

ASSALIRE

Quando attacchi un nemico in mischia, tira+**FOR**. * Con 10+, infliggi il tuo danno al nemico ed eviti il suo attacco. A tua scelta, puoi infliggere +1d6 danni ed esporti al suo attacco. * Con 7-9, infliggi il tuo danno al nemico e lui effettua un attacco contro di te.

TIRARE

Quando prendi la mira e tiri a un nemico dalla distanza, tira+**DES**. * Con 10+, hai la traiettoria libera: infliggi il tuo danno. * Con 7-9, infliggi il tuo danno e scegli anche una di queste:

- Per riuscire a colpirlo devi spostarti, e finire in pericolo, come descritto dal GM
- Devi accontentarti di dove lo prendi: sottrai -1d6 al tuo danno
- Devi far partire diversi colpi prima di colpirlo: riduci le tue munizioni di uno

SFIDARE IL PERICOLO

Quando agisci nonostante un pericolo imminente o subisci una calamità, di' come reagisci e tira. Se lo fai...

- ...sfruttando la tua potenza, tira+**FOR**
- ...agendo alla svelta o scansandoti, tira+**DES**
- ...sopportando, tira+**COS**
- ...pensando rapidamente, tira+**INT**
- ...grazie alla tua forza di volontà, tira+**SAG**
- ...usando il tuo fascino o le tue capacità sociali, tira+**CAR**

* Con 10+, riesci a fare quello che volevi, come volevi; il pericolo non si concretizza. * Con 7-9, tentenni, esiti o ti blocchi; il GM ti offrirà un esito peggiore, un accordo gravoso o una brutta scelta.

DIFENDERE

Quando ti ergi a difesa di una persona, oggetto o luogo che è sotto attacco, tira+**COS**. * Con 10+, prendi 3. * Con 7-9, prendi 1. Fintanto che rimani a difenderlo, quando tu o quello che difendi venite attaccati puoi spendere le prese, 1 per 1, per scegliere una di queste opzioni:

- Ridirigi su di te un attacco mirato a ciò che difendi
- Dimezza i danni o l'effetto dell'attacco
- Fai scoprire il fianco all'attaccante; dai +1 prossimo a un alleato contro quell'attaccante
- Infliggi danno pari al tuo livello all'attaccante

RIVELARE CONOSCENZE

Quando consulti le conoscenze che hai accumulato cercando informazioni su qualcosa, tira+**INT**. * Con 10+, il GM ti dirà qualcosa di interessante e utile sul soggetto, in relazione alla situazione attuale. * Con 7-9, il GM ti dirà qualcosa di interessante; sta a te renderlo utile. Il GM può chiederti "Come lo sai?". Rispondigli sinceramente e subito.

PERCEPIRE LA REALTÀ

Quando studi attentamente una persona o una situazione, tira+**SAG**. * Con 10+, fai tre domande al GM dalla lista qui sotto. * Con 7-9, fai una sola domanda. In entrambi i casi, prendi +1 prossimo quando agisci seguendo le risposte.

- Cos'è successo qui recentemente?
- Cosa sta per succedere?
- A cosa dovrei stare attento?
- Cosa c'è qui di utile o di valore per me?
- Chi è veramente in controllo qui?
- Cosa c'è qui che non è come appare?

PARLÉ

Quando hai qualcosa con cui far leva su un personaggio del GM e la sfrutti per manipolarlo, tira+**CAR**. Una leva è qualcosa che vuole o di cui ha bisogno. * Con 10+, fa quello che vuoi se tu gli prometti di fare quello che ti chiede. * Con 7-9, farà quello che chiedi se gli dai una rassicurazione concreta della tua promessa, subito.

AIUTARE O INTERFERIRE

Quando vuoi aiutare od ostacolare qualcuno, tira+il numero di legami che hai con quel personaggio. * Con 10+, prende +1 o -2 al tiro, la scelta è tua. * Con 7-9, prende comunque il modificatore al tiro, ma ti esponi ai possibili pericoli, ritorsioni o costi.

MOSSE BASE

LE MOSSE



MOSSE AVANZATE

ULTIMO RESPIRO

Quando stai per morire, riesci a cogliere un barlume di cosa si cela oltre i Neri Cancelli del Regno dei Morti (sarà il GM a descriverti cosa vedi). Poi tira (sì, tira e basta, +niente, alla Morte non interessa quanto duro o furbo tu sia). * Con 10+, hai imbrogliato la Morte: sei comunque messo male, ma almeno sei ancora vivo. * Con 7-9, la Morte stessa ti farà un'offerta: accettala e ti stabilizzi, rifiutala e attraversa i Neri Cancelli andando incontro al tuo fato. * Con un 6-, il tuo fato è segnato. Porti su di te il marchio della Morte e presto attraverserai la soglia dei Neri Cancelli. Il GM ti dirà quando.

INGOMBRO

Quando fai una mossa portando del peso con te, potresti essere in ingombro. Se il peso che porti è:

- Uguale a o minore del tuo carico, non hai penalità
- Uguale a o minore del tuo carico+2, prendi -1 continuato finché non riduci il peso che porti
- Maggiore del tuo carico+2, hai una scelta: abbandona oggetti pari ad almeno 1 di peso e tira con -1, oppure fallisci automaticamente

ACCAMPARSI

Quando ti fermi per riposare, consuma una razione. Se ti trovi in qualche posto pericoloso decidete anche l'ordine di guardia. Se hai abbastanza PE puoi salire di livello. Quando ti svegli dopo alcune ore di sonno ininterrotto, curati di metà dei tuoi PF massimi.

FARE LA GUARDIA

Quando stai facendo la guardia e qualcosa si avvicina al vostro campo, tira+SAG. * Con 10+, riesci a svegliare tutti nel campo e avete tempo per prepararvi adeguatamente: tutti prendono +1 prossimo. * Con 7-9, te ne sei accorto un po' tardi: tutti sono svegli, ma non avete avuto tempo di prepararvi a dovere. Avete armi e armature addosso, ma niente di più articolato. * Con un fallimento, qualunque cosa fosse in agguato fuori dalla luce del fuoco vi ha in pugno.

FINE SESSIONE

Quando finisce la sessione di gioco, puoi scegliere uno dei tuoi legami che credi sia risolto (completamente esplorato, non più rilevante o altro). Chiedi al giocatore del personaggio con cui avevi quel legame se è d'accordo. Se lo è, ottieni un PE e scrivi un nuovo legame con un personaggio qualsiasi.

Una volta che hai aggiornato i legami, controlla il tuo allineamento. Se hai soddisfatto il tuo allineamento almeno una volta in questa sessione, ottieni un PE.

Una volta che tutti hanno finito, rispondete a queste domande come gruppo:

- Abbiamo imparato qualcosa di nuovo e importante sul mondo?
- Abbiamo sconfitto un nemico o un mostro degno di nota?
- Abbiamo saccheggiato un tesoro memorabile?

Per ogni domanda a cui rispondete "sì", ogni membro del gruppo ottiene un PE.

SALIRE DI LIVELLO

Quando hai tempo libero (ore o giorni) e PE uguali (o superiori) al tuo livello corrente+7, puoi riflettere sulle esperienze fatte e affinare le tue abilità.

- Sottrai il tuo livello corrente+7 PE dal totale dei tuoi PE.
- Aumenta il tuo livello di 1.
- Scegli una nuova mossa avanzata dalla scheda della tua classe.
- Se sei un mago, aggiungi un incantesimo al tuo grimorio.
- Scegli una delle caratteristiche e aumentala di 1 (questo potrebbe cambiare il modificatore di quella caratteristica). Cambiare la Costituzione aumenta anche i tuoi PF massimi. Una caratteristica non può mai essere superiore a 18.

INTRAPRENDERE UN VIAGGIO PERICOLOSO

Quando attraversate un territorio ostile verso una meta conosciuta, il GM vi dirà quanto è lungo il viaggio indicando quanti giorni e quante razioni serviranno per coprire la distanza, tenendo conto che una razione è la quantità di scorte consumate in un giorno da una persona in un viaggio normale. Poi, scegliete un membro del gruppo che sia l'apripista, uno per andare avanti a fare lo scout, e uno che faccia il furiere. Ogni personaggio con un compito da svolgere tira+SAG.

L'apripista:

- * con 10+, riduci il tempo necessario a raggiungere la vostra destinazione (il GM vi dirà di quanto tempo, e di conseguenza di quante razioni)
- * con 7-9, ci vorrà il tempo previsto

Lo scout:

- * con 10+, se c'è un pericolo lo noti con abbastanza preavviso da permettervi di arrivarvi alle spalle
- * con 7-9, nessuno vi arriverà alle spalle, anche se nemmeno voi arriverete alle spalle di nessuno

Il furiere:

- * con 10+, riduci il numero di razioni necessarie di uno (quindi ogni personaggio consuma una razione in meno)
- * con 7-9, il numero di razioni consumate è quello previsto

FARE BALDORIA

Quando torni trionfante e dai una grande festa, spendi 100 monete e tira con +1 per ogni altre 100 monete che spendi. * Con 10+, scegline 3. * Con 7-9, scegline 1. * Con un fallimento, scegline comunque 1, ma le cose ti sfuggono decisamente di mano (il GM ti dirà come).

- Ti fai amico un PNG utile.
- Senti voci di un'opportunità.
- Ottieni informazioni utili.
- Non finisci implicato in qualcosa di losco, ammaliato da un incantesimo o imbrogliato da qualcuno.

FARE RIFORNIMENTO

Quando vai a comprare qualcosa che ti serve con moneta sonante, se è facilmente reperibile nell'insediamento in cui ti trovi lo puoi comprare al prezzo di mercato. Se invece è qualcosa di particolare, al di là di quanto è normalmente disponibile qui, o addirittura straordinario o magico, tira+CAR. * Con 10+, trovi quello che stavi cercando, a un prezzo onesto. * Con 7-9, dovrai pagarlo molto caro o accontentarti di qualcosa che non è quello che cercavi, anche se ci va vicino. Il GM ti dirà quali sono le opzioni disponibili.

RECUPERARE

Quando non fai altro che riposare in pace e tranquillità, dopo un giorno di riposo recuperi tutti i tuoi PF. Dopo tre giorni di riposo cancella un'afflizione a tua scelta. Se sei in cura da un guaritore (magico o no), cancella invece un'afflizione ogni due giorni di riposo.

ASSOLDARE

Quando metti in giro la voce che vuoi assumere qualcuno che ti aiuti, tira...

- ... +1 se fai sapere che la paga è generosa
- ... +1 se fai sapere esattamente cosa ti accingi a fare
- ... +1 se fai sapere che chi accetta riceverà una parte del bottino
- ... +1 se sei famoso da queste parti

* Con 10+, puoi scegliere fra un buon numero di candidati qualificati, scegli tu chi portarti dietro e non hai nessuna penalità se non li porti con te. * Con 7-9, dovrai accontentarti di quello che si presenta, anche se non è proprio quello che cercavi, oppure mandarlo via. * Con un fallimento qualcuno di influente e inadatto dichiara che gli farebbe piacere unirsi a te (un giovane scavezzacollo, una testa calda o un nemico celato, per esempio). Portalo con te e pagane le conseguenze oppure mandalo via. Con un risultato pari o inferiore a 9, se mandi via un candidato prendi -1 al prossimo tiro per assoldare.

WANTED

Quando torni in un luogo civilizzato in cui hai causato problemi in passato, tira+CAR. * Con 10+, si è sparsa la voce di quello che hai fatto e tutti ti riconoscono. * Con 7-9, come sopra, ma in più il GM sceglie una complicazione:

- Lo sceriffo del posto ha un mandato di cattura per il tuo arresto.
- Qualcuno ha messo una taglia sulla tua testa.
- Qualcuno di importante per te ha subito le conseguenze dei tuoi atti.

PREPARARSI

Quando passi il tuo tempo libero studiando, meditando o allenandoti duramente, ottieni addestramento. Se ti prepari per una settimana, prendi 1 addestramento. Se ti prepari per un mese o anche di più, prendi 3 addestramento. Quando la preparazione che hai fatto ti torna utile, spendi 1 addestramento per dare +1 a un qualsiasi tiro. Puoi spendere solo 1 addestramento per ogni tiro.