

OBIETTIVI DEL CACCIATORE

- ✓ Agisci come se fossi l'eroe di questa storia (perché lo sei).
- ✓ Crea il tuo destino.
- ✓ Trova i maledetti mostri e fermali.
- ✓ Gioca il tuo cacciatore come se fosse una persona reale.

LE MOSSE BASE

AGIRE SOTTO PRESSIONE (TIRA 2D6+FREDDO)

Con un 10+ fai quello che volevi fare.

Con un 7-9 il Custode ti offrirà un esito peggiore, una brutta scelta o un prezzo da pagare.

Con un fallimento, le cose vanno a catafascio.

AIUTARE (TIRA 2D6+FREDDO)

Con un 10+ il tuo aiuto gli accorda +1 al proprio tiro.

Con un 7-9 il tuo aiuto gli accorda +1 al proprio tiro, ma ti esponi a problemi o pericoli.

Con un fallimento, ti esponi a problemi o pericolo senza essere d'aiuto.

INVESTIGARE UN MISTERO (TIRA 2D6+ACUTO)

Con un 10+ prendi 2 e con un 7-9 prendi 1.

Una presa può essere spesa per fare al Custode una delle domande seguenti:

- *Cosa è successo qui?*
- *Che tipo di creatura è?*
- *Cosa può fare?*
- *Cosa può ferirlo?*
- *Dov'è andato?*
- *Cosa stava per fare?*
- *Cosa sta venendo nascosto qui?*

Con un fallimento, riveli una qualche informazione al mostro o alla persona con cui stai parlando.

Il Custode potrebbe chiedere: "Come lo scopri?". Se non hai una buona risposta, scegli un'altra domanda in sostituzione.

SPACCARE OSSA (TIRA 2D6+DURO)

Con un successo (ovvero un totale di 7 o più) infliggi danno a (e ne subisci da) qualsiasi cosa tu stia combattendo.

Se ottieni un 10+, scegli un effetto extra:

- Sei in vantaggio: ottini +1 prossimo, o dai +1 prossimo a un altro cacciatore.
- Infliggi danno grave (+1 danno).
- Subisci meno danno (-1 danno).
- Lo porti dove lo vuoi.

Con un fallimento, vengono spaccate le tue di ossa.

MANIPOLARE QUALCUNO (TIRA 2D6+AFFASCINANTE)

Questa mossa viene usata perché le persone facciano ciò che vuoi. Dovrai dargli una ragione per farlo.

Per una persona normale:

- Se ottieni un 10+, allora lo fanno fintanto che li ricompensi come promesso.
- Con un 7-9, lo farà ma solo se fai qualcosa per lui subito, per mostrare che fai sul serio.
- Con un fallimento, il tuo approccio è del tutto sbagliato: offendi o fai arrabbiare il bersaglio.

Per un altro cacciatore:

- Con un 10+ fa esperienza e ottiene +1 prossimo se fa ciò che chiedi.
- Con 7-9, fa esperienza se fa ciò che chiedi.
- Con un fallimento, sta a quel cacciatore decidere come si sente, ma fa esperienza se non fa quanto gli hai chiesto.

Questa mossa non funziona sui mostri, a meno che tu non abbia un'altra mossa che ti permetta di farlo.

IL MOSTRO DELLA SETTIMANA

© 2012 Michael Sands
Edizione Italiana © 2013 Shadow di Michele Gelli
www.narrattiva.it/il-mostro-della-settimana
Questa pagina è liberamente fotocopiabile per uso privato

PROTEGGERE QUALCUNO (TIRA 2D6+DURO)

Con un successo (ovvero 7 o più) ok, lo proteggi, ma subisci in parte o interamente il danno che avrebbe subito.

Se ottieni 10+ scegli un extra:

- Subisci poco danno (-1 danni).
- Ogni pericolo imminente è ora concentrato su di te.
- Infliggi danno al nemico.
- Trattieni il nemico.

Con un fallimento, finisci per peggiorare le cose.

LEGGERE UNA BRUTTA SITUAZIONE (TIRA 2D6+ACUTO)

Con 10+ prendi 3 e con 7-9 prendi 1.

Una presa può essere spesa per fare una delle seguenti domande al Custode:

- *Qual è la migliore via d'ingresso?*
- *Qual è la migliore via di uscita?*
- *Ci sono pericoli che non ho notato?*
- *Qual è la minaccia maggiore?*
- *Cosa è più vulnerabile a me?*
- *Qual è il modo migliore per proteggere le vittime?*

Se agisci in base alle risposte, ottieni +1 continuato quando l'informazione è rilevante.

Con un fallimento, potresti mal interpretare la situazione o rivelare dettagli tattici ai tuoi nemici.

USARE LA MAGIA

Quando usi la magia, di' cosa stai cercando di ottenere e come fai l'incantesimo, quindi tira +Strano.

Se ottieni 10+, l'incantesimo funziona senza problemi: scegli l'effetto.

Con 7-9 non funziona perfettamente; scegli l'effetto e un'anomalia. Il Custode deciderà che effetto ha l'anomalia.

Con un fallimento, perdi controllo della magia. Non finisce mai bene.

EFFETTI:

- Infigge danno (1-danni ignora-armatura magico visibile)
- Incanta un'arma. Ottiene +1 danno e +magico.
- Fare una cosa che sia oltre ai limiti umani.
- Bloccare un luogo o portale a una persona o tipo di creatura specifica.
- Intrappolare una persona, tirapiedi o mostro specifico.
- Espellere uno spirito o maledizione dalla persona, oggetto o luogo in cui risiede.
- Evocare un mostro nel mondo.
- Comunicare con qualcosa con cui non condividi una lingua.
- Osservare un altro luogo o tempo.
- Guarire 1-danni derivato da una ferita, curare una malattia o neutralizzare un veleno.

ANOMALIE:

- L'effetto è indebolito.
- L'effetto è di breve durata.
- Subisci 1-danni ignora-armatura.
- L'incantesimo attira attenzione immediata e indesiderata.
- Ha un effetto collaterale problematico.

Il Custode potrebbe richiedere una o più delle seguenti cose:

- *L'incantesimo richiede strani materiali.*
- *L'incantesimo richiede canti rituali e gesticolamenti.*
- *L'incantesimo ti richiede di tracciare simboli arcani.*
- *Hai bisogno di una o due persone che aiutino a lanciare l'incantesimo.*
- *Devi fare riferimento a un testo di magia per i dettagli.*

Se vuoi fare una magia che va oltre questi effetti, è considerata magia rituale.

MAGIA RITUALE

Di che effetto magico vuoi far accadere.

Il Custode determinerà cosa ti serve per questo incantesimo. Il custode sceglie alcuni di questi elementi:

- *Devi impiegare molto tempo (giorni o settimane) ricercando il rituale magico.*
- *Devi sperimentare con l'incantesimo: ci saranno molti fallimenti prima che tu l'azzechi.*
- *Ti servono alcuni ingredienti e riserve rari e strani.*
- *L'incantesimo richiederà molto tempo (ore o giorni) per essere lanciato.*
- *Ti serviranno molte persone (2, 3, 7, 13 o più) che ti aiutino.*
- *L'incantesimo dev'essere lanciato in un luogo o a un momento particolare.*

Una volta che il Custode ha specificato i requisiti, dovrai semplicemente soddisfarli e la magia proseguirà. Non c'è un tiro specifico per far funzionare la magia rituale, ma potresti dover avere successo con qualche altra mossa, come **usare la magia** o **agire sotto pressione**, come parte del processo.

FORTUNA

Marcare un punto di Fortuna ti permette di:

- Diminuire una ferita che hai appena ricevuto a 0-danni.
- Dopo che hai tirato, cambiare retroattivamente il risultato a un 12.

DANNO

Quando subisci danno, il Custode ti dirà cos'è successo e quanti punti di danno costituisce. Segna quel numero di caselle sulla tua traccia del danno. Potrebbero esserci effetti aggiuntivi: il Custode ti dirà se ce ne sono.

La gravità delle ferite dipende da quanto danno hai subito:

Ferita da **0-danni** hanno effetti minori e di breve durata.

Ferite da **4-7 danni** sono serie e instabili. Peggioreranno a meno che non siano curate. Segna la casella "Instabile".

8-danni o più ucciderebbero un umano normale, incluso un cacciatore.

Nota che l'armatura riduce il danno subito del numero di punti che le sono attribuiti.

IL MOSTRO DELLA SETTIMANA

© 2012 Michael Sands

Edizione Italiana © 2013 Shadow di Michele Gelli

www.narrattiva.it/il-mostro-della-settimana

Questa pagina è liberamente fotocopiabile per uso privato