

Supporti Per I Giocatori

MOSSE BASE

AFFRONTA IL PERICOLO

Quando affronti un pericolo o ti imponi con la forza, o ti opponi o reagisci, o quando declami la tua conoscenza o influenza in fiction, se non hai una Mossa più adatta tira 2d6+Car.

Con 10+ eviti il pericolo o ottieni quel che vuoi, o resisti o reagisci come desideri, o conosci ciò di cui hai bisogno entro limiti ragionevoli, e prendi +1 al DV.

Se ciò che ti si oppone è un PNG o un personaggio, questi può decidere di resisterti, ma al prezzo di subire il danno o un'altra perdita significativa (decide lui).

Con 7-9 ce la fai ancora, ma ciò che ti si oppone ne sceglie una, che non può essere in contrasto con lo scopo principale della tua Mossa:

- › Darti -1 al DV: finisci in una posizione leggermente peggiore o perdi un'occasione
- › Ti tiene impegnato per un po' o attrai attenzioni indesiderate
- › S'arrende, ma in risposta minaccia qualcos'altro, oppure s'arrende, ma poi improvvisamente prova a rivoltarsi contro di te o chiede aiuto
- › Ha una palese e sicura via di fuga, un modo di ritirarsi con una perdita minore
- › Lasci una traccia evidente che altri potrebbero successivamente seguire

Con 6- non ce la fai e il GM fa una Mossa.

MANIPOLA

Quando hai una leva per discutere o negoziare, sedurre o manipolare, quando, sempre con una leva, cerchi di attirare qualcuno in qualcosa, tira 2d6+Fascino.

Contro un altro personaggio, tira e prendi come al solito: se fa quello che vuoi in base alle tue prese, prende 1 PE, altrimenti tu prendi +1 al DV per ogni rifiuto.

Con 10+ prendine due e un +1 al Dado Vantaggio oppure prendine tre.

Con 7-9 prendine una, ma lui potrebbe pretendere qualcosa come prerequisito.

Spendi le tue prese quando necessario, mentre ci interagisci. Una volta che hai speso le tue prese, perdi la tua influenza.

- › Ti dà quello che vuoi (un oggetto, un accesso, un'entrata gratuita e così via), proporzionato al rischio che ti stai prendendo (seleziona due volte per richieste significative)
- › In merito a quanto stai chiedendo o dicendo, ora come ora non ti chiede una prova, né una rassicurazione né un segno di buona volontà
- › Accetta la tua storia o la tua versione di essa e, in buona sostanza, si schiera con te
- › Ti dà l'informazione o risponde alla tua domanda e non vede rischi nel farlo
- › Cambia positivamente, di un grado, il suo atteggiamento nei tuoi confronti
- › Estende tutti i benefici della Mossa verso chiunque tu indichi
- › Nessun altro noterà che lo stai manipolando

Con 6- non prendi nulla e sii preparato alla Mossa del GM.

MENTI E INGANNA

Quando menti, e altri potrebbero sospettarlo, quando non hai una leva o un pretesto, quando depisti, bari o camuffi o ti mascheri, tira 2d6+Ombra.

Contro un altro personaggio, tira e prendi come al solito: se fa quello che vuoi o ti crede, prende 1 PE, altrimenti tu prendi +1 al DV per ogni rifiuto.

Con 10+ prendine due e un +1 al Dado Vantaggio oppure prendine tre.

Con 7-9 prendine una.

Spendi le tue prese quando necessario, mentre ci interagisci. Una volta che hai speso le tue prese, perdi la tua influenza.

- › Ti supporterà come tu hai bisogno che faccia
- › Ignorerà qualcosa che tu gli dici di ignorare
- › Ti fornirà qualche informazione o ti consentirà di accedervi
- › Tratterà qualcuno (te incluso) come un amico o un nemico
- › Farà un passo ulteriore in accordo a qualunque sia il tuo piano
- › Anche alla fine non vedrà attraverso le tue menzogne

Con 6- non prendi nulla e sii preparato alla Mossa del GM.

PERCEPIRE

Quando osservi e valuti, quando hai bisogno di decidere il tuo corso in battaglia, quando c'è qualcosa da notare, tira 2d6+Cervello per studiare la situazione. Quando parli o interagisci con qualcuno, o l'osservi per abbastanza a lungo, tira 2d6+Cervello per studiare questa persona. Con ulteriore tempo, puoi anche studiare una banda o una folla.

Contro un altro personaggio, tira e prendi come al solito: l'altro personaggio deve risponderti onestamente, ma alla fine prende 1 PE. Con 6- prende anche una presa contro di te e tu devi rispondergli onestamente.

Con 10+ prendine due e un +1 al Dado Vantaggio oppure prendine tre.

Con 7-9 prendine una.

Con 6- prendine una, ma il GM fa una Mossa.

Spendi le tue prese quando vuoi per fare domande circa la situazione attuale o su di lui. Questi, o il GM, deve risponderti onestamente. Puoi fare qualsiasi domanda tu voglia, finché abbia senso. Se la domanda ottiene risposta allora vale, altrimenti cambiala. Le domande semplici in basso devono essere risposte sempre.

Per situazioni:

- › Qual è il modo migliore di procedere?
- › Qual è il miglior rifugio o difesa o via di fuga?
- › Dov'è più vulnerabile ciò che mi si oppone?
- › Qual è la minaccia più immediata o una nascosta?
- › Cosa può darmi un significativo vantaggio?
- › Chi o cosa è la mia debolezza?
- › Cosa c'è di importante che io non vedo?

Per persone:

- › Stai dicendo la verità o nascondi qualcosa?
- › Cosa vuoi fare a proposito di ...? Qual è la tua sensazione a proposito di ...?
- › Quali sono le tue intenzioni o quale sarà la tua prossima mossa?
- › Cosa desideri o temi di più?
- › Cosa ti aspetti da me o cosa offri?
- › Se io facessi... quale sarebbe la tua reazione?

AIUTA QUALCUNO

Quando vuoi aiutare qualcuno, di' cosa stai facendo. È probabile che dovrai tirare per una Mossa: insieme al risultato della Mossa, prendi anche quanto segue. Se il GM dice che il tuo aiuto ha automaticamente successo, usa il 10+.

Con 10+ lo aiuti e incrementi di un passo il suo successo (per esempio, il 7-9 diventa 10+) oppure ottieni ciò che vuoi per lui.

Con 7-9 continui ancora ad aiutarlo e a incrementare il suo successo, ma sei esposto a un pericolo o una punizione e il GM fa una Mossa contro di te.

Con 6- decidi tu:

- › Non riesci ad aiutarlo e il GM fa una Mossa contro di te oppure
- › Crei anche più problemi, diminuendo il suo successo di un passo, ma il GM fa una Mossa contro di lui invece che contro di te

CONFLITTO

Se ti stai opponendo a un altro personaggio e c'è un conflitto di interessi, se un personaggio s'oppone attivamente all'altro, ciascuno di voi tira per la Mossa appropriata. Potreste dover tirare per differenti Mosse, a seconda della situazione. Il punteggio più alto prevale e, se sono rilevanti, si applicano tutte le scelte di ambedue le Mosse. Il vincitore prende anche +1 al DV (solo una volta, ignora ulteriori incrementi qualora ci fossero anche altre Mosse che forniscono +1).

Chi ha vinto fa le sue scelte per primo, in base alle opzioni offerte dalla sua Mossa; a seguire sceglie chi ha perso, che però non potrà selezionare un'opzione che neghi qualcosa scelto dal vincitore – ciò potrebbe ridurre il numero di opzioni disponibili al perdente e quest'ultimo potrà scegliere delle opzioni solo finché ciò abbia senso.

In caso di parità, c'è uno stallo, ma ambedue le parti scelgono comunque le proprie opzioni. In fiction, ci potrebbe essere danno o azione, ma nessun vincitore. Dopodiché, o entrambi rinunciano o la faccenda s'inasprisce ulteriormente.



Supporti Per I Giocatori

MOSSE PERIFERICHE

ATTREZZATURA E MUNIZIONI

Quando hai bisogno di avere prese per denaro (per comprare qualcosa, ottenere riparo o rifornimenti, corrompere qualcuno, ecc. ecc.) o per attrezzatura (cibo e acqua mentre sei in viaggio, munizioni per le armi a distanza, materiali per incantesimi, uno strumento utile), tira 2d6+Equipaggiamento. Tira quando è rilevante: non hai bisogno di tirare per il cibo mentre sei in città, per esempio. A prescindere dal risultato, prendi -1 Equipaggiamento per aver usato le tue risorse.

Con 10+ prendine due e +1 al Dado Vantaggio oppure prendine tre.

Con 7-9 prendine una.

Con 6- il GM può fornirti qualcosa in meno o indirizzarti da qualche altra parte o ritardarti dall'ottenere ciò che vorresti, ma a ogni modo farà una Mossa. Spendi le tue prese, una presa per opzione, per:

- › Hai ciò di cui hai bisogno mentre sei in viaggio: uno strumento, munizioni per il combattimento, materiale per l'incantesimo, cibo per il giorno, ecc. ecc.
- › Ne hai più che abbastanza, pertanto puoi rifornire i tuoi compagni: puoi spendere una presa per persona, ma per cose che ragionevolmente potresti avere
- › Hai abbastanza monete per un piccolo acquisto o una mazzetta
- › Se stai corrompendo qualcuno o facendo acquisti, l'interlocutore resta in buoni rapporti con te

Spendi due prese in una volta sola per:

- › Avere qualcosa di speciale che non è tipico per il tuo profilo
- › Avere abbastanza monete per un acquisto o una mazzetta particolarmente sostanziosi

TESTA IL TUO SPIRITO

Quando fai qualcosa fuori dalla norma, quando gli elementi del tuo background emergono in gioco, quando resisti alla tentazione o alla paura, tira 2d6+Spirito. Quando appropriato, questa Mossa può anche essere chiamata dal GM per il tuo personaggio. Tu puoi anche dire al GM che stai facendo qualcosa che ti mette alla prova, ma è il GM a decidere se c'è da tirare o no.

Con 10+ resisti, rimani in controllo e fai come vuoi, e ne prendi una:

- › +1 al Dado Vantaggio
- › +1 allo Spirito

Con 7-9 il GM ne sceglierà una dall'elenco del 6-. Se non lo fai, controllarti ti richiede un grande sforzo, così prendi -1 Spirito. Con 6- il GM può fare una Mossa, ma anche prenderne dall'elenco in basso e il tuo personaggio deve attenersi:

- › T'arrendi alle tue bramosie o emozioni, perdendo il controllo
- › Mostri il tuo lato peggiore (orgoglio, rabbia, avidità, paura, ecc. ecc.)
- › Senti delle voci o fai sogni che ti dicono di ...
- › Se sei già Contaminato, mostri su di te il marchio della Contaminazione: una malvagità sovranaturale t'influenza in modo visibile finché non rimuovi Contaminato

Ricorda che con un 6- devi attenerti a ciò che il GM ha scelto sopra.

TRAGUARDO

Quando raggiungi qualcosa d'importante relativamente al bersaglio della tua missione o qualcosa che è importante per il background del tuo personaggio, reclama un traguardo: il GM confermerà se questo è effettivamente il caso oppure no. Alla fine della sessione/missione, scambia ciascun traguardo per:

- › Un PE
- › Un +1 coerente con la fiction a Spirito o Equipaggiamento
- › Un +1 (cumulativo) al tiro che farai per Fine Di Una Missione, una Mossa collegata

Lo stesso traguardo può essere reclamato solo da un personaggio: il primo che compie il passo decisivo dovrebbe ottenere il diritto a reclamarlo. Se dovesse esserci un conflitto riguardo a un traguardo, il GM farà da arbitro della discussione al fine di non farla durare troppo. Tutti i giocatori devono essere d'accordo su chi prende il traguardo: se anche un solo giocatore dovesse essere ancora in conflitto, nessuno otterrà il traguardo. Per i traguardi personali, invece, il singolo giocatore è tenuto a reclamarli e il GM quindi a confermare o a negare il traguardo reclamato.

FINE DI UNA MISSIONE

Quando concludi una missione del Pugno di Ferro o completi un Fronte o in generale quando porti a termine un compito per qualcuno, e si torna a fare rapporto a chi di dovere per ottenere la relativa paga o ricompensa, ciascuno personaggio (anche se non è presente al momento del rapporto) fa quanto segue:

- › Assegna un +1 o un -1 a uno degli altri personaggi, non a sé. Questo è il suo rapporto personale e confidenziale al Magistro.
- › Se ci sono solo 2 o 3 giocatori, anche il GM assegna un +1 o un -1 a uno dei personaggi
- › Prende un +1 in caso di successo della missione o del compito o un -1 in caso di fallimento. Non si applica in caso di un esito incerto
- › Prende un -1 se non è presente di persona al rapporto
- › Prende un +1 per ciascun traguardo confermato che il relativo giocatore ha assegnato a questa Mossa

Tutti i partecipanti (anche chi è assente al momento del rapporto) tirano 2d6+modificatore (così come determinato sopra).

Con 10+ la tua posizione è indiscutibile: prendi due a tua scelta dall'elenco in basso. Puoi anche scegliere due volte la stessa. Con 7-9 ne prendi solo una: avresti potuto fare di meglio.

Con 6- ne prendi comunque una, ma solo se l'impresa è andata a buon fine e il Magistro del Pugno di Ferro o il cliente (o la minaccia del Fronte) ce l'ha con te per qualche motivo.

- › Prendi 1 PE
- › Prendi +1 Spirito
- › Prendi +1 Equipaggiamento (potrebbe anche essere solo dell'oro) come compenso
- › Vieni a sapere cosa hanno riferito gli altri durante il rapporto

SUBISCI DANNO PER LE BANDE

Quando una banda subisce danno, calcola il Danno Effettivo. Segna il Danno Effettivo sulla banda, come Danno Subito (DS), e poi tira+DS totale.

Con 10+ quella che infligge il danno (il giocatore contro una banda di PNG, il GM contro quella di un PG) ne sceglie una da questo elenco o da quello del 7-9:

- › La banda si disperde terrorizzata o si arrende (per evitarlo, un PG può tirare Qui La Comanda Io o Stendardo Del Comanda, o usare se le sue prese, se disponibili)
- › La banda è colpita parecchio duramente e prende 2 danno pa in più, ma continua a combattere

Con 7-9 quella che infligge il danno ne prende una:

- › La banda è tagliata in due da una manovra tattica e conta come due bande separate e più piccole o non conta più come una banda
- › La banda è respinta o trattenuta o messa in svantaggio o spinta fuori dalla sua protezione o copertura, se possibile, così da perdere posizione o armatura
- › La banda è colpita parecchio duramente e prende 2 danno pa in più, ma continua a combattere

Con 6- la banda accusa il colpo, segna il DS, ma continua a combattere regolarmente.

Se fa parte di una banda, un personaggio subisce lo stesso danno della sua banda, ma usa la sua armatura per calcolare il Danno Effettivo che lo riguarda e poi tira per conto proprio la sua Mossa Subisci Danno.

CONDIZIONI

Attiva una Condizione quando il relativo Contatore va a -1 oppure quando prendi un -1 a un punteggio che è già negativo.

Per l'Equipaggiamento, è il GM a decidere tra In Debito o Impreparato.

Per lo Spirito, sei tu a decidere tra Contaminato o Infamato.

Rimuovi la Condizione con un +1 al relativo Contatore, se vuoi.

DADO VANTAGGIO

Cominci ogni sessione con il DV a uno.

Incrementane il valore con le Mosse e usalo per rimpiazzare un dado in qualsiasi tiro, ogni volta che vuoi. Quando lo fai, resettalo a uno. Ricorda che tornerà a uno alla fine della sessione.

Supporti Per I Giocatori

MOSSE DI COMBATTIMENTO

INGAGGIA BATTAGLIA

Quando combatti corpo a corpo, tira 2d6+Acciaio. Infilgi un ulteriore +1 danno se sei su di un cavallo da guerra (a meno che tu non abbia una Mossa migliore per quest'ultimo).

Con 10+ infilgi il tuo danno e ne prendi due.

Con 7-9 infilgi il tuo danno e ne prendi una e, nello stesso tempo, il GM farà una Mossa che però non potrà contraddire la tua scelta.

- › Una tattica o un posizionamento o armi superiori ti offrono un vantaggio, prendi +1 al Dado Vantaggio e descrivilo
- › Lo vinci in abilità (spingendolo indietro o mettendolo all'angolo o oltrepassandolo in carica) o il tuo attacco spaventa o impressiona o preoccupa il tuo avversario
- › Il tuo attacco è molto potente o rapido e puoi dividere il tuo danno tra più avversari
- › Il tuo attacco è preciso o violento e infligge +1 danno pa
- › Vuoi provare a porre fino a questo combattimento: tira la Mossa Infilgi Danno

Con 6- manchi e il GM fa una Mossa.

DIFENDI E MANTIENI

Quando proteggi o difendi qualcuno o qualcosa in battaglia o mantieni la tua posizione, tira 2d6+Acciaio. Se lo fai con un'arma a distanza, spendi una presa di Attrezzatura E Munizioni e tira 2d6+Freddezza.

Con 10+ prendine due da questo elenco o dall'elenco del 7-9:

- › Infilgi il danno dell'arma -2 (può diventare 0)
- › Vuoi provare a porre fino a questo combattimento: tira la Mossa Infilgi Danno

Con 7-9 prendine una. Il GM fa una Mossa, contemporanea alla tua, ma non può contraddire la tua scelta.

- › Mantieni per un po' la posizione: non può superarti, spingerti indietro né metterti all'angolo
- › Conservi o crei una via di fuga: fa' una ritirata ordinata o blocca qualcuno
- › Esponi il nemico a un contrattacco: prendi +1 al DV o lo dai a un alleato
- › Attiri su di te gli attacchi del nemico o guadagni la sua attenzione per un po'
- › La tua difesa è solida: prendi -1 danno o lo dai a un alleato che stai proteggendo

Con 6- la tua posizione è debole e il GM fa una Mossa.

AFFRONTA LA MORTE

Quando affronti un mostro di grandi dimensioni, un avversario palesemente più forte, come si evince nelle statistiche del mostro o del PNG, o sei pesantemente in inferiorità numerica, ma resti ancora lì a combatterli arma in pugno contro ogni previsione, devi prima tirare 2d6+Acciaio.

Potresti tirare 2d6+Freddezza qualora avessi una Mossa sostituita appropriata o usi un'arma a distanza e sei soggetto a un contrattacco. Potresti tirare 2d6+Cervello se lo scontro è magico e via dicendo.

Devi tirare Affronta La Morte finché resti impegnato nel combattimento.

Con 10+ prendine una da questo elenco o dall'elenco del 7-9:

- › Crei un'apertura sicura per uno dei tuoi alleati, il che gli consente di poter sferrare un attacco senza dover tirare lui stesso Affronta La Morte; inoltre, per adesso eviti il danno diretto a te
- › Hai una possibilità di scappare incolume, ma lasciandoti dietro tutti gli altri

Con 7-9 prendine una, ma il GM farà una Mossa contemporanea alla tua, ed è probabile che il danno arrivi presto, anche se non potrà contraddire la tua scelta.

- › Tieni indietro il nemico con il tuo sacrificio, dando agli altri il tempo di scappare
- › Puoi combattere con una Mossa Di Combattimento a tua scelta, ma prima il GM fa una Mossa contro di te, in genere una Mossa personalizzata dell'avversario o l'inflizione di un po' di danno

Con 6-, accogli il dolore e la tua Mossa è interrotta.

SPARA

Quando lanci un'arma o ne usi una a distanza, stai sparando. Comunica il tuo bersaglio, o i tuoi bersagli, e tira 2d6+Freddezza. Per sparare hai bisogno di usare una presa della Mossa Attrezzatura E Munizioni. Una singola presa è in genere sufficiente per l'intero combattimento.

Con 10+ infilgi il tuo danno e ne prendi due.

Con 7-9 infilgi il tuo danno e ne prendi una e il GM farà una Mossa, contemporanea alla tua, ma non potrà contraddire la tua scelta.

- › Non li fai avanzare o conservi la stessa distanza per un altro colpo
- › Sei pronto per la mischia: prendi +1 al DV se la tua prossima Mossa è Ingaggia Battaglia
- › Puoi sparare più colpi e dividere il tuo danno tra più avversari
- › Sfrutti una copertura e subisci -1 danno dai potenziali contrattacchi
- › Il tuo colpo è molto preciso e infligge +1 danno pa
- › Vuoi provare a porre fino a questo combattimento: tira la Mossa Infilgi Danno

Con 6- manchi e il GM fa una Mossa.

INFLIGGI DANNO

Quando selezioni l'opzione di tirare questa Mossa o quando sono le circostanze a infliggergli danno, aggiungi il Danno Effettivo al valore del Danno Sofferto (DS) del PNG e quindi tira 2d6+DS totale per i PNG ordinari o 1d6+DS totale (sì, un solo dado) per PNG rilevanti, mostri e demoni.

Con 10+ il giocatore ne sceglie una per l'avversario:

- › L'avversario è ucciso o ferito piuttosto seriamente o menomato in modo grave e incapacitato
- › L'avversario è fuori combattimento o messo al tappeto o semplicemente sconfitto
- › Ne prendi invece due dall'elenco in basso

Con 7-9 l'avversario ne prende una per se stesso, ma il GM fa una Mossa.

- › La ferita è seria: l'avversario prende +1 danno pa
- › Il personaggio ottiene un vantaggio e +1 al DV
- › L'avversario cade in preda al panico o è disarmato o privato di qualcosa

Con 6- è stato solo doloroso: il combattimento prosegue e il GM è il primo a fare una Mossa.

SUBISCI DANNO

Quando subisci danno, sottrai il Danno Effettivo dal Contatore della Salute e tira 2d6+Salute.

Con 10+ sceglie una per il tuo personaggio:

- › Non è andata così male: se puoi prendere -1 al DV, fallo e prendi -1 danno
- › Ignori il dolore e contrattacchi: prendi +1 DV e devi segnare qualunque danno subito

Con 7-9 sceglie una per il tuo personaggio:

- › Fa davvero male: devi segnare sulla Salute qualunque danno subito
- › Il colpo ti porta via qualcosa: fa' un'offerta al GM, senza negoziare. Se il GM l'accetta, tu prendi 1 danno in meno (fino anche ad azzerarlo). Se il GM la rifiuta, devi segnare qualunque danno subito e prendi -1 DV

Con 6- segna il danno sulla Salute e prendi -1 DV e inoltre il GM (o il tuo avversario) ne sceglie una - e potrà o meno seguire l'ordine in basso, a sua scelta:

- › La faccenda è seria: potresti perdere qualcosa, essere disarmato, respinto, gettato a terra indifeso
- › C'è da preoccuparsi: potresti essere intrappolato, cadere nel panico, messo fuori combattimento per alcuni istanti e soffrire di peggio
- › Sanguini copiosamente oppure ti sei rotto un osso, ma a ogni modo la situazione è critica
- › È letale, ma solo se sei a -3 di Salute: la ferita è mortale a meno che, invece, tu non possa prendere una Debità



Supporti Per I Giocatori

DANNO, GUARIGIONE, ARMERIA

PvP

Ricorda che, in base al Conflitto:

- › Ambedue gli sfidanti tireranno la propria Mossa in accordo con quanto hanno deciso di fare in fiction
- › Vince chi ottiene il risultato più alto e guadagna anche +1 al Dado Vantaggio
- › Il vincitore sarà il primo a scegliere tra le opzioni. Poi toccherà al perdente, che però non potrà fare scelte che contraddicano quelle del vincitore
- › In caso di parità (lo stesso risultato) applicate le opzioni contemporaneamente e senza restrizioni
- › Trattandosi di personaggi dei giocatori, nessuno può tirare Infliggi Danno e quindi non c'è necessità di prendere quell'opzione. Invece, se un personaggio dovesse subire danno (Danno Effettivo), tirerà automaticamente Subisci Danno
- › Il rivale (l'altro giocatore) sceglierà le opzioni in caso di un tiro di 6-
- › Non c'è un'opzione esplicita per fare fuori l'avversario, se non tra le opzioni del 6-; stai certo che quando il danno comincerà a portare abbastanza giù la Salute, i giocatori valuteranno seriamente l'ipotesi di ritirarsi dallo scontro

GUARIGIONE

Se il personaggio è a Salute 0 o superiore, un'ora o giù di lì di riposo gli sarà sufficiente per recuperare un punto di Salute. Ciò è valido soltanto una volta al giorno.

Per poterne recuperare di più, il personaggio necessita di almeno una notte o un giorno di sonno in un luogo sicuro. Ciò gli fornisce un altro punto di Salute in aggiunta a quello ragionevolmente già ottenuto con il riposo da un'ora. E, di nuovo, ciò è valido solo una volta al giorno. In altre parole, un personaggio recupera 1 Salute con un breve riposo e un ulteriore 1 Salute con una nottata di sonno, oppure 2 punti in totale con una nottata di sonno, anche se ciò è possibile solo se in partenza la Salute era a 0 o più.

Ferite serie, con la Salute a -1 o più bassa, e magari la Condizione Instabile attivata, richiedono cure mediche e non guariranno effettuando semplicemente un breve riposo. Tieni conto che il recupero naturale non partirà fino a che il personaggio non sarà tornato grazie a qualche cura ad almeno a Salute 0.

Speciali Mosse di guarigione, e magari PNG amichevoli con abilità curative o mediche, conterranno come trattamento idoneo per questo tipo di ferite. Gli effetti delle Mosse di guarigione sono descritti nei Libretti: se in gioco non dovesse esserci un Cerusico, o un altro Libretto con Mosse di guarigione, dovrebbe essere ragionevolmente semplice per i giocatori rintracciare un PNG in grado di trattare le loro ferite – per un prezzo adeguato.

In genere, una presa di Attrezzatura E Munizioni – in oro o beni da barattare – per ciascun singolo punto di Salute da recuperare attraverso la cura è considerato un prezzo adeguato. La maggior parte dei monasteri della Chiesa di Cristo hanno almeno un guaritore.

DEBILITÀ

In qualsiasi momento, quando segni danno sulla Salute, o dopo aver tirato la Mossa Subisci Danno, il giocatore può prendere una Debilità al posto delle conseguenze del danno di quel round.

Se il giocatore prende la Debilità quando dovrebbe segnare danno sulla Salute, allora non segna il Danno Effettivo e non tira la Mossa Subisci Danno.

Se il giocatore prende la Debilità dopo aver tirato la Mossa Subisci Danno, invece, è tenuto a segnare il danno, ma ignora le conseguenze del Subisci Danno.

DANNO EFFETTIVO

Il danno è sempre inteso come Danno Effettivo, che è uguale al danno dell'arma o al danno di circostanza più possibili bonus e meno il valore di armatura e scudo o di altre protezioni rilevanti, se applicabili. Quando è inflitto danno multiplo allo stesso bersaglio, sottrarre il valore di armatura da ciascuno di essi separatamente.

Il Danno Effettivo è ciò che personaggi e PNG segnano sulle proprie schede. In alcuni casi, il danno o parte di esso può essere perfora-armatura (pa): questo tipo di danno ignora il valore di armatura.

FONTI DI DANNO ULTERIORI

5 danno o più, danno potenzialmente letale:

- › Un'esplosione magica o il soffio di un drago (pa)
- › Essere torturati quasi a morte (pa), essere attaccati da un mostro potente mentre si è indifesi
- › Cadere o saltar giù disperatamente da altezze smodate (pa) o annegare in acque profonde (pa)

4 danno, danno molto serio:

- › Venire travolti da una mandria di animali selvatici
- › Essere torturati (pa), essere colpiti da un'arma d'assedio
- › Cadere o saltar giù dal tetto di un edificio a 3 piani (pa) o quasi annegare (pa)

3 danno, danno serio:

- › Essere colpiti da armi umane non d'assedio
- › Essere colpiti dall'attacco di un mostro semplice o di un predatore grande
- › Venire colpiti o travolti in battaglia da un cavallo da guerra
- › Cadere o saltar giù dal tetto di una casa o di una fattoria (pa)

2 danno, danno medio:

- › Venire pestati da un gruppo di uomini disarmati
- › Essere colpiti dall'attacco di un predatore selvaggio di taglia media
- › Cadere malamente dal primo piano di un edificio (pa)

1 danno, graffi e lividi:

- › Venire pestati da un uomo disarmato o essere colpiti con sassi e pietre
- › Essere seriamente affaticati per aver marciato duramente per un giorno e una notte (pa) o per aver trascorso un giorno intero senza assumere né cibo né acqua (pa)
- › Saltare dal primo piano di un edificio (pa)

ARMI E ARMATURE

Etichette Della Gittate:

- › [accanto]: arriva approssimativamente entro la portata di un braccio
- › [vicino]: supera un po' la portata di un braccio grazie alle sue dimensioni
- › [lancio]: arriva a pochi metri, per le armi da lancio
- › [tiro]: arriva lontano, per le armi da tiro
- › [ricarica]: richiede un'azione per essere ricaricata

Etichette Delle Armi:

- › [nascosto]: l'arma può essere nascosta facilmente sotto comuni vestiti
- › [2mani]: richiede due mani per poter essere maneggiata efficacemente, usala con una mano sola e avrai invece -1 danno e l'etichetta [accanto]
- › [pa]: danno penetra-armatura (ignora l'armatura)
- › [+1 pa-vicino]: +1 danno penetra-armatura a gittata vicina

Etichette Delle Armature (le penalità a Freddezza e Acciaio sono cumulative):

- › [braccio]: dovrebbe trovarsi sul braccio per offrire protezione
- › [indossato]: ovviamente, per offrire protezione l'armatura andrebbe indosso
- › [leggero]: nessuna penalità significativa, il movimento ordinario è facile
- › [scomodo]: se indossato o imbracciato dà -1 Freddezza
- › [pesante]: se indossato dà -1 Freddezza e -1 Acciaio, a meno che non si sia a cavallo

Armi Piccole:

- › Coltelli da lancio: 1 danno [accanto, nascosto, lancio]
- › Coltellaccio, Pugnale: 2 danno [accanto, nascosto, lancio]
- › Spada corta, Accetta, Randello: 2 danno [accanto, lancio]

Armi Grandi:

- › Ascia da battaglia, Spada, Mazza, Mazza chiodata: 3 danno [accanto]
- › Spadone, Alabarda: 4 danno [vicino, 2mani]
- › Ascia a due mani, Lancia: 4 danno [vicino, 2mani, lancio]

Armi A Distanza:

- › Arco: 3 danno [tiro, 2mani]
- › Balestra: 3 danno [tiro, laccanto, ricarica, +1 pa-vicino]

Tutte Le Protezioni:

- › Armatura di maglia, di cuoio pesante o parzialmente in metallo: 1 armatura [indossata, leggera]
- › Scudo: 1 armatura [braccio, scomodo]
- › Armatura di maglia pesante o di piastre: 2 armatura [indossata, pesante]

