo titolo o il nome della tua dinastia.

* Quando *Soggiorni* e ottieni un colpo fiacco o vai a vuoto, puoi far valere i diritti di ospitalità garantiti dal tuo titolo o dalla tua dinastia. Se lo fai, ritira tutti i dadi e aggiungi +1. Se vai a vuoto, sei rifiutato e la tua presunzione ti causa nuovi, grandi problemi.
* Quando fai valere il tuo titolo o la tua dinastia per *Costringere*, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando rinunci al tuo titolo o alla tua dinastia e *Formi un legame* come una persona comune, oppure quando *Presti un giuramento sul ferro* per servire qualcuno di rango inferiore, aggiungi +1 e prendi +1 impeto o +1 spirito se vai a segno.

#### Cacciatore di tesori

Hai un punteggio di ricchezza, con un massimo di +5.

* Quando *Presti un giuramento sul ferro* al servizio di qualcuno in cambio di un pagamento, aggiungi +1 e prendi nota della cosa. Quando *Porti a compimento il tuo giuramento* e vai a segno, prendi +ricchezza pari al grado della sfida. Se sfrutti la ricchezza quando esegui una mossa in cui il denaro è un fattore, aggiungi +ricchezza e subisci -1 ricchezza.
* Quando sei in una comunità o stai commerciando, puoi subire -1 ricchezza e prendere +2 provviste.
* Quando ti *Rifornisci* rovistando e saccheggiando e ottieni un bel colpo con un risultato doppio, puoi immaginare di trovare un oggetto di valore. Se lo fai, prendi +1 provviste (anziché +2) e +1 ricchezza.

#### Erborista

* Quando *Guarisci* usando rimedi erboristici e hai almeno +1 provviste, puoi scegliere uno prima di tirare: (i) aggiungi +2; (ii) se vai a segno, prendi o concedi +1 salute in più.
* Quando *Guarisci* un compagno, alleato o altro personaggio e vai a segno, prendi +1 spirito o +1 impeto.
* Quando ti *Accampi* e scegli di condividere, puoi usare le tue provviste per creare un pasto tonificante. Se lo fai, tu e i tuoi compagni prendete +1 salute. Gli alleati che scelgono di condividere prendono +1 salute e non subiscono -provviste.

#### Onorevole

* Quando *Ribalti le sorti*, immagina come i tuoi giuramenti ti diano forza in questo momento. Quindi, aggiungi +2 (anziché +1) quando esegui la tua mossa e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando ti *Assicuri un vantaggio* o *Costringi* dicendo una dura verità, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno. Con un colpo fiacco o un colpo a vuoto, immagina come questa verità complichi la tua situazione attuale.
* Quando *Porti a compimento il tuo giuramento* e vai a vuoto, puoi ritirare uno o più dadi. Se vai ancora a vuoto, riduci il tuo spirito massimo di 1. Puoi recuperare questo spirito perduto la prossima volta in cui *Porti a compimento il tuo giuramento* con un bel colpo.

#### Improvvisatore

* Quando *Controlli il tuo equipaggiamento*, puoi tirare +ingegno (anziché +provviste). Se lo fai, immagina come ti arrangi con una soluzione astuta e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando ti *Assicuri un vantaggio* o *Affronti un pericolo* mettendo insieme un attrezzo o un arnese improvvisato, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno. Dopo aver tirato, puoi subire -1 provviste e aggiungere un altro +1.
* Quando butti al vento la prudenza ed effettui una mossa impulsiva in una situazione pericolosa, puoi aggiungere +2. Se lo fai, prendi +1 impeto con un bel colpo, ma un colpo fiacco conta come un fallimento.

#### Infiltrato

* Quando esegui una mossa per entrare, attraversare o nasconderti in una zona controllata da un nemico, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando *Raccogli informazioni* in una zona nemica per scoprire le posizioni, i piani o i metodi dei nemici, oppure quando ti *Assicuri un vantaggio* nella zona grazie all’osservazione, puoi tirare +ombra (anziché +ingegno). Se lo fai, prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando ti *Rifornisci* in una zona nemica rovistando e saccheggiando, puoi tirare +ombra (anziché +ingegno). Se lo fai, prendi +1 impeto o +1 provviste se vai a segno.

#### Leale

* Quando *Aiuti un alleato*, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno, in aggiunta ai benefici per il tuo alleato.
* Quando un alleato esegue la mossa *Subisci stress* in tua compagnia, aggiunge +1 e tu prendi +1 impeto se va a segno.
* Quando sei con un alleato mentre esegue una mossa ti progresso, immagina come lo sostieni. Poi, tira 2d6: il tuo alleato può scegliere un tuo dado per sostituire uno dei suoi; l’alleato è obbligato a usare qualsiasi 1 tu tiri, quindi immagina come lo ostacoli inavvertitamente.

#### Mascherato

Quando segni un legame con gli elfi e ti regalano una maschera di prezioso legno antico…

* Scegli il materiale della tua maschera: (i) legno tonante: lama/salute; (ii) legno sanguinario: ferro/salute; (iii) legno spiritico: ombra/spirito; (iv) legno dei sussurri: ingegno/spirito. Quando indossi la maschera ed esegui una mossa che usa quella caratteristica, aggiungi +1. Se tiri un 1, subisci -1 alla barra indicata (oltre all’esito normale della mossa).
* Come sopra, ma puoi decidere prima di tirare di aggiungere +2 e subire -2.
* Quando *Affronti la morte* o *Affronti la disperazione* mentre indossi la maschera, puoi tirare +caratteristica della maschera anziché +cuore.

#### Traditore

Quando *Rinunci al tuo giuramento*…

* **Questa risorsa conta come una debilitazione.** Una sola volta, quando *Presti un giuramento sul ferro* per redimerti (grado estremo o epico), prendi nota. Quando *Raggiungi un traguardo* in questo giuramento, prendi +2 impeto.
* Quando ti *Assicuri un vantaggio* o *Costringi* riaffermando il tuo impegno nel giuramento di redenzione, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando *Porti a compimento il tuo giuramento* per redimerti e vai a segno, attivi automaticamente questa capacità senza doverla acquisire. Puoi quindi aumentare di +1 una tua caratteristica e **scartare questa risorsa**.

#### Reietto

* Quando le tue provviste sono ridotte a 0, subisci eventuali -provviste residue come -impeto. Poi, tira +ingegno. Con un bel colpo, te la cavi per un pelo e prendi +1 provviste. Con un colpo fiacco, puoi subire -2 impeto in cambio di +1 provviste. Con un colpo a vuoto, *Provviste finite*.
* Quando *Soggiorni*, puoi ritirare uno o più dadi. Se lo fai (devi decidere prima di tirare la prima volta), i tuoi bisogni sono ridotti, ma il tuo isolamento ti separa dagli altri. Un bel colpo conta come un colpo fiacco.
* Quando *Raggiungi la tua destinazione* con un bel colpo, ricordi o riconosci qualcosa di utile su questo luogo. Immagina di cosa si tratta e prendi +2 impeto.

#### Impostore

* Quando crei una falsa identità, tira +ombra. Con un bel colpo, puoi aggiungere +2 quando esegui mosse sfruttando questa identità per ingannare o influenzare gli altri. Se tiri un 1 quando usi la falsa identità, qualcuno dubita di te. Esegui le mosse appropriate per rassicurarlo o impedirgli di dire la verità. Con un colpo fiacco, come sopra, ma aggiungi +1 anziché +2.
* Come sopra e puoi tirare +ombra (anziché +cuore) quando *Soggiorni* usando la tua falsa identità. Se lo fai, prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando ti *Assicuri un vantaggio* rivelando la tua vera identità in un momento drammatico, puoi ritirare uno o più dadi.

#### Redivivo

Quando *Affronti la morte* e torni nel regno dei vivi…

* Quando sei a salute 0 e *Subisci danno* o *Affronti la morte*, aggiungi +1. Se spendi impeto per migliorare il risultato, immagina quale legame o promessa ti lega a questo mondo e prendi +2 impeto dopo il ripristino.
* Quando esegui una mossa per indagare su, opporti a o interagire con un orrore, uno spirito o un’altra creatura non morta, aggiungi +1
* Quando uccidi il tuo avversario per *Terminare il combattimento*, puoi spendere impeto sulla mossa anche se è una mossa di progresso. Se lo fai, *Subisci stress* (2 stress).

#### Cavallerizzo

Se sei con il tuo compagno cavallo…

* Quando *Guarisci* il tuo cavallo, oppure quando *Affronti un pericolo* per calmarlo o incoraggiarlo, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando *Intraprendi un viaggio*, puoi sforzare il tuo cavallo e aggiungere +1 (dopo aver tirato). Se lo fai, il *Compagno subisce danno* (1 danno).
* Quando ti *Assicuri un vantaggio* +ingegno studiando una situazione pericolosa mentre sei in sella, sfrutti l’istinto del tuo cavallo. Aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Ritualista

Quando *Porti a compimento il tuo giuramento* (formidabile o superiore) a servizio di un mistico esperto e *Formi un legame* per addestrarti sotto di lui…

* Quando ti *Assicuri un vantaggio* per prepararti a un rituale, immagina come ti prepari. Poi, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando esegui un rituale, prima di tirare puoi subire -1 provviste per aggiungere +1.
* Quando tatui sulla tua pelle l’essenza di un nuovo rituale, immagina il simbolo che crei. Puoi quindi acquisire e potenziare quella risorsa rituale pagando 1 esperienza in meno.

#### Figlio delle ombre

Quando diventi corrotto…

* Indurisci il tuo cuore: riduci cuore di 1 e aggiungi +2 a ombra (massimo +3).
* Sei in sintonia con il reame delle ombre: quando esegui un rituale, aggiungi +1.
* Conosci le astuzie della morte: quando *Affronti la morte*, puoi tirare +ombra (anziché +cuore). Con un colpo fiacco, se scegli di intraprendere una cerca legata alla morte, puoi tirare +ombra (anziché +cuore) e ritirare uno o più dadi quando *Presti un giuramento sul ferro*. Quando *Porti a compimento il tuo giuramento* su quella cerca e segni esperienza, prendi +2 esperienza.

#### Veggente

* Quando *Affronti un pericolo* o *Raccogli informazioni* per identificare o individuare forze mistiche, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando *Costringi*, *Formi un legame* o *Metti alla prova un legame* con un altro mistico o una creatura mistica, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando ti *Assicuri un vantaggio* studiando qualcuno o qualcosa durante un momento di tensione, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno. Prima di tirare, puoi decidere di squarciare il velo ed esplorare le verità più profonde: se lo fai, puoi ritirare uno o più dadi, ma un colpo fiacco conta come un colpo a vuoto.

#### Uccisore

* Quando *Raccogli informazioni* per rintracciare una bestia o un orrore, o quando ti *Assicuri un vantaggio* preparandoti a combattere una bestia o un orrore, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando *Presti un giuramento sul ferro* per uccidere una bestia o un orrore, puoi ritirare uno o più dadi. Quando *Porti a compimento il tuo giuramento* e segni esperienza, prendi +1 esperienza.
* Quando uccidi una bestia o un orrore (almeno formidabile), puoi prendere un trofeo e scegliere uno: (i) quando tu o un alleato esegue una mossa di rituale, può ritirare uno o più dadi (una sola volta); (ii) quando *Soggiorni*, puoi ritirare uno o più dadi (una sola volta).

#### Legato agli spiriti

* Sei perseguitato da qualcuno che hai ucciso con le tue azioni o i tuoi fallimenti. Quando ti consulti con il suo spirito per *Assicurarti un vantaggio* o *Raccogliere informazioni*, aggiungi +1 e prendi +2 impeto se vai a segno. Con un colpo fiacco, *Subisci stress* (1 stress).
* Quando *Affronti la morte* guidato dallo spirito, aggiungi +1. Con un bel colpo, immagina cosa apprendi e segna 1 esperienza.
* Una sola volta, quando *Porti a compimento il tuo giuramento* (formidabile o superiore) al servizio dello spirito e vai a segno, scegli uno: (i) lo lasci andare, segnando 2 esperienza per ciascuna capacità sbloccata e scartando questa risorsa; (ii) approfondisci la vostra connessione, aggiungendo un altro +1 quando sfrutti questa risorsa.

#### Cantastorie

* Quando ti *Assicuri un vantaggio*, *Costringi* o *Formi un legame* condividendo una canzone, una poesia o un racconto che motiva o chiarisce, immagina che storia racconti. Poi, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando ti *Accampi* e scegli di rilassarti, puoi condividere una storia con i tuoi alleati o comporne una nuova, se sei da solo. Se lo fai, immagina che storia racconti e prendi +1 spirito o +1 impeto. Gli alleati che scelgono di rilassarsi in tua compagnia prendono +1 spirito o +1 impeto.
* Quando *Soggiorni* in una comunità con cui condividi un legame, aggiungi +2 (anziché +1).

#### Imbroglione

* Quando *Affronti un pericolo*, ti *Procuri un vantaggio* o *Costringi* mentendo, fingendo, rubando o ingannando, aggiungi +1
* Quando *Raccogli informazioni* indagando su un piano subdolo, puoi tirare +ombra (anziché +ingegno). Se lo fai, prendi +2 impeto se vai a segno.
* Quando *Formi un legame* per un rapporto fondato su una menzogna, scegli uno: (i) mantieni il segreto e tiri +ombra (anziché +cuore); (ii) riveli la verità e tiri +cuore. Con un bel colpo, segni un legame due volte e prendi 1 esperienza, ma un colpo fiacco conta come un fallimento.

#### Veterano

* Quando spendi impeto per migliorare il tuo risultato in combattimento, immagina come la tua esperienza accumulata in dure battaglie ti dia un vantaggio. Poi, prendi +1 impeto dopo il ripristino e aggiungi +1 alla tua prossima mossa. Una volta per combattimento, quando spendi impeto per migliorare un colpo a vuoto o un colpo fiacco, prendi anche l’iniziativa.
* Quando *Presti un giuramento sul ferro* per qualcuno che ha combattuto al tuo fianco, o *Formi un legame* con questa persona, aggiungi +2 e prendi +2 impeto se vai a segno.
* Quando ti *Rifornisci* saccheggiando i cadaveri sul campo di battaglia, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Nato sull’acqua

* Quando *Affronti un pericolo*, *Raccogli informazioni* o ti *Assicuri un vantaggio* collegato alla tua conoscenza delle imbarcazioni, degli spostamenti sull’acqua o dell’ambiente e delle creature acquatiche, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando *Intraprendi un viaggio* via barca o nave, aggiungi +1. Con un bel colpo, scegli uno: (i) hai il vento a favore e segni progresso due volte; (ii) trovi un ancoraggio sicuro e puoi *Accamparti* ora ritirando uno o più dadi; (iii) raccogli il bottino e puoi *Rifornirti* ora ritirando uno o più dadi.
* Quando ti *Getti nella mischia* a bordo di una nave o una barca, ritira uno o più dadi.

#### Scopritore di rotte

* Quando *Intraprendi un viaggio*, prendi +1 impeto con un bel colpo. Se spendi impeto per migliorare il tuo risultato, prendi +1 impeto dopo il ripristino.
* Quando ti *Assicuri un vantaggio* o *Raccogli informazioni* ispezionando accuratamente il territorio o andando in perlustrazione, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando *Presti un giuramento sul ferro* per portare in salvo qualcuno lungo un viaggio pericoloso, puoi ritirare uno o più dadi. Quando *Porti a compimento il tuo giuramento* e segni esperienza, prendi +1 esperienza.

#### Sangue selvaggio

* Quando *Affronti un pericolo*, ti *Assicuri un vantaggio* o *Raccogli informazioni* sfruttando la tua conoscenza dei boschi, delle sue creature e del seguire le tracce, aggiungi +1.
* Quando *Affronti un pericolo* o ti *Assicuri un vantaggio* nascondendoti o muovendoti furtivamente tra i boschi, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando ti *Accampi* nei boschi, puoi tirare +ingegno (anziché +provviste). Se lo fai e vai a segno, tu e i tuoi alleati potete scegliere ciascuno un’opzione in più.

#### Maestro d’armi

Quando *Porti a compimento il tuo giuramento* (formidabile o superiore) a servizio di un guerriero esperto e *Formi un legame* per addestrarti sotto di lui…

* Quando ti *Assicuri un vantaggio* studiando il tuo avversario durante un combattimento o un momento di tensione che può sfociare in un combattimento, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando studi o ti addestri in una nuova arma o tecnica, puoi acquisire e potenziare quel talento in combattimento pagando 1 esperienza in meno.
* Quando *Ribalti le sorti* con un improvviso cambio di arma o tecnica e la tua prossima mossa è *Colpire*, aggiungi +1 e infliggi +2 danni con un bel colpo.

#### Artigiano

Definisci una tua specialità:

* Quando ti *Assicuri un vantaggio* creando un oggetto utile grazie alla tua specialità, o quando *Affronti un pericolo* per creare o riparare un oggetto in una situazione pericolosa, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Come sopra, ma dopo che hai tirato puoi subire -1 provviste per aggiungere +1.
* Quando regali l’oggetto che hai creato per commemorare un evento o una relazione importante, puoi (una sola volta) ritirare uno o più dadi quando *Costringi*, *Formi un legame* o *Metti alla prova un legame*.

### Talenti di combattimento

#### Arciere

Se usi un arco…

* Quando ti *Assicuri un vantaggio* prendendo qualche istante per mirare, scegli il tuo approccio e aggiungi +1: (i) tira +ingegno e prendi +2 impeto con un bel colpo; (ii) tira +lama e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Una volta per combattimento, quando *Colpisci* o ti *Scontri*, prima di tirare puoi effettuare più tiri e subire -1 provviste. Quando lo fai, puoi ritirare uno o più dadi. Se vai a segno, infliggi +2 danni e prendi +1 impeto.
* Quando ti *Rifornisci* andando a caccia, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Berserker

Se sei coperto solo da pelli di animali…

* Quando ti *Assicuri un vantaggio* o *Costringi* incarnando la tua natura selvaggia, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando *Colpisci* o ti *Scontri* scatenando la tua ira, prima di tirare puoi decidere di infliggere +1 danno se vai a segno. Poi, scegli uno: (i) *Subisci danno* (1 danno); (ii) *Subisci stress* (1 stress).
* Quando *Subisci danno* in un combattimento e la tua salute è superiore a 0, puoi decidere prima di tirare di infiammare il tuo lato selvaggio con il dolore. Se lo fai e vai a segno con un bel colpo, prendi +impeto pari alla tua salute rimasta, ma un colpo fiacco conta come un fallimento.

#### Rissaiolo

Se sei disarmato o combatti con un’arma non letale…

* Quando ti *Assicuri un vantaggio* +ferro in una rissa (ad esempio tirando pugni, sbilanciando o spaccando), aggiungi +1. Se vai a segno, puoi infliggere 1 danno.
* Quando usi un attacco senz’armi o un’arma semplice per *Colpire* con intenzioni letali, aggiungi +2 e infliggi 2 danni se vai a segno (anziché 1). Con un colpo fiacco o un colpo a vuoto, subisci -1 impeto (oltre all’esito normale della mossa).
* Quando *Affronti un pericolo* o ti *Scontri* contro un attacco in una rissa, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Tagliagole

Se usi un pugnale o un coltello…

* Quando sei nella posizione di *Colpire* un avversario ignaro, prima di tirare scegli uno: (i) aggiungi +2 e prendi +1 impeto se vai a segno; (ii) infliggi +2 danni se vai a segno.
* Quando *Costringi* qualcuno puntandogli la tua lama, o quando ti affidi alla tua lama per *Affrontare un pericolo*, aggiungi +1.
* Una volta per combattimento, quando ti *Assicuri un vantaggio* +ombra con una finta o una distrazione, ritira uno o più dadi e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Duellante

Se impugni una lama in entrambe le mani:

* Quando *Colpisci* o ti *Scontri*, puoi aggiungere +2 prima di tirare. Se lo fai, infliggi +1 danno con un bel colpo, ma un colpo fiacco conta come un colpo a vuoto.
* Una volta per combattimento, quando ti *Assicuri un vantaggio* +lama con un’ardita dimostrazione delle tue capacità di combattimento, puoi ritirare uno o più dadi.
* Quando *Tracci il cerchio*, scegli uno prima di tirare: (i) aggiungi +2; (ii) prendi +2 impeto se vai a segno.

#### Produttore di frecce

* Quando ti *Assicuri un vantaggio* producendo frecce di alta qualità, aggiungi +1 e prendi +1 provviste o +1 impeto se vai a segno.
* Quando ti *Rifornisci* recuperando frecce dopo una battaglia, aggiungi +2.
* Quando crei una singola freccia progettata per un nemico specifico, immagina il processo e i materiali, poi tira +ingegno. Con un bel colpo, prendi entrambi. Con un colpo fiacco, prendi uno: (i) quando la freccia viene usata per *Colpire* o *Scontrarsi* con il nemico, ritira uno o più dadi (una sola volta); (ii) quando la freccia viene usata per infliggere danno al nemico, infligge +1d6 danni (una sola volta).

#### Ammantato di ferro

Se indossi un’armatura…

* Quando indossi o sistemi la tua armatura, scegli uno: (i) **armatura leggera**: quando *Subisci danno* in combattimento, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno; (ii) **equipaggiato per la guerra**: segna appesantito e quando *Subisci danno in combattimento*, aggiungi +2 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando ti *Scontri* mentre sei equipaggiato per la guerra, aggiungi +1.
* Quando *Costringi* in una situazione in cui la forza delle armi è un fattore, aggiungi +2.

#### Braccio lungo

Se usi un bastone…

* Nelle tue mani, un semplice bastone è un’arma letale (2 danni). Quando invece la usi come arma semplice (1 danno), puoi *Colpire* o *Scontrarti* +lama (anziché +ferro); se lo fai, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando ti *Assicuri un vantaggio* +lama usando il tuo bastone per disarmare, sbilanciare, spingere o stordire il tuo avversario, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando *Intraprendi un viaggio* e vai a segno con un bel colpo, oppure se accompagni un alleato che ottiene un bel colpo con quella mossa, il tuo bastone fornisce supporto e sostegno lungo il percorso; prendi +1 impeto.

#### Scudiero

Se usi uno scudo…

* Quando *Affronti un pericolo* usando il tuo scudo come copertura, aggiungi +1. Quando ti *Scontri* a distanza ravvicinata, prendi +1 impeto con un bel colpo.
* Quando dipingi uno scudo con un simbolo significativo, immagina cosa hai creato. Poi, se *Subisci stress* affrontando un terribile avversario, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando sei costretto a *Subire danno* in un combattimento, puoi sacrificare il tuo scudo e ignorare tutti i danni. Se lo fai, il tuo scudo è distrutto. Una volta per combattimento, quando sacrifichi lo scudo per evitare danni, prendi anche l’iniziativa.

#### Prima linea

Se usi una lancia…

* Quando *Affronti un pericolo* mantenendo un avversario a distanza sfruttando la portata della tua lancia, tira: (i) +ferro e, se vai a segno, puoi *Colpire* (se hai l’iniziativa) o *Scontrarti* subito e aggiungi +1; (ii) +lama e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando *Colpisci* in combattimento ravvicinato, prima di tirare puoi decidere di conficcare la tua lancia. Se lo fai, aggiungi +1 e infliggi +2 danni se vai a segno. Se vai a segno e il combattimento continua, devi *Affrontare un pericolo* +ferro per recuperare la lancia.
* Quando ti *Assicuri un vantaggio* preparando la tua lancia contro un avversario in carica, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Fromboliere

Se usi una fionda…

* Quando scagliata da una fionda, una semplice pietra infligge danno letale (2 danni). Quando ti *Getti nella mischia* bersagliando il tuo avversario con una pioggia di proiettili, infliggi danno con un bel colpo.
* Quando *Colpisci* scagliando pietre a un avversario che avanza, prima di tirare puoi scegliere uno: (i) tienilo a distanza e mantieni l’iniziativa con un colpo fiacco, ma infliggi solo 1 danno; (ii) infliggi +1 danno se vai a segno, ma subisci -1 impeto.
* Quando ti *Assicuri un vantaggio* preparando pietre di qualità o materiale speciale, aggiungi +1. Poi, prendi +1 impeto o +1 provviste se vai a segno.

#### Spaccatore

Se usi un’ascia…

* Quando *Colpisci* o ti *Scontri* a distanza ravvicinata, puoi subire -1 impeto prima di tirare per infliggere +1 danno se vai a segno.
* Quando impugni un’ascia e usi la minaccia di violenza per *Costringere* o *Assicurarti un vantaggio*, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando commemori un avversario caduto (formidabile o superiore) incidendo una runa sull’asta della tua ascia, tira +cuore. Con un bel colpo, infliggi +1d6 danni (una sola volta) quando *Colpisci* o ti *Scontri*. Con un colpo fiacco, come sopra, ma questa morte pesa su di te: *Subisci stress* (2 stress).

#### Maestro di spada

Se usi una spada…

* Quando *Colpisci* o ti *Scontri* e spendi impeto per migliorare il tuo risultato, infliggi +2 danni. Se il combattimento continua, aggiungi +1 alla tua prossima mossa.
* Quando ti *Scontri* e vai a segno con un bel colpo, aggiungi +1 se *Colpisci* immediatamente dopo.
* Quando *Presti un giuramento sul ferro* inginocchiandoti e afferrando la lama della spada, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno. Se lasci che la lama faccia sanguinare le tue mani prima di tirare, *Subisci danno* (1 danno) in cambio di un altro +1 impeto se vai a segno.

#### Portatore di tuoni

Se usi un possente martello…

* Quando *Affronti un pericolo*, ti *Assicuri un vantaggio* o *Costringi* colpendo o spaccando un oggetto inanimato, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.
* Quando *Colpisci* un avversario per gettarlo a terra, stordirlo o sbilanciarlo, infliggi 1 danno (anziché 2) e prendi +2 impeto se vai a segno. Con un bel colpo, ti crei uno spiraglio e aggiungi +1 alla tua prossima mossa se il combattimento continua.
* Quando *Ribalti le sorti*, puoi *Colpire* con tutta la tua furia e la tua forza. Se lo fai (decidi prima di tirare), puoi ritirare uno o più dadi e infliggi +2 danni con un bel colpo, ma un colpo fiacco conta come un colpo a vuoto.

### Rituali

#### Presagire

* Quando evochi uno stormo di corvi e fai una singola domanda, tira +ingegno. Con un bel colpo, interpreti il loro richiamo come un presagio favorevole: immagina la risposta (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro) e prendi +2 impeto. Con un colpo fiacco, i corvi ignorano la tua domanda e ti offrono un indizio su un problema scollegato o un’opportunità in questa zona. Immagina cosa apprendi (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro) e prendi +1 impeto.
* Come sopra e i corvi ti guideranno anche sulla strada corretta. Se vai a segno, aggiungi +1 al prossimo segmento quando *Intraprendi un viaggio*.
* Quando esegui questo rituale, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Risvegliare

* Quando crei un simulacro, tira +cuore. Con un bel colpo, la tua creazione prende vita innaturale. Se ti aiuta quando esegui una mossa per aggredire o superare un ostacola con la forza bruta, aggiungi +2. Ha salute 3 e subisce danno come appropriato, ma non è un compagno e non può essere guarito: muore a salute 0. Con un colpo fiacco, come sopra, ma se tiri un 1 quando aiutato dalla tua creazione, devi *Affronta un pericolo* +cuore per impedirgli di rivoltarsi contro di te (è un avversario formidabile).
* Il tuo simulacro ha salute 6.
* Quando esegui questo rituale, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Legare

* Quando indossi la pelliccia di un animale e danzi alla luce della notte, tira +ingegno. Con un bel colpo, tu o un alleato può indossare la pelle e aggiungere +1 quando esegue mossa con la caratteristica collegata (lupo-lama; orso-ferro; cervo-cuore; volpe-ombra; cinghiale-ingegno). Se chi indossa la pelle tira un 1 quando esegue una mossa, la magia si esaurisce. Con un colpo fiacco, come sopra, ma le terre selvagge ti richiamano mentre danzi: *Subisci stress* (2 stress).
* Come sopra, ma puoi eseguire il rituale con la pelle di una bestia. Se lo fai, identifica la caratteristica appropriata e aggiungi +2 anziché +1.
* Quando esegui questo rituale, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Comunione

* Quando circondi i resti di una creatura intelligente morta di recente con delle candele accese ed evochi il suo spirito, tira +cuore. Aggiungi +1 se condividi un legame. Con un bel colpo, lo spirito appare e potete parlare per qualche minuto. Esegui le mosse appropriate (aggiungi +1). Con un colpo fiacco, come sopra, ma lo spirito porta notizie problematiche slegate dal tuo obiettivo. Immagina cosa ti dice (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro) e *Subisci stress* (1 stress).
* Come sopra, ma puoi entrare in comunione anche con creature morte da tempo.
* Quando esegui questo rituale, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Divinazione

* Quando prendi una goccia di sangue da un volontario (escluso te stesso) e lanci le pietre runiche, tira +cuore. Con un bel colpo, puoi leggere le rune per ottenere informazioni sul volontario e sulle persone a lui vicine, incluse informazioni che né tu né il volontario conoscete. Se usi questa lettura per *Raccogliere informazioni*, *Costringere* o *Formare un legame*, aggiungi +1. Con un colpo fiacco, come sopra, ma le rune rivelano i loro segreti solo dopo sforzi e tempo ulteriori: subisci -2 impeto.
* Come sopra, ma la tua divinazione può rivelare informazioni anche sul futuro del volontario.
* Quando esegui questo rituale, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Invocare

* Quando consumi l’essenza mistica intorno a te, tira +ingegno. Con un bel colpo, aggiungi il tuo dado più basso alla tua barra di essenza (valore massimo +6). Poi, puoi *Assicurarti un vantaggio* o *Affrontare un pericolo* +essenza per creare effetti mistici minori o illusioni. Se lo fai, subisci -1 essenza e prendi +1 impeto se vai a segno. Con un colpo fiacco, come sopra, ma catturare queste energie è snervante: *Subisci stress* (2 stress).
* Puoi *Costringere* +essenza (e subire -1 essenza) facendo sfoggio dei tuoi poteri.
* Quando esegui questo rituale, aggiungi +1 e prendi +1 essenza se vai a segno.

#### Affilare

* Quando impugni un’arma e piangi solennemente coloro che ha ucciso, tira +cuore. Con un bel colpo, chi la impugna infligge +1 danno quando *Colpisce* o si *Scontra*. Quando tira un 1, la magia si esaurisce. Con un colpo debole, come sopra, ma le voci delle vittime si uniscono al tuo lamento: *Subisci stress* (2 stress).
* Come sopra, ma chi impugna l’arma può (una sola volta) aggiungere +1 e prendere +2 impeto se va a segno quando *Traccia il cerchio*, si *Getta nella mischia* o *Dà battaglia*.
* Quando esegui questo rituale, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Assorbire il sangue

* Quando disegni un’intricata runa di sangue sulle tue mani o sulla tua arma, tira +ferro. Con un bel colpo, una sola volta, quando esegui una mossa per infliggere danni, puoi ritirare uno o più dadi e infliggi +2 danni se vai a segno. Poi, per ogni danno inflitto, prendi +1 a salute o impeto. Con un colpo fiacco, come sopra, ma questa risorsa conta come debilitazione fino a quando la sete della runa è placata.
* Come sopra, ma puoi anche toccare un alleato o compagno per consentirgli di prendere eventuali +salute o +impeto rimasti.
* Quando esegui questo rituale, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Portatore di luce

* Quando ti concentri su una sorgente di luce e ne catturi l’essenza, tira +ingegno. Con un bel colpo, poni la tua barra della luce a +6. Con un colpo fiacco, ponila a +3. Poi, quando esegui una mossa per superare o muoverti nell’oscurità, puoi subire -1 luce per aggiungere +2.
* Puoi usare la tua luce per *Colpire* o *Scontrarti* con un avversario che vive nell’oscurità. Scegli la quantità di luce da scatenare e tira +luce (anziché +ferro o +lama). Subisci -luce pari alla quantità scelta. Se vai a segno, il danno è pari a 1 +luce scatenata.
* Quando esegui questo rituale, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Scrutare

* Quando guardi nelle fiamme per studiare una persona o un luogo lontano, tira +ombra. Tu o qualcuno con te deve conoscere il bersaglio. Con un bel colpo, puoi *Raccogliere informazioni* osservando, usando +ombra o +ingegno. Con un colpo debole, come sopra, ma le fiamme sono voraci, scegli uno da sacrificare: (i) il tuo sangue, *Subisci danno* (2 danni); (ii) un oggetto prezioso, *Subisci stress* (-2 stress); (iii) provviste, subisci -2 provviste.
* Come sopra, ma puoi studiare un evento passato.
* Quando esegui questo rituale, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Camminare nelle ombre

* Quando ti nascondi dietro il sottile velo del reame delle ombre, tira +ombra. Con un bel colpo, prendi +1 impeto e ritira uno o più dadi (una volta sola) quando esegui una mossa tendendo un’imboscata, nascondendoti o muovendoti furtivamente. Con un colpo debole, come sopra, ma le ombre provano a portarti alla deriva, quindi devi *Affrontare un pericolo* per trovare la tua strada.
* Come sopra, ma puoi anche viaggiare nei sentieri nascosti del reame delle ombre per *Intraprendere un viaggio* usando +ombra (anziché +ingegno). Se lo fai, *Subisci stress* (1 stress) e segna progresso due volte con un bel colpo.
* Quando esegui questo rituale, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Incantare

* Quando dici al vento per tre volte il nome di una persona, tira +ingegno. Con un bel colpo, il vento ti sussurra i bisogni di questa persona. Immagina cosa senti (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro). Se usi questa informazione o soddisfi questa necessità quando *Costringi* quella persona, puoi ritirare uno o più dadi (una sola volta). Con un colpo debole, come sopra, ma le necessità di questa persona ti creano un dubbio problematico o una complicazione: *Subisci stress* (1 stress).
* Come sopra, e se vai a segno con un bel colpo quando *Costringi*, puoi anche ritirare uno o più dadi (una sola volta) quando *Raccogli informazioni* da quella persona.
* Quando esegui questo rituale, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Talismano

* Quando crei un talismano, immaginalo e identifica una persona o una creatura specifica da cui protegge. Poi, tira +ingegno. Con un bel colpo, quando chi lo indossa esegua una mossa per opporsi al bersaglio, aggiunge +2. Se tira un 1, la magia si esaurisce. Con un colpo fiacco, come sopra, ma chi lo indossa aggiunge +1 quando esegue una mossa (anziché +2).
* Come sopra, ma puoi creare un talismano che aiuta invece chi lo indossa contro tutte le minacce soprannaturali, come i rituali mistici o gli orrori.
* Quando esegui questo rituale, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Connettere

* Quando entri in comunione con gli spiriti di un luogo, tira +cuore. Se condividi un legame con qualcuno in questo luogo, aggiungi +1. Con un bel colpo, sei connesso: quando *Intraprendi un viaggio* per tornare, puoi tirare +spirito o +cuore (anziché +ingegno) e prendi +1 impeto se vai a segno. Quando *Raggiungi la tua destinazione*, prendi +2 impeto con un bel colpo. La connessione è persa se esegui il rituale altrove o quando *Affronti la disperazione*. Con un colpo fiacco, come sopra, ma gli spiriti rivelano un aspetto inquietante del luogo: *Subisci stress* (2 stress).
* Come sopra, ma puoi anche ritirare uno o più dadi quando *Soggiorni* nel luogo connesso.
* Quando esegui questo rituale, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Totem

* Quando tieni in mano un totem del tuo compagno animale o bestiale e ti concentri su di esso, tira +cuore. Con un bel colpo, siete legati. Aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno quando usi una capacità del compagno. Se tiri un 1 quando usi una capacità del compagno, la magia si esaurisce. Con un colpo fiacco, come sopra, ma creare questa connessione è inquietante: *Subisci stress* (1 stress).
* Come sopra, e puoi anche percepire il mondo attraverso i sensi del suo compagno quando esegui mosse aiutato da esso (anche quando siete lontani).
* Quando esegui questo rituale, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Sguardo terrificante

* Quando ti dipingi di sangue e cenere, tira +ingegno. Con un bel colpo, puoi aggiungere +2 e prendere +1 impeto se vai a segno con *Assicurare un vantaggio* o *Costringere* sfruttando la paura o l’intimidazione. Se tiri un 1 con una mossa che sfrutta la tua maschera, la magia si esaurisce. Con un colpo fiacco, come sopra, ma il sangue deve essere tuo: *Subisci danno* (2 danni).
* Come sopra, e puoi aggiungere +1 anche quando *Colpisci*, ti *Scontri* o *Dai battaglia*.
* Quando esegui questo rituale, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

#### Barriera

* Quando percorri un grande cerchio, spargendo sale sul terreno, tira +ingegno. Con un bel colpo, scegli due: (i) quando un nemico oltrepassa il confine per la prima volta, prendi +1 impeto; (ii) la prima volta in cui infliggi danno a un avversario all’interno del confine, infliggi +1 danno; (iii) è “probabile” (*Chiedi all’oracolo*) che la tua barriera intrappoli un avversario nel confine. Con un colpo fiacco, scegli uno.
* Come sopra, e migliori gli effetti della barriera (+2 impeto, +2 danno e “quasi sicuro”).
* Quando esegui questo rituale, aggiungi +1 e prendi +1 impeto se vai a segno.

## Bonus (luglio 2020)

### Sentieri

#### Comandante

* Guidi un manipolo con forza +4. Tira +forza quando comandi al tuo manipolo di *Affrontare un pericolo*, *Assicurare un vantaggio*, *Costringere* o *Dare battaglia*. Quando subisci le conseguenze negative di una mossa, puoi subire -1 forza come prezzo. Quando vai a segno con *Accamparsi* o *Soggiornare*, prendi +1 forza. Quando la forza è a 0, questa risorsa conta come una debilitazione.
* Puoi mandare all’avanscoperta alcuni uomini del tuo manipolo per *Raccogliere informazioni* o *Rifornirsi*; se lo fai, tira +forza.
* Quando *Formi un legame* con il tuo manipolo, prendi +1 impeto se vai a segno quando usi una capacità del manipolo.

#### Predestinato

* Quando *Affronti la morte* o *Affronti la disperazione* e il tuo giuramento del passato (grado epico) è ancora incompleto, non è ancora la tua ora. Invece di tirare, puoi andare automaticamente a segno con un bel colpo. Se lo fai, questa risorsa conta come debilitazione (e non godi più di questa protezione) fino alla prossima volta in cui *Raggiungi un traguardo* nel tuo giuramento del passato.
* Quando *Raggiungi un traguardo* nel tuo giuramento del passato, prendi +2 impeto o +1 spirito.
* Per ogni due caselle riempiti nella barra di progresso del tuo giuramento del passato, prendi 1 esperienza. Quando *Porti a compimento il tuo giuramento*, il tuo momento è arrivato. Immagina il tuo sacrificio finale e ritira uno o più dadi.

#### Custode di conoscenze

* Sei il curatore di un archivio mistico. Quando ti *Assicuri un vantaggio* o *Raccogli informazioni* usando informazioni ricavate dai tuoi studi, aggiungi +1. Se hai a disposizione un paio d’ore per cercare nel tuo archivio, aggiungi +2. Se vai a segno, immagina la conoscenza oscura ma utile che hai sfruttato (*Chiedi all’oracolo* se non sei sicuro) e prendi +1 impeto.
* Quando apprendi che un luogo o un oggetto conservano conoscenze perdute e *Presti un giuramento sul ferro* per recuperarle e inserirle nell’archivio, puoi ritirare uno o più dadi. Quando *Porti a compimento il tuo giuramento* e segni esperienza, prendi +1 esperienza.
* Una sola volta, puoi esaminare le conoscenze proibite nelle profondità del tuo archivio. Se lo fai, aumenta il tuo ingegno di +1 e tira 1d6. Se ottieni 3 o meno, devi anche segnare corrotto o *Affrontare la disperazione* (ignorando l’impeto).