

Colle Artiglio Quickstart

ROOT

Il Gioco di Ruolo



ROOT

Il Gioco di Ruolo



A Proposito di Questo Quickstart

Questo modulo è un'anteprima di **ROOT: IL GIOCO DI RUOLO** e include sei playbook, tutte le mosse base, regole per il consumo, l'usura, la fatica e le ferite, e le meccaniche dell'equipaggiamento. Inoltre, al suo interno troverai una radura completa per iniziare a giocare immediatamente e guidare i vagabondi fra le pericolose trame di Colle Artiglio per almeno un paio di sessioni.

Crediti

AUTORI: Brendan Conway & Mark Diaz Truman

TESTI: David Castro

EDITING: Brendan Conway, Danielle Lauzon, and Mark Diaz Truman

GRAFICA: Miguel Ángel Espinoza

ILLUSTRAZIONI: Kyle Ferrin

DIREZIONE ARTISTICA: Marissa Kelly

REVISIONE: Katherine Fackrell

ROOT BOARD GAME AUTORE: Cole Wehrle

ROOT BOARD GAME GRAFICA E ILLUSTRAZIONI: Cole Wehrle, Kyle Ferrin, Nick Brachmann, and Jaime Willems

ROOT BOARD GAME È UN'IDEA DI: Patrick Leder

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE, EDITING E IMPAGINAZIONE: Jack Gentile

Indice dei Contenuti

A Proposito di Questo Quickstart	I
Root: Una Panoramica	2
Scegliere i Personaggi	4
Giocare Root: Il GDR	6
Mosse Base	6
Mosse con le Armi	9
Mosse di Reputazione	11
Tracciati dei Danni	12
Equipaggiamento e Tesori	13
Cambiare i PG	14
Per il GM	14
PNG e Danno	15
Colle Artiglio	16
Come Usare Questa Radura	16
Conflitti	17
Abitanti Importanti	20
Luoghi Importanti	23
Da Dove Iniziare	23
Playbook	24
Fineas il Campione	25
Saga I Cronista	26
Shariyen l'Ambasciatore	27
Jeurgin l'Eretico	28
Dona la Cercatrice	29
Aurélien l'Esule	30
Avanzamenti	31



LEDER GAMES



Root: Il Gioco di Ruolo - Illustrazioni e grafica © 2019 Magpie Games. Tutti i diritti riservati.
Root: Un Gioco di Potere e Giustizia nei Boschi © 2017 Leder Games. Tutti i diritti riservati.
Logo di Leder Games e illustrazioni di Root - TM & © 2017-2020. Tutti i diritti riservati.
MS Edizioni / Magic Store srl © 2025. Tutti i diritti riservati.

Root: Una Panoramica

ROOT: IL GIOCO DI RUOLO è basato sul pluripremiato **ROOT: UN GIOCO DI GIUSTIZIA E POTERE** nei Boschi della Leder Games, un boardgame che parla di conflitti e conquiste fra gatti, uccelli, topi e altre specie.

In **ROOT: IL GIOCO DI RUOLO**, tutti voi interpretate dei vagabondi, abitanti dei Boschi emarginati dalla società “civilizzata”, per propria scelta o perché sono stati esiliati. Insieme viaggiate per i Boschi assolvendo incarichi, vivendo avventure e influenzando il conflitto fra le fazioni.

Fra azioni e fughe rocambolesche sullo sfondo della Guerra dei Boschi, affronterete combattimenti, pianificherete astuti colpi e vi farete una reputazione con le varie fazioni dei Boschi, aiutandole talvolta a prendere il controllo delle radure.

I Boschi

I Boschi sono definiti dalle fitte foreste da cui prendono il nome. Ostacolano i viaggi e la civilizzazione e, dopo anni, gli abitanti dei Boschi rimangono in gran parte confinati nelle “radure”, aree in gran parte disboscate nel mezzo di un mare di alberi. Gli abitanti hanno creato dei percorsi fra le radure, facilitando i viaggi e il commercio, ma sono ben lontani dall'essere vere e proprie strade.

Muoversi nella foresta al di fuori dei sentieri e delle radure è un'impresa folle e pericolosa. La foresta ospita banditi e fuorilegge, orsi e cervi, terreni insidiosi e condizioni avverse.

Esistono numerose specie di abitanti dei Boschi, ma quelle dominanti sono volpi, topi, conigli e uccelli. Le radure sono abitate principalmente da specie terricole, mentre gli uccelli sono diffusi nelle chiome di tutti i Boschi.

Fino a tempi recenti, i Boschi sono vissuti sotto l'artiglio della Dinastia delle Aquile, fino a quando la Dinastia non è stata dilaniata da una guerra civile che ha minato il controllo che aveva sulle radure dei Boschi. In seguito al vuoto di potere molte radure sono sprofondate nel caos, mentre altre hanno iniziato ad autogovernarsi...

Quando la Marchesa de Gattis è venuta a saperlo, ha inviato soldati dal suo lontano impero, portando con sé le sue conoscenze industriali e ingegneristiche, assumendo il controllo delle radure con la forza, con le lusinghe e con qualsiasi mezzo necessario... e in breve, la maggior parte dei Boschi è passata sotto la sua influenza.

Ma ora, la Dinastia delle Aquile è riuscita finalmente a raccogliere le sue forze e sta premendo per riprendersi il suo dominio ancestrale, mentre il Marchesato si oppone strenuamente. Nel frattempo, gli altri abitanti dei Boschi hanno iniziato a muoversi in nuovi modi ostili, unendosi sotto l'Alleanza dei Boschi, per provare a ribellarsi contro il potere e reclamare i Boschi...

I Vagabondi

Ci sono sempre stati vagabondi nei Boschi. Esuli, emarginati, stranieri, inclassificabili. Idealisti, ribelli, criminali, liberi pensatori. Coloro che non si adeguano a radure e sentieri. Quelli che preferiscono vivere negli spazi intermedi.

Per la maggior parte del tempo la vita di un vagabondo si concentra sulla sopravvivenza. Quando visitano le radure svolgono incarichi, di solito i lavori meno piacevoli e più difficili, per guadagnarsi cibo e scorte per tirare avanti. Alcuni ricorrono persino al crimine, benché quelli che si affidano spesso al furto siano più banditi che vagabondi.

Ma, in cambio di questa dura realtà i vagabondi ottengono la libertà. Le strutture sociali delle radure raramente limitano i vagabondi. Governanti e politici possono spingerli ad adeguarsi con la minaccia delle armi, ma anche in quel caso, la vita ha reso duri e affilati i vagabondi e spesso sono in grado di tenere testa anche a un gruppo di guardie o soldati.

I Giocatori

In una partita di **ROOT: IL GDR**, normalmente ogni giocatore crea un personaggio, il proprio vagabondo, scegliendo un playbook. Un playbook è un archetipo di vagabondo, con abilità, tratti e elementi di background progettati per aiutarvi a creare il miglior personaggio possibile. In questo modulo, ci sono sei playbook precompilati per iniziare subito a giocare, scegliete semplicemente quello che vi piace di più!

Il Gamemaster

Un giocatore in **ROOT: IL GDR** (probabilmente il primo ad aver letto questo modulo) assumerà il ruolo di Gamemaster (GM), con la responsabilità di descrivere il mondo dei Boschi e interpretare tutti gli altri abitanti della storia. Il GM non gioca contro gli altri giocatori; il suo compito è quello di rendere i Boschi un luogo interessante, drammatico e dinamico.

Le Fazioni

I Boschi ospitano molti gruppi e abitanti potenti, tutti in competizione per il controllo delle sue risorse, chiamati “fazioni”.

Colle Artiglio, la radura pregenerata di questo quickstart, tratta principalmente delle lotte intestine di una fazione, la Dinastia delle Aquile, con altre due fazioni, la Compagnia del Fiume e la Setta delle Lucertole, nel ruolo di comprimari. La Dinastia e il Marchesato, nell'ottica più ampia dei Boschi, sono in guerra, e i conflitti interni a Colle Artiglio hanno il potenziale per cambiarne il corso.

C'è un'altra “fazione” degna di nota nei Boschi, gli abitanti stessi. È una fazione divisa e in disaccordo: una radura a prevalenza volpi, non necessariamente sarà d'accordo con una a prevalenza topi. Ma, nonostante ciò, l'opinione dei comuni abitanti influenzerà i vagabondi ovunque andranno.

Nessuna fazione è “buona” o “cattiva”, tutte fanno del bene o del male. Tutte le fazioni a volte aiutano gli abitanti e talvolta li danneggiano. Tutte hanno membri che hanno empatia e onore e aiutano quelli attorno a loro, e membri che agiscono unicamente per il proprio tornaconto.



La Dinastia delle Aquile

La Storia della Dinastia delle Aquile si intreccia in profondità col passato dei Boschi. Sostengono di aver sempre governato i Boschi e che sempre lo faranno. Vero, il loro regno è stato caratterizzato da lotte intestine, da cambi di regime (spesso sul filo di una spada), dal governo degli uccelli e dall'oppressione degli altri abitanti dei Boschi... ma hanno anche protetto le radure dai banditi e dalla natura selvaggia, hanno costruito e mantenuto le strade, imposto legge e ordine, e hanno reso i Boschi quello che sono oggi.

Tutto questo è crollato con la recente guerra civile, uno dei conflitti più brutali che le Aquile abbiano mai affrontato, e ne sono uscite dilaniate. Ora, una nuova, nascente Dinastia è alle prese con la guerra contro il Marchesato per reclamare le radure dei Boschi, il loro legittimo dominio. E, questa volta, contro un nemico esterno, le Aquile sono pronte a dichiarare guerra aperta. Dopotutto, gli abitanti dei Boschi hanno bisogno della loro protezione.



La Setta delle Lucertole

La Setta delle Lucertole ha avuto origine in una terra lontana e i suoi missionari, preti e soldati si sono diffusi in tutto il mondo, a volte agendo con gentilezza e bontà, altre volte comportandosi da invasori e conquistatori, ma diffondendo sempre la parola del Grande Drago. Il nucleo della gerarchia e della struttura della Setta si trova molto, molto lontano dai Boschi, e quei missionari che hanno raggiunto i Boschi hanno adottato diverse tattiche per condividere la loro ideologia con gli abitanti. Si sono spinti così in là da alterare elementi dell'ortodossia per venire incontro alle credenze dei Boschi e meglio condurli verso la Setta.

A dispetto del nome, la Setta in realtà non è composta solo da lucertole. Specialmente nella sua incarnazione nei Boschi, la Setta aiutando gli oppressi, ha raccolto il supporto di tutte le diverse specie che li popolano. Ma la Setta, come tutte le altre fazioni, è complessa e, per quanto ci siano molti che sono stati aiutati dalla gentilezza della Setta, ci sono alcuni che la temono o addirittura la odiano a causa dei crimini perpetrati da coloro che affermano di agire in suo nome.



La Compagnia del Fiume

La Compagnia del Fiume è una confederazione mercantile di capitani, un nome ereditato dalla flotta di barche della Compagnia, ma ora usato per riferirsi a qualsiasi leader mercantile, che operi a bordo di una barca o meno. La Compagnia lascia una certa autonomia a ogni capitano, ma tutti versano una parte del proprio guadagno all'organizzazione, e in cambio possono accedere alle risorse e al supporto della Compagnia, se necessario. Grazie alla sua alleanza di mercanti, sostenuta da un potente esercito di mercenari, la Compagnia si eleva ovunque vada come potenza economica dominante. Mentre si spinge sempre più a fondo nei Boschi, la Compagnia punta a diventare la principale fonte di commercio delle radure, anche immischiandosi e cercando di trarre profitto dalla guerra fra le fazioni.

Scegliere i Personaggi

Il manuale di **Root: IL GDR**, include tutte le regole che vi servono per creare i personaggi da zero. In questo modulo, però, i personaggi sono in gran parte pregenerati per permettervi di iniziare subito a giocare! Ecco cosa vi serve sapere:

Playbook

Ogni personaggio pregenerato è legato a un playbook, un archetipo completo di caratteristiche, abilità, domande e problemi. In questo quickstart ci sono sei personaggi disponibili:

- **Fineas il Campione:** Fineas vorrebbe essere una figura nobile ed eroica. Ha servito nell'esercito di Theodora Alcioni, ma è alla ricerca di un sentiero diverso da quello della guerra.
- **Saga la Cronista:** Saga da studiosa qual è sente il richiamo dei segreti di Castel Augustine... specialmente perché crede che Gaius Alcioni stia abusando dei precedenti storici per prendere il potere.
- **Shariyen l'Ambasciatrice:** Shariyen è una diplomatica esperta e navigata, ora si trova a Colle Artiglio per cercare di risolvere la crisi locale, sia per bontà d'animo sia per ambizione.
- **Jeurgin l'Eretico:** Jeurgin predica il culto del Grande Albero, anche se questo gli procura inimicizie e diffidenza. Spera di ottenere alleati e seguaci nel mezzo della crisi di Colle Artiglio.
- **Dona la Cercatrice:** Dona è un'esploratrice spinta dalla curiosità. Vuole esplorare le rovine di Castel Augustine, ma non si tirerà indietro di fronte alle crudeltà perpetrate su abitanti innocenti.
- **Aurélien l'Esule:** Aurélien è stato un grande cavaliere delle Aquile, prima di venire tradito da nemici e amici. Ora, è in cerca di giustizia e vendetta.

Aggiungerete maggiori dettagli sui Boschi e i loro abitanti mentre svilupperete i personaggi durante il gioco. Usate quello che è presente sui playbook pregenerati come punto di partenza, ma sentitevi liberi di giocare con gli spazi vuoti e i limiti incerti.

Nome, Specie e Aspetto

Ogni vagabondo ha un nome e spesso un epiteto, un nome d'arte con cui operare nel mondo del crimine. Se vuoi che il tuo vagabondo abbia un epiteto, scrivilo sulla scheda! Poi, ogni abitante ha una specie, qual è la tua? Sei una volpe? Un coniglio? Un uccello?

Le specie non hanno effetti meccanici (anche se il supplemento Viandanti e Forestieri) li aggiunge, ma la specie può influenzare alcuni risvolti sociali nei rapporti fra una e l'altra. Se sei un uccello, potresti essere odiato dagli altri uccelli che ti vedono come un reietto... o potresti attirare l'attenzione dei membri delle Aquile che cercano di portarti

dalla loro parte. Se sei un lupo, probabilmente sarai guardato con sospetto... molti abitanti non hanno mai visto un lupo in vita loro.

Infine, i dettagli del vagabondo. Ogni personaggio pregenerato ha una breve descrizione nella parte in alto a destra del playbook e nella parte dedicata al background, sentiti libero di elaborare queste cose!

Caratteristiche

Ogni vagabondo ha cinque caratteristiche: Astuzia, Carisma, Destrezza, Fortuna e Vigore. Durante il gioco tirerai due dadi a sei facce aggiungendo il punteggio delle caratteristiche per stabilire il risultato delle mosse. Quindi, più alta è la caratteristica, più è probabile che le cose vengano a tuo favore nella mossa associata.

Astuzia: misura quanto è agile la tua mente, quanto sei abile a notare dettagli importanti di persone e luoghi, e quando sei abile a ingannare gli altri.

Carisma: misura quanto sei abile in contesti sociali, la tua capacità di piegare la volontà delle persone ai tuoi desideri usando le parole e le idee.

Destrezza: misura quanto sei agile e preciso, la tua capacità di eseguire imprese complesse e difficili con le tue mani.

Fortuna: misura quanto... bé... quanto sei fortunato, la tua capacità di lasciare il tuo destino nelle mani del puro caso e uscirne vincitore.

Vigore: misura quanto sei forte e tosto, la tua capacità di sopraffare gli avversari o riuscire in imprese che richiedono la forza bruta.

Ogni playbook presenta delle caratteristiche predeterminate. Di solito, puoi aggiungere un +1 a una caratteristica a tua scelta, fino a un massimo di +2. **Il +1 è già stato aggiunto in tutti i personaggi pregenerati.**

Durante il gioco puoi sbloccare degli avanzamenti che miglioreranno le tue caratteristiche, ma non puoi mai superare il +2 in una caratteristica senza una mossa speciale che la porti a +3.

Passato, Motivazioni e Natura

Poi, ci sono il passato, le motivazioni e la natura.

Il passato è già stato definito per ogni personaggio pregenerato, ma sentiti libero di elaborarlo o modificarlo per adattarlo al tuo stile di gioco.

Le motivazioni dei personaggi sono già state scelte. Le due motivazioni stabiliscono il modo in cui avanzi: soddisfandone le condizioni, avanzi immediatamente. Ma puoi avanzare solo una volta per sessione per motivazione! Se vuoi vedere cosa puoi fare quando avanzi, vai a pag. 14 per le regole base e a pag. 31 per scoprire quali opzioni hai.

Infine, la natura del personaggio è già stata scelta. La natura fa riferimento alla tua personalità ed è un modo per ridurre lo stress. Se soddisfi la condizione della tua natura, puoi svuotare tutto il tracciato di fatica (vedi pag. 12 per maggiori dettagli). Puoi soddisfare la condizione della tua natura quante volte vuoi, fintanto che esegui le azioni necessarie.

Se ti senti abbastanza fiducioso, cambia pure alcune di queste opzioni discutendone col GM, ma queste scelte sono state fatte per adattarsi a Colle Artiglio e ai suoi problemi.

Mosse, Abilità con le Armi e Imprese da Furfante

Ogni playbook ha delle mosse uniche. La maggior parte delle mosse richiedono un tiro aggiungendo una specifica caratteristica, quindi presta attenzione a quelle caratteristiche e a come si abbinano alle tue. Le mosse dei playbook per i personaggi pregenerati sono già state scelte.

Le abilità con le armi fanno riferimento alle mosse speciali con le armi. Per usarle devi avere un'arma con l'etichetta associata a quella mossa, oltre a quella abilità con le armi. Per esempio, per usare Fracassare, devi avere sia l'abilità con le armi che un'arma con quell'etichetta. Le abilità con le armi dei personaggi pregenerati sono già state scelte.

Le imprese da furfante sono speciali imprese in cui sei abile e vengono usate in combinazione con la mossa **tentare un'impresa da furfante**. Ogni playbook ne ha alcune preselezionate o un numero di imprese da scegliere dalla lista. Le imprese dei personaggi pregenerati sono già state selezionate.

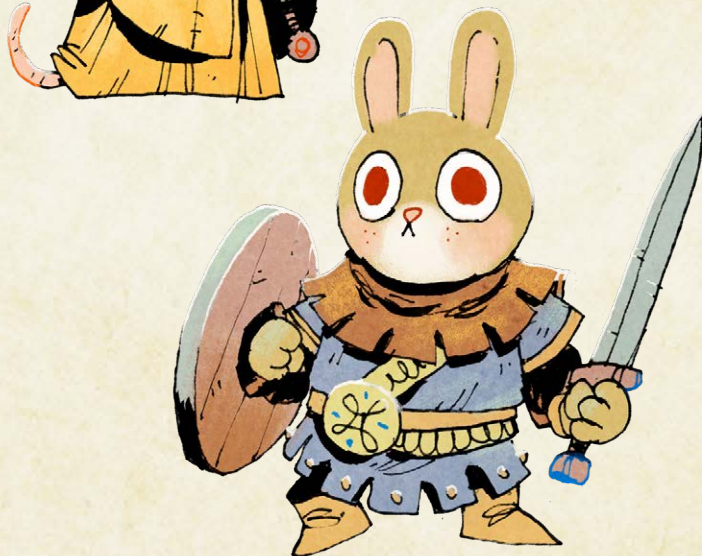
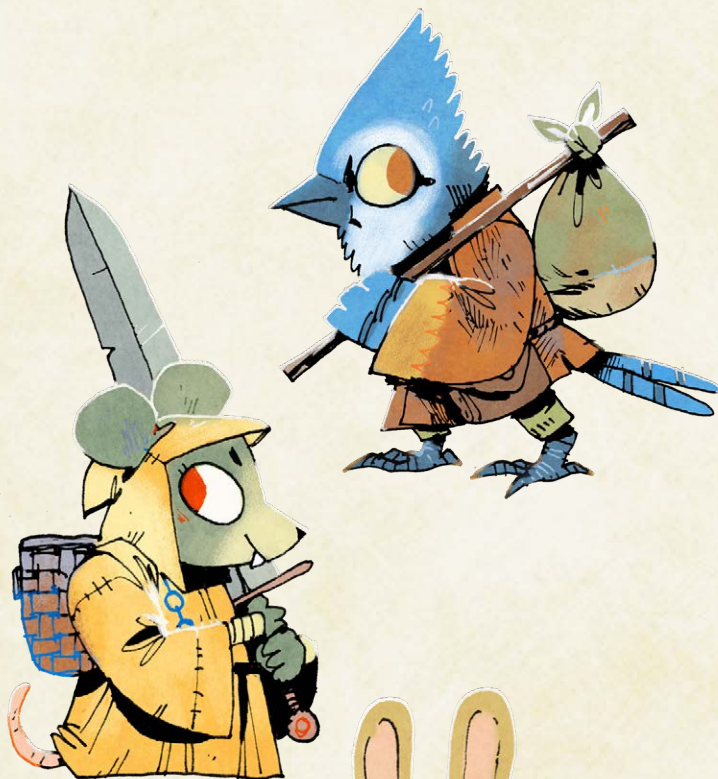
Introduzioni e Legami

Quando tutti hanno scelto e letto i dettagli del proprio personaggio, fate un giro per introdurli. Spiega chi sei, perché sei un vagabondo, cosa fai e quali sono le tue motivazioni. Rispondi a eventuali domande del GM e degli altri giocatori. Dopo che tutti hanno introdotto i loro personaggi e sai chi sono gli altri vagabondi della tua banda, scegli i legami che hai con loro. Fate ancora un giro, nello stesso ordine, ognuno aggiunge un legame alla volta. Ogni personaggio ha due legami sulla propria scheda, quindi continuate il giro finché ognuno non ha stabilito entrambi i legami.

Ogni legame, inoltre, presenta una piccola regola. Assicurati di leggerla ad alta voce, in modo che ognuno ne sia a conoscenza.

Altri Elementi

Hai anche dei tracciati dei danni (ferite, fatica e consumo), e dell'equipaggiamento. I tracciati dei danni rappresentano la tua salute, il tuo stress e l'equipaggiamento generico, mentre l'equipaggiamento sono gli oggetti speciali e più importanti che trasporti. Per maggiori informazioni sui tracciati dei danni, vedi pag. 12. Per altro sull'equipaggiamento, vedi pag. 13.



Giocare a Root: Il GDR

Coversazione e Mosse

ROOT: IL GDR è un gioco di ruolo e questo significa che si svolge principalmente attraverso la conversazione. Le regole servono ad aiutare la conversazione, suggerendo affermazioni interessanti e aiutando a riempire i buchi e i momenti di incertezza.

In questo gioco, il modo più comune in cui le regole spingono la conversazione è attraverso le mosse. Una mossa è una piccola parte di regole, formulata come: “Quando succede X, succede Y”. Quando affronti un nemico spada contro spada, tira su Vigore.” “Quando tenti un’impresa da furfante, tira su Destrezza.” “Quando inganni un PNG, tira su Astuzia.”

La prima parte della mossa, quella “Quando succede X” è chiamata innesco. Quando durante la conversazione capita l’innesco, la mossa si attiva e si passa alla seconda parte. A volte la seconda parte dice semplicemente che succede qualcosa, a volte, invece, richiede un tiro di dadi (di solito 2d6 più una caratteristica).

Il punto chiave da tenere a mente è che se una mossa si innesca, dovete seguire le istruzioni. Se una mossa non si innesca, continuate la conversazione.

Tirare i Dadi

Se una mossa ti chiede di tirare i dadi, tira due dadi a sei facce (2d6) e applica i risultati esposti nella mossa. Di solito una Mossa ti chiederà di tirare su qualcosa, tipo “tira su Vigore” o “tira su Reputazione”, ciò significa che devi aggiungere il punteggio di quella caratteristica alla mossa.

I risultati di una mossa ricadono sotto tre categorie:

- **10+:** un successo pieno! Va tutto come deve andare.
- **7-9:** un successo parziale, con costi, complicazioni e conseguenze.
- **6 O MENO:** un fallimento. Il GM racconta cosa succede e probabilmente non saranno cose buone.

Alcune mosse dicono cosa succede per ogni categoria, mentre altre ti permettono di scegliere più opzioni con un risultato migliore. In ogni caso, tirare alto di solito è meglio.

Il GM non tira mai i dadi. Invece, racconta quello che succede e reagisce alle azioni dei personaggi. Agisce inoltre come arbitro in caso di disaccordo sul funzionamento di una mossa.

Le Mosse Base

Tutti i vagabondi possono usare le mosse base, descritte nelle pagine seguenti. Di seguito c’è una lista delle mosse base, con indicata la caratteristica se applicabile:

- Affidarsi al Fato (Fortuna)
- Capire le Intenzioni (Carisma)
- Convincere un PNG (Carisma)
- Distruggere Qualcosa (Vigore)
- Ingannare un PNG (Astuzia)
- Tentare un’Impresa da Furfante (Destrezza)
- Valutare una Situazione Tesa (Astuzia)
- Aiutare o Intralciare
- Supplicare un PG

Queste mosse aiutano a strutturare la conversazione principale del gioco. Molte delle cose che i vagabondi fanno, ricadono in una di queste mosse e la loro formulazione assicura che la conversazione si muova in direzioni interessanti.

I vagabondi hanno anche accesso a tutte le mosse base con le armi e ad alcune speciali (vedi pag. 9), tutte le mosse di reputazione (vedi pag. 11) e le loro mosse del playbook. Tutte queste sono mosse specifiche che aiutano a gestire particolari aspetti della conversazione. Le mosse con le armi, ad esempio, coprono il combattimento e l’uso delle armi, mentre le mosse di reputazione coprono il modo in cui usi la tua reputazione nei Boschi.

Affidarsi al Fato

*Quando ti **affidi al fato** per superare una situazione difficile, tira su Fortuna. Con un successo, te la cavi o vai avanti e il GM ti dirà qual è il prezzo da pagare. Con 10+, la fortuna aiuta gli audaci; il tuo “stile” ti fa ottenere anche una preziosa occasione.*

Questa mossa funziona come mossa di riserva multiuso. Se puoi usa sempre una mossa più specifica se esiste, ma quando un vagabondo fa qualcosa di pericoloso, rischioso, difficile o in qualche modo al limite, e nessun altra mossa copre la situazione... allora probabilmente si sta **affidando al fato**.

Ricorda che con qualsiasi risultato di 7 o più, c’è comunque un costo. **Affidarsi al Fato** è rischioso e praticamente sempre c’è un prezzo da pagare, che sia perdere un oggetto o segnare fatica.

“Te la cavi” o “Vai avanti”, implicano entrambi che non lo stai facendo con grazie o abilità, ce la fai a malapena, o tiri dritto.

Una “preziosa occasione” è una possibilità di breve durata per il vagabondo di spingersi oltre e tentare qualcosa di veramente pericoloso in cambio di una grossa ricompensa.

Capire le Intenzioni

Quando cerchi di capire le intenzioni di qualcuno, tira su Carisma. Con 10+, ottieni 3 prese. Con 7-9, ottieni 1 presa. Mentre interagisci, per ogni presa che spendi puoi fare una domanda al relativo giocatore:

- Il tuo personaggio sta dicendo la verità?
- Cosa prova davvero il tuo personaggio?
- Quali sono le intenzioni del tuo personaggio?
- Cosa vorrebbe che facessi il tuo personaggio?
- Come posso convincere il tuo personaggio a _____?

Questa mossa non si risolve immediatamente, ma ottieni alcuni punti, delle “prese” che puoi spendere seguendo le indicazioni della mossa. In questo caso puoi spenderle durante la conversazione per porre delle domande.

Quando fai le domande, chi interpreta il personaggio risponde alle domande onestamente, che sia un giocatore o il GM nel caso dei PNG. Nella domanda “come posso convincere il tuo personaggio a _____?”, puoi riempire lo spazio con qualsiasi cosa e “Non c’è niente che puoi fare” è una risposta valida, se è la verità.

Convincere un PNG

Quando convinci un PNG con promesse o minacce, tira su Carisma. Con 10+, convinci il PNG, a patto che tu gli offra una valida ragione o una mazzetta adeguata. Con 7-9, non lo convinci del tutto e sarà il GM a dirti cosa devi fare per persuaderlo.

Usa questa mossa quando cerchi di convincere qualcuno a fare qualcosa sulla base di quello che stai dicendo. Se lo stai minacciando, se stai adducendo motivazioni convincenti, questo è **Convincere un PNG**. Non puoi usare questa mossa con gli altri vagabondi.

Cos’è “Una valida ragione o una mazzetta adeguata”, dipende dal PNG, dalla situazione e dal giudizio del GM. Questo significa che con 7-9 la richiesta è più alta e il GM ti dirà cosa devi fare.

Distruggere Qualcosa

Quando distruggi qualcosa, tira su Vigore. Con un successo, danneggi seriamente l’oggetto, che non può più essere usato finché non viene riparato. Con 7-9, sei impreciso e pericoloso: causi un danno collaterale, attiri l’attenzione o ti cacci in una brutta situazione; la scelta spetta al GM.

Distruggere qualcosa serve a sfondare porte, rompere equipaggiamenti, e altro. Devi essere realmente in grado di farlo per innescare la mossa: un singolo topo vagabondo con un pugnale non può distruggere un mulino, ma un topo vagabondo con un ariete potrebbe.

Di default, **distruggere qualcosa** si basa sulla forza bruta. “Distruggere” con attenzione si basa sulla conoscenza dei dispositivi e, tagliare il cavo giusto, per esempio, è **tentare un’impresa da furfante** o **affidarsi al fato** (a meno che tu non abbia una mossa speciale apposta).

Ingannare un PNG

Quando inganni un PNG per ottenere quello che vuoi, tira su Astuzia. Con un successo, il PNG abbocca e fa quello che vuoi tu; con 7-9, invece, può scegliere 1 opzione:

- Esita; fai vacillare la sua fiducia o riduci il suo morale.
- Commette un passo falso; ti si presenta un’opportunità cruciale.
- Reagisce in modo esagerato; ottieni +1 al prossimo tiro contro il PNG.

A differenza di **convincere un PNG**, **ingannarlo** si affida all’imbroglio e alla manipolazione: **ingannare un PNG** non significa convincerlo con validi argomenti o minacce; significa dire o fare tutto quello che è necessario per spingerlo ad agire come vuoi. Proprio come **convincere un PNG**, non puoi **ingannare** un altro vagabondo.

Con un successo (7 o più), il PNG viene ingannato in qualche modo, ma con 7-9, non deve per forza fare quello che ti aspetti. Invece, può esitare, fare un passo falso o esagerare, a discrezione del GM.

I danni al Morale, sono un tipo speciale di danni legati solo ai PNG. Li avvicinano ad arrendersi o a fuggire. Se un PNG esita, il GM dovrebbe prendere in considerazione la possibilità di infliggere danni al morale. Per maggiori dettagli sui danni al morale, vedi pag. 12.

Tentare un’Impresa da Furfante

Quando tenti un’impresa da furfante in cui sei abile, devi dire qual è il tuo obiettivo e tirare su Destrezza. Con un successo, raggiungi l’obiettivo. Con 7-9, segna fatica o subisci uno dei rischi (scelto dal GM) legati all’impresa. Quando tenti un’impresa da furfante in cui NON sei abile, ti **affidi al fato**.

Ogni personaggio ha alcune imprese da furfante in cui è addestrato. Puoi comunque tentarle tutte, ma sei non sei abile in un’impresa (non hai la casella segnata) non puoi **tentare un’impresa da furfante**, ma devi **affidarti al fato**.

Devi dichiarare qual è il tuo obiettivo quando tenti un’impresa da furfante, come: “rubare il gioiello dalla tasche del tipo”, o introfularmi nella caserma non visto” o “disattivare le trappole”. “Raggiungere il tuo obiettivo” significa che persino se c’è un costo o una complicazione riesci nell’azione: rubi il gioiello, ti intrufoli nella caserma, disattivi le trappole.

Nella pagina seguente una tabella dei possibili rischi per ogni impresa da furfante.

Imprese da Furfante

Impresa	Descrizione	Rischi
Acrobazie	Arrampicarsi, scavalcare e saltare con abilità	Rompere qualcosa, venire scoperto, finire nei guai
Attaccare alle Spalle	Pugnalare alle spalle, uccidere, attaccare a sorpresa, colpire all'improvviso	Attirare attenzioni indesiderate, lasciare delle prove, finire nei guai
Borseggiare	Rubare furtivamente da una tasca	Lasciare delle prove, non ottenere il risultato sperato, metterci troppo
Disattivare un Congegno	Disinnescare trappole, disattivare meccanismi	Rompere qualcosa, attirare attenzioni indesiderate, consumare risorse
Falsificare	Copiare, contraffare	Lasciare delle prove, non ottenere il risultato sperato, metterci troppo
Gioco di Prestigio	Nascondere nella mano, scambiare, gettare via	Attirare attenzioni indesiderate, lasciare delle prove, non ottenere il risultato sperato
Nascondersi	Sparire alla vista, restare nascosto	Consumare risorse, lasciare delle prove, metterci troppo
Scassinare	Aprire qualcosa chiuso a chiave	Rompere qualcosa, venire scoperto, finire nei guai
Sgattaiolare	Entrare e uscire da un luogo senza farsi notare	Entrare e uscire da un luogo senza farsi notare

Descrizione dei Rischi

ATTIRARE ATTENZIONI INDESIDERATE

Chi prima era indifferente, ora è uno spettatore ostile, o vieni notato ma non scoperto. Aumenta il rischio nella zona.

CONSUMARE RISORSE

Esaurisci le scorte. Il GM ti dice se segnare consumo, usura o fatica.

FINIRE NEI GUAI

Compi l'impresa ma finisci dritto in una brutta situazione.

LASCIARE DELLE PROVE

Lasci in giro delle prove che potrebbero condurre a te o esporre i tuoi alleati.

METTERCI TROPPO

Ci metti troppo e la situazione cambia in modo significativo.

NON OTTENERE IL RISULTATO SPERATO

Devi prendere una decisione difficile su ciò che vuoi; non ottieni esattamente ciò che volevi.

ROMPERE QUALCOSA

Si rompe qualcosa che stai portando con te o che è nell'ambiente circostante. Forse devi segnare usura.

VENIRE SCOPERTO

Qualcuno ti nota. Ci saranno conseguenze.

Valutare una Situazione Tesa

Quando **valuti una situazione tesa**, tira su Astuzia. Con 7-9, fai una domanda. Con 10+, fai 3 domande. Aggiungi +1 al tiro se agisci in base alle risposte.

- Qual è il miglior modo che ho per uscire/entrare/attraversare?
- Chi o cosa è la minaccia più grande?
- Chi o cosa è vulnerabile a me?
- Su cosa dovrei tenere gli occhi aperti?
- Chi ha il controllo della situazione?

Questa mossa consiste nell'osservare l'area circostante e capire cosa conta. È possibile valutare solo una situazione tesa. Quindi, se hai tempo a sufficienza e non c'è nessun pericolo nel perlustrare una stanza, non inneschi la mossa: semplicemente perlustri la stanza.

Se stai agendo "in base alle risposte" spetta al GM l'ultima parola, ma di solito si può lasciare un buon margine di interpretazione. Fintanto che le tue azioni sono mosse o supportate dalle informazioni che hai ottenuto, dovresti ottenere il bonus. Il bonus rimane fino a quando la situazione cambia abbastanza perché le informazioni perdano importanza.

Aiutare o Intralciare

Quando **aiuti o intralci** un altro vagabondo, segna fatica per aggiungere +1 o -2 al suo tiro (dopo che ha tirato i dadi). Segna ancora fatica per scegliere una delle seguenti opzioni:

- Nascondi il tuo aiuto o il tuo intralcio.
- Crei un'occasione o un ostacolo.

Per **aiutare o intralciare**, un vagabondo deve essere in grado di intraprendere un'azione appropriata alla situazione. Più di un vagabondo può **aiutare o intralciare**, fintanto che ognuno di loro può segnare fatica.

Se un vagabondo crea un'occasione o un ostacolo **aiutando o intralciando**, a seconda dell'azione può creare qualcosa che duri più a lungo, ma rimane solo un'occasione, non una garanzia.

Mosse con le Armi

Tutti i vagabondi possono usare **attaccare in mischia, lottare con un nemico e prendere la mira**, se hanno l'arma con la giusta distanza. Per usare una mossa speciale con le armi, devi avere l'abilità con le armi e un'arma con l'etichetta associata e la giusta distanza. (Improvvisare un'Arma e Confondere i Sensi richiedono solo del materiale utilizzabile). Di default, un vagabondo disarmato infligge 1-fatica di danno. Un vagabondo armato infligge 1-ferita di danno.

Attaccare in Mischia

Quando **attacchi in mischia a distanza ravvicinata o a contatto**, tira su Vigore. Con un successo, scambiatevi i danni. Con 10+, scegli 3 opzioni; con 7-9, scegli 1 opzione:

- Infliggi un danno grave (+1).
- Subisci un danno leggero (-1).
- Modifica la distanza di uno step.
- Impressioni, sgomenti o intimorisci l'avversario.

Lottare con un Nemico

Quando **lotti corpo a corpo con un nemico**, tira su Vigore. Con un successo, tu e l'avversario scegliete contemporaneamente una delle opzioni e continuate così finché uno dei due non si ritira, sviene o muore. Con 10+, scegli per primo, poi iniziate a scegliere contemporaneamente:

- Sferri un colpo rapido; infliggi ferite.
- Lo sfinisci; il nemico segna fatica.
- Sfrutti una sua debolezza; segna fatica per infliggere 2-ferite.
- Ti ritiri; disimpegnati a distanza ravvicinata.

Prendere la Mira

Quando **prendi la mira a distanza lunga su un nemico vulnerabile**, tira su Destrezza. Con un successo, infliggi ferite. Con 10+, puoi scegliere se sferrare un secondo colpo prima che il nemico corra al riparo (quindi infliggi ancora ferite) o mantenere nascosta la tua posizione.

Supplicare un PG

Quando **supplici un PG** di seguire le tue indicazioni, il PG svuota una casella di fatica se acconsente alla tua richiesta. Puoi usare questa mossa solo una volta per sessione.

Supplicare un PG è il miglior modo per convincere gli altri vagabondi a seguire i tuoi piani. Ogni PG può supplicare un altro PG solo una volta per sessione, indipendentemente dal fatto che sia d'accordo o meno! E, se un altro PG non è d'accordo, significa che non c'è possibilità di convincerlo: è ora di trovare un altro modo.

Assaltare un Gruppo SPECIALE

Quando **assalti un gruppo di nemici in mischia**, segna fatica e tira su Vigore. Con un successo, vi scambiate i danni. Con 10+, scegli 2 opzioni. Con 7-9, scegli 1 opzione:

- Gliela fai vedere: infliggi 2 danni al morale.
- Li cogli alla sprovvista e li confondi: infliggi 2-fatica.
- Schivi i colpi al meglio delle tue capacità: subisci un danno leggero (-1).
- Li metti l'uno contro l'altro: segna un'altra fatica e infliggono danni a sé stessi.

Colpo Crudele SPECIALE

Quando sei **a distanza ravvicinata o a contatto e colpisci brutalmente il punto debole di un avversario**, segna fatica e tira su Vigore. Con un successo, infliggi un danno grave (+1) e l'avversario non può segnare usura sulla sua armatura per assorbirlo. Con 10+, mandi a segno il colpo senza farti colpire. Con 7-9, anche l'avversario ti colpisce.

Confondere i Sensi SPECIALE

Quando sei **a contatto o a distanza ravvicinata e lanci qualcosa per confondere i sensi dell'avversario**, tira su Destrezza. Con un successo, gli hai fatto perdere l'equilibrio, l'hai accecato, frastornato o confuso e ottieni un'opportunità. Con 10+, l'avversario perde tempo per orientarsi e ricomporsi, prima di agire di nuovo con lucidità. Con 7-9, hai solo qualche secondo di vantaggio.

Disarmare SPECIALE

Quando sei a distanza ravvicinata e punti a colpire l'arma del nemico, tira su Destrezza. Con un successo, il nemico deve segnare 2-fatica o perdere la presa sulla sua arma (è fuori portata). Con 10+, deve segnare 3-fatica invece di 2.

Fracassare SPECIALE

Quando fracassi le armature dei nemici a distanza ravvicinata, segna fatica e tira su Vigore. Con un successo, sfondi le loro difese e danneggi il loro equipaggiamento: infliggi 3-usura. Con 7-9, danneggi la tua arma o ti esponi: scegli se segnare usura o finire in una brutta posizione.

Improvvisare un'Arma SPECIALE

Quando improvvisi un'arma usando i materiali che ti circondano, tira su Astuzia. Con un successo, costruisci l'arma; il GM ti dirà qual è la sua etichetta di distanza e ti darà almeno un'altra etichetta in base ai materiali usati. Con 7-9, l'arma ha anche un'etichetta negativa.

Incalzare un Gruppo SPECIALE

Quando incalzi un gruppo di nemici a distanza lunga, segna usura e tira su Astuzia. Con 10+, scegli entrambe le opzioni. Con 7-9, scegli 1 opzione:

- Infliggi 2 danni al morale.
- Li ostacoli o immobilizzi.

Parare SPECIALE

Quando pari gli attacchi di un nemico a distanza ravvicinata, segna fatica e tira su Destrezza. Con un successo, il nemico si concentra su di te. Con 10+, scegli tutte e 3 le opzioni. Con 7-9, scegli 1 opzione:

- Infliggi fatica o danni al morale (decide il GM).
- Disarmi l'avversario: perde la presa sull'arma, che resta a portata di mano.
- Non subisci alcun danno.

Tiro da Maestro SPECIALE

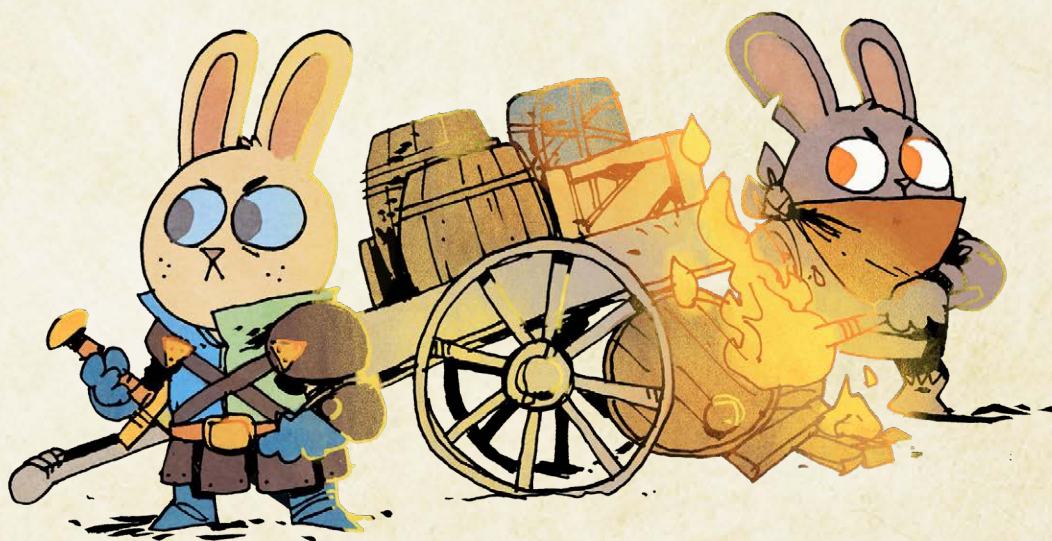
Quando a una qualsiasi distanza, effettui un tiro studiato appositamente per sfruttare l'ambiente circostante, segna usura e tira su Destrezza. Con 7-9, scegli 2 opzioni. Con 10+, scegli 3 opzioni:

- Il tuo tiro colpisce il bersaglio che hai scelto entro il raggio d'azione, anche se è nascosto o al riparo (infliggi ferite o usura se ha senso).
- Il tuo tiro colpisce un secondo bersaglio disponibile a tua scelta.
- Il tuo tiro taglia, rompe o rovescia qualcosa. La scelta è tua.
- Il tuo tiro distrae un avversario e ti fornisce un'occasione.

Tiro Rapido SPECIALE

Quando scagli un tiro rapido su un nemico a distanza ravvicinata, tira su Fortuna. Con un successo, infliggi ferite. Con 7-9, scegli 1 opzione. Con 10+, scegli 2 opzioni:

- Non segni usura.
- Non segni fatica.
- Ti sposti velocemente e cambi posizione (e, se vuoi, distanza).
- Il nemico non può muoversi perché lo tieni a bada.



Mosse di Reputazione

Ogni vagabondo ha una reputazione che lo accompagna nei Boschi. All'inizio di una campagna di **Root: IL GDR**, saranno per lo più sconosciuti, ma man mano che compiono imprese nel mezzo della guerra, la loro reputazione, buona o cattiva crescerà. Le fazioni e gli abitanti dei Boschi, si faranno un'opinione sempre più precisa di ogni vagabondo. Per rappresentare questi aspetti, **Root: IL GDR** usa un sistema di tracciati di reputazione e mosse.

A proposito della terminologia: il prestigio è positivo, la nomea è negativa. La tua Reputazione è data dal tuo punteggio con ogni fazione e rappresenta l'opinione generale che hanno di te e quanto sei conosciuto.

Ogni PG tiene traccia della sua Reputazione singolarmente e indipendentemente per ogni fazione. Nelle situazioni in cui entra in gioco contemporaneamente la Reputazione di più PG, sommatele (max +4, min -3).

Il manuale di **Root: IL GDR** contiene altre mosse di Reputazione che puoi usare con punteggi particolarmente alti o bassi.

Segnare Prestigio

Quando **segni prestigio**, fai una x nella prima casella a destra dello 0 nel tracciato relativo a quella fazione. Quando **segni abbastanza caselle da raggiungere, ma non superare, il successivo numero positivo**, la tua Reputazione con quella fazione aumenta! Cancella tutte le caselle di prestigio su quel tracciato e cerchi il numero positivo successivo a quello della tua attuale Reputazione.

Se la tua Reputazione è -2 e hai segnato abbastanza prestigio da aumentarla, allora devi cerchiare -1. Se hai una Reputazione pari a 0, devi cerchiare +1. Questo significa che devi segnare 5 caselle per avanzare da -2 a -1 o da -1 a 0 o da 0 a +1, 10 caselle per avanzare da +1 a +2 e 15 caselle per avanzare da +2 a +3.

Segnare Nomea

Quando **segni nomea**, fai una x nella prima casella a sinistra dello 0 nel tracciato relativo a quella fazione. Quando **segni abbastanza caselle da raggiungere, ma non superare, il successivo numero negativo sul tracciato**, cancella tutte le caselle di nomea sul tracciato e cerchi il numero negativo successivo a quello della tua attuale Reputazione.

Se hai +2 Reputazione e hai segnato abbastanza nomea da danneggiare la tua Reputazione, cerchi +1; se hai 0 Reputazione, cerchi -1. Ciò significa che devi segnare tre caselle per scendere da +3 a +2, da +2 a +1, da +1 a 0 o da 0 a -1, ma devi segnare sei caselle per passare da -1 a -2 e nove caselle per passare da -2 a -3.

Chiedere un Favore

Quando **chiedi un favore sensato sulla base della tua reputazione**, tira sulla Reputazione con la relativa fazione. Con un successo, vieni accontentato. Con 7-9, ti costerà della reputazione: scegli se svuotare il tracciato di prestigio o segnare nomea. Con un fallimento, non vieni accontentato e sarai visto con sospetto: segna nomea.

Incontrare Qualcuno di Importante

Quando **incontri un personaggio importante per la prima volta**, tira sulla Reputazione con la fazione a cui il personaggio appartiene. Con un successo, entrambi siete consapevoli della vostra rispettiva reputazione (se ne avete una). Con 7-9, scegli 1 opzione. Con 10+, scegli entrambe le opzioni:

- Hai sentito delle storie: fai una domanda su quel personaggio e il GM ti racconterà una delle storie che hai sentito o ti dirà quali sono i suoi interessi.
- Ha sentito qualcosa di positivo su di te: ottieni +1 al prossimo tiro quando provi per la prima volta a fare leva sui legami che hai con quel personaggio e la sua fazione.

Con un fallimento, conosci solo le informazioni essenziali su quel personaggio, che a sua volta conosce storie sul tuo conto e le tue imprese (vere o false che siano). Preparati, ci sono guai in vista.



Tracciati dei Danni

Ogni vagabondo ha tre tracciati dei danni, ognuno con almeno 4 caselle, per tenere traccia della fatica, delle ferite e delle scorte. Ha anche dei tracciati per l'usura dell'equipaggiamento e i PNG hanno un loro speciale tracciato del morale.

Per ogni tracciato, se un personaggio deve segnare una casella e non può, significa che non è più in grado di agire o è proprio fuori combattimento. Nel caso dell'equipaggiamento, significa che quel pezzo di equipaggiamento si rompe. Un personaggio non puoi mai scegliere di segnare una casella in conseguenza di un'opzione di una mossa se non ne ha una vuota disponibile.

Fatica

La fatica tiene traccia dell'energia e della forza di volontà di un personaggio. Più caselle sono segnate, più stanco è il personaggio. Se un personaggio deve segnare una casella di fatica e non può, cade a terra svenuto o comunque è alla mercé di quello che lo circonda. Puoi svuotare una casella di fatica per ogni notte di riposo adeguato, e tutte le caselle se un PG si riposa e cura. Inoltre, se un PG soddisfa le condizioni della sua natura, svuota immediatamente tutte le caselle di fatica.

Ferite

Le ferite tengono traccia della salute fisica del personaggio. Più caselle sono segnate, più il personaggio è ferito, infortunato e ammaccato. Se un personaggio deve segnare una casella di ferite e non può, allora sta morendo. Probabilmente sverrà o sarà totalmente incapacitato, e senza un intervento medico morirà. Le ferite si svuotano quando un personaggio riceve cure mediche, o quando riposa per un lungo periodo di tempo.

Consumo

Il Consumo tiene traccia delle scorte e della disponibilità di equipaggiamento minore. Più caselle sono segnate, minori saranno le scorte a cui il PG può accedere facilmente e

rapidamente: equivale a dire che le tue tasche e le tue borse sono vuote. Se devi segnare una casella di consumo e non puoi, significa che hai finito le scorte, ma non ci sono altre conseguenze. Il consumo si svuota quando fai rifornimento, passi del tempo a fare scorte nel bosco o sottrai beni dalle dispense altrui.

Usura

L'usura tiene traccia di ogni singolo pezzo di equipaggiamento che un vagabondo trasporta. Quando l'equipaggiamento viene danneggiato, devi segnare le sue caselle di usura. Se devi segnare usura, ma non puoi, allora quell'equipaggiamento si rompe. Se è solo danneggiato, allora può essere riparato, benché di solito sia necessario l'aiuto di un fabbro esperto o di un Mastro. Vedi pag. 13 per maggiori dettagli.

I PNG hanno un punteggio di usura che tiene traccia del loro equipaggiamento e delle loro risorse nel complesso. Se il tracciato è pieno e devono segnare un'altra casella, allora un loro pezzo di equipaggiamento importante (un'arma, l'armatura, ecc.) si rompe.

Morale

Il morale viene usato solo dai PNG e tiene traccia della loro determinazione a non arrendersi di fronte al pericolo e alle minacce. Più caselle sono segnate, più un PNG è vicino a cedere e a fuggire. Se un PNG deve segnare una casella di morale e non può, allora cede. Si arrende e probabilmente implora pietà, oppure se la dà a gambe.



Equipaggiamento e Tesori

In questo modulo, ogni personaggio pregenerato inizia con dell'equipaggiamento già assegnato. Ogni pezzo di equipaggiamento ha alcune etichette, forse un'etichetta abilità con le armi, e il suo tracciato di usura. Se il tracciato di usura di quell'equipaggiamento è pieno e devi segnare un'altra casella, allora si rompe del tutto: usalo un'ultima volta, ma poi non è più possibile ripararlo.

Quando un vagabondo vuole un pezzo di equipaggiamento comune come una corda, una torcia, una bussola, può segnare consumo per tirarlo fuori dallo zaino o dalle tasche. Vale anche per i soldi e le scorte mediche. Svuotare una casella di ferite costa più o meno 1-consumo per garantire a un vagabondo abile abbastanza, medicine per curarlo o 1-Valore per pagare un guaritore esperto.

Nota importante sulle armature: quando indossi un'armatura, puoi segnare 1-usura sull'armatura invece di segnare 1-ferita che avresti subito. Puoi assorbire anche più ferite in questo modo. Puoi farlo solo se l'armatura è in grado di proteggerti da quel tipo di ferita: per esempio, un'armatura di pelle sarebbe di scarsa utilità se cadessi dalle mura di un castello. La decisione finale spetta al GM.

Quando un vagabondo vuole riparare il suo equipaggiamento, ha bisogno di un abile artigiano o di un fabbro e deve "pagare" Valore in cambio della riparazione. Ogni casella di usura riparata costa 1-Valore, l'equivalente di 1-consumo. Se un pezzo di equipaggiamento è rotto, allora va sostituito, non riparato.

Quando un vagabondo ha accesso ad ampie scorte, diciamo quando può rifornirsi nell'armeria delle caserme come pagamento per un lavoro, allora può svuotare tutto il suo tracciato di consumo.

Tesori

Molti vagabondi si impegnano a riempirsi le tasche con denaro duramente guadagnato. Che sia svolgendo incarichi per il ricco Marchesato o saccheggiando antiche rovine, sono sempre alla ricerca di tesori.

I Boschi non hanno una moneta comune. Per questo, gli abitanti dei Boschi sono abituati al baratto e allo scambio di beni.

Nel gioco, questa economia si manifesta in vari modi. Primo, ogni volta che fate riferimento al valore di qualcosa, è tracciato in "Valore": 1-Valore, 2-Valore, 3-Valore, ecc. Ogni casella di consumo, fornisce l'equivalente di 1-Valore. Il tracciato di consumo di un vagabondo include oggetti di un certo Valore, in questo modo un vagabondo può usare il consumo per "pagare" per nuovi oggetti e servizi segnando delle caselle.

Ogni pezzo significativo di equipaggiamento ha un Valore stabilito combinando i seguenti fattori:

- (Somma) Caselle di usura.
- (Somma) Numero di etichette abilità con le armi.
- (Somma) Numero di etichette positive o distanze extra.
- (Sottrai) Numero di etichette negative.

Quindi una buona spada con tre caselle di usura, un'etichetta abilità con le armi, solo la sua distanza base e un'etichetta positiva, varrebbe 5-Valore.

Secondo, tesori, monete o altri oggetti che hanno solo Valore, ma non utilizzi pratici, si basano sulla stessa scala. Ce ne sono relativamente pochi nei Boschi, gli abitanti sono gente pragmatica, ma talvolta un vagabondo potrebbe trovare uno di questi tesori in antiche rovine o verrà pagato dal Marchesato con un sacchetto pieno di monete.

Un sacchetto di monete o roba simile è rappresentato come un pezzo di equipaggiamento con caselle di consumo pari al suo Valore. I vagabondi possono spendere queste caselle una alla volta per comprare beni o servizi, incluso svuotare il tracciato di consumo comprando dei beni, o pagando per riparare l'equipaggiamento.

Un tesoro che è un singolo oggetto dovrebbe essere rappresentato come un pezzo di "equipaggiamento" con un numero di caselle di usura pari al suo Valore. Uno splendido scettro d'oro potrebbe valere 7 caselle di usura, ad esempio.

Diversamente da un sacchetto di monete, non puoi segnare solo alcune caselle dello scettro per comprare qualcosa. Un singolo oggetto non può essere diviso, o tutto o niente. Devi cedere tutto l'oggetto, quindi assicurati che ne valga la pena!

Ingombro

I vagabondi non possono trasportare una quantità infinita di roba. Ogni equipaggiamento significativo usa 1-Ingombro, mentre quelli particolarmente grandi, 2-Ingombro. Un vagabondo può trasportare un Ingombro totale pari a 4 + Vigore, se superi quel punteggio sei **appesantito**. Oltre al fatto che il GM innescherà le mosse appropriate seguendo la narrazione, i vagabondi appesantiti devono segnare 1-fatica se viaggiano per lunghe distanze. Il massimo che possono portare è due volte il loro limite **appesantito** di Ingombro.

Comprare e Vendere

Quando un vagabondo vuole vendere o comprare qualcosa, non è sempre una semplice comparazione di valori. L'abitante con cui sta trattando conta eccome! Se i vagabondi non gli piacciono, o non si fida della specie di un vagabondo o non ha bisogno d'oro... allora contratterà, mercanteggerà o si rifiuterà persino di concludere l'affare.

Spetta al GM decidere come reagisce e risponde a una contrattazione un PNG, basandosi sulle circostanze. Se i vagabondi stanno cercando di comprare in una radura che hanno salvato, piena di abitanti con i quali godono di una buona reputazione, allora sarà una cosa semplice. Ma in una radura ostile, potrebbero non essere in grado di comprare proprio un bel niente.

Cambiare i PG

Durante il gioco, i vagabondi cambieranno e cresceranno. Otterranno prestigio con alcune fazioni e nomea con altre. Diventeranno più abili e capaci, anche se i problemi da affrontare diventeranno sempre più complicati.

Per rappresentare questi cambiamenti, i vagabondi possono avanzare grazie alle loro motivazioni e possono aggiornare le loro nature, motivazioni e legami.

Nel manuale di **Root: IL GDR**, ci sono diversi modi per cambiare e sviluppare i personaggi durante una campagna. In questo quickstart, trovi solo un sistema di avanzamento semplificato.

Avanzamento

I vagabondi avanzano seguendo le proprie motivazioni. Ogni motivazione elenca una condizione con cui il vagabondo può avanzare. Il GM è il giudice ultimo che decide se un vagabondo ha soddisfatto la condizione di una motivazione, ma i giocatori dovrebbero richiamare la sua attenzione se pensano di averla soddisfatta.

Quando avanzi seguendo una motivazione, scegli un'opzione di avanzamento disponibile fra quelle a pag 32. Questi avanzamenti sono suggerimenti pensati per i personaggi pregenerati di Colle Artiglio in modo da velocizzare il gioco. Se volete uno spettro di scelte più ampio, potete scegliere fra le opzioni qui sotto, anche se noi raccomandiamo quelle a pag. 31.

Qui di seguito altre opzioni di avanzamento:

- Aggiungi +1 a una caratteristica (max +2).
- Prendi una nuova mossa dal tuo Playbook (max 5 mosse dal proprio Playbook).
- Prendi una nuova mossa da un altro Playbook (max 2 mosse da altri Playbook).
- Impara fino a due nuove abilità con le armi (max 7 in totale).
- Impara fino a due nuove imprese da furfante (max 6 in totale).

NOTA IMPORTANTE: non puoi prendere più di un avanzamento per motivazione per sessione. Quindi, anche se pensi di aver soddisfatto le condizioni della stessa motivazione più volte nella stessa sessione, avanzi solo una. Puoi avanzare una volta per sessione per ogni motivazione, questo significa che puoi avanzare al massimo due volte per sessione.

Per il GM

Agenda

- Rendi i Boschi vasti, animati e reali
- Rendi avventurose e importanti le vite dei vagabondi.
- Gioca per scoprire cosa succede.

Principi

- Descrivi il mondo come un dipinto vivente.
- Rivolgiti ai personaggi, non ai giocatori.
- Fai il tifo per i vagabondi.
- Fai le tue mosse, ma nascondile nella narrazione.
- A volte, delega le decisioni.
- Rendi la presenza delle fazioni ingombrante.
- Fai sì che gli abitanti abbiano motivazioni e timori.
- Segui il flusso degli eventi più importanti.
- Fai risaltare il loro ruolo e reputazione.
- Porta il pericolo in luoghi apparentemente sicuri.

Mosse

- Infliggi ferite, fatica, usura, consumo o morale (come stabilito).
- Rivela una verità scomoda.
- Mostra i segni di una minaccia imminente.
- Cattura qualcuno.
- Metti qualcuno all'angolo.
- Ostacola i piani e le trame di qualcuno.
- Offrigli qualcosa per ottenere quello che vogliono.
- Rivela cosa pensa di loro una fazione.
- Ritorcigli contro le loro mosse.
- Attiva uno svantaggio legato al loro passato, reputazione o equipaggiamento.
- Dopo ogni mossa: "Cosa fai?"

Se sei bloccato...

USA IL BASTONE O LA CAROTA.

Sono vagabondi: è probabile che si avventino su qualsiasi opportunità di profitto, vendetta o situazione che coinvolga la loro motivazione. È anche vero che, essendo vagabondi, molti abitanti diffidano di loro: anche un coltello alla gola è un ottimo motivo per agire.

MOSTRA GLI ARTIGLI DI UNA FAZIONE.

Ogni fazione del gioco può essere minacciosa, perfino gli abitanti. Quando qualcuno tira fuori gli artigli, succede sicuramente qualcosa.

PRENDI DI MIRA LE LORO REPUTAZIONI.

Se vogliono passare per brave persone, allora mina questo proposito con la minaccia di ottenere della nomea. Se non hanno problemi a essere dei criminali, mettetegli vicino qualcuno che li prenda a esempio.

PNG e Danni

Creare i PNG

Quando crei un nuovo PNG, dagli un nome, una descrizione (inclusa la specie), un lavoro e una motivazione.

Quando si trova in combattimento o subisce dei danni, assegnagli dei tracciati dei danni e/o degli attacchi.

I tracciati di ferite, fatica, consumo e morale di ciascun PNG devono avere almeno 1 casella ma non più di 5.

Scegli che arma possiede, qual è la sua distanza (contatto, corpo a corpo o lunga) e la quantità di danni che infligge (almeno 1 ferita o fatica, spesso di più).

Un'arma letale infligge più ferite, un'arma esotica o stancante infligge più fatica, un'arma da botta o fatta per distruggere infligge più consumo.

Numerosi PNG possono essere un Gruppo.

- **5-10 abitanti comuni sono un gruppo piccolo:** 3 caselle di ciascun tipo di danno, infligge 2x danni normali.
- **10-20 abitanti comuni sono un gruppo medio:** 5 caselle di ciascun tipo di danno, infligge 3x danni normali.
- **20+ abitanti comuni sono un gruppo grande:** 7 caselle di ciascun tipo di danno, infligge 4x danni normali.

Nomi

Aimee • Alvin • Alyse • Anders • Bhea • Billi • Boscofoglia
Braden • Buford • Cesspyr • Cenere • Manto • Costanza
Dawna • Dewly • Doneel • Dugan • Ellaine • Emmie • Ewan
Eward • Flannera • Nebbia • Foster • Frink Gemma • Golden
Greta • Grossopelo • Gustav • Harper • Henny • Hinnic •
Howerd • Igrin • Ilso • Inda • Irwen • Jacly • Jasper • Jinx •
Johann • Kagan • Keera • Keilee Konnor • Laina • Lindyn •
Lockler • Dentelungo Masgood • Mentina • Murty • Nan •
Nigel • Nomi • Olaga • Omin • Orry • Oxley • Pattee • Phona
• Pintin • Prewitt • Quay • Quentin • Quill • Quinella • Reece
Rhodia • Roric Rosa • Sarra • Selwin, Sorin • Stasee Tammora •
Timber • Tondric • Unghia • Ulveny • Ulvid • Ummery • Urma
Vance • Vennic • Vittora • Vost • Wanda • Wettlecress
Whickam • Xander • Xara • Xeelie • Xim • Yasmin • Yates
Yolenda • Yotterie • Zachrie • Zain • Zoic • Zola

Specie

tasso • castoro • ghiandaia • gatto • volpe • falco • lucertola •
topo • opossum • lontra • gufo procione • coniglio • scoiattolo
• lupo

Motivazioni

ottenere vendetta • arricchirsi • tenere al sicuro la famiglia
tenere al sicuro la casa • ottenere il potere • esplorare
costruire qualcosa di magnifico • resistere agli invasori
difendere i deboli • distruggere un nemico • fare la guerra
provare il proprio valore • indebolire una figura potente
trovare conforto • servire una causa più ampia • scappare
negoziare una risoluzione pacifica • radere al suolo
sopravvivere a ogni costo • prendere il controllo
guadagnare status e posizione sociale
esercitare potere e autorità sugli altri

PNG e Tracciati dei Danni

Di seguito, alcuni tracciati dei danni preimpostati da usare per i tuoi PNG, a seconda di chi e cosa sono.

1 FERITA, 1 FATICA, 1 USURA, 1 MORALE

I valori standard, assegnali a qualsiasi abitante.

Ricordati che più abitanti in gruppo possono sommare i propri tracciati, quindi moltiplica questo tracciato per 3 per un gruppo piccolo, per 5 per un gruppo medio o per 7 per un gruppo grande.

3 FERITE, 2 FATICA, 3 USURA, 2 MORALE

Un brutto o un picchiatore. Una vera minaccia per qualsiasi vagabondo da solo, ma abbastanza tosto da minacciare anche l'intera banda.

1 FERITA, 2 FATICA, 1 USURA, 3 MORALE

Un leader, non un combattente. Qualcuno che probabilmente è al comando ed evita di lottare da solo.

2 FERITE, 2 FATICA, 3 USURA, 3 MORALE

Un tenente, dedito a servire la causa di qualcun altro.

5 FERITE, 5 FATICA, 2 USURA, 4 MORALE

Un orso.

Attacchi dei PNG

Ecco alcune armi e alcuni attacchi che i PNG possono usare contro i vagabondi.

- **spada a una mano:** 1 ferita.
- **spada grande o ascia, maneggiata con forza:** 2 ferite.
- **arma insolita, come una frusta:** 1 ferita, 1 fatica.
- **arma pesante, come un grosso martello a due mani:** 1 ferita, 1 usura.
- **maneggiata da un combattente esperto e astuto:** +1 fatica.
- **maneggiata da un combattente forte e potente:** +1 ferita.
- **danni indirizzati solo all'equipaggiamento:** converti tutti i danni in usura, +1 usura.

Infliggere Danno

In qualità di GM, infliggi danni ogni volta che la narrazione lo richiede, usando una delle tue mosse. Questo significa che se un vagabondo supera un'esperienza stancante devi infliggergli della fatica, di solito 1 o 2 caselle. Se l'equipaggiamento di un vagabondo viene danneggiato mentre cerca di passare in uno spazio ristretto nelle mura di un castello, devi infliggergli 1 o 2 usura. Se un vagabondo salta da un albero a 12 metri da terra, nella MIGLIORE delle ipotesi (se ha ottenuto un risultato di 10+ usando **affidarsi al fato**) infliggergli 1 ferita, semplicemente perché era troppo alto. Infliggere danni non è una punizione e non è un modo per scoraggiare le azioni, ma un metodo per tenere fede alla narrazione, per far prendere vita ai Boschi e per evidenziare le conseguenze delle azioni dei vagabondi in modo da onorare le loro scelte. Se un vagabondo può cadere da 12 metri senza rischiare di farsi male, i Boschi non sono un luogo reale e drammatico.

Colle Artiglio



Come Usare Questa Radura

Questa radura è scritta in modo da offrirti abbastanza dettagli da renderla facile da usare, ma senza forzare una trama prestabilita. **ROOT: IL GIOCO DI RUOLO** offre la possibilità di mettere in gioco situazioni complicate, difficili ed esplosive, che cambiano e crescono mentre i vagabondi le affrontano. La chiave non è aspettarsi uno sviluppo preciso, ma conoscere la situazione, chi sono i personaggi coinvolti e come la situazione stessa potrebbe evolversi senza l'intervento dei vagabondi o in seguito a un particolare corso d'azione.

Come GM, dovresti leggere la descrizione e i conflitti e dare un'occhiata a PNG e Luoghi. L'idea non è quella di memorizzarli tutti, ma farli macerare nella tua testa. Se alcuni elementi si rivelano meno interessanti per te o i PG, benissimo! Non preoccuparti di forzarli nella storia solo perché sono scritti qui, questo modulo presenta solamente una serie di idee create per supportarti e ispirarti.

“A Prima Vista” è una descrizione di quello che i vagabondi vedono quando arrivano nella radura. Serve a proporre una serie di immagini e descrizioni su cui costruire andando avanti, un modo per mettere in moto gli eventi.

Il **“Conflitto Principale”** di una radura è il problema maggiore che sta affrontando, quello di cui tutti gli abitanti sono a conoscenza, ed è subito evidente nel momento in cui arrivano nella radura. È il fatto del giorno su cui ogni PNG della radura con cui parlano i vagabondi ha un'opinione in merito, e la maggior parte di quello che succede è in qualche modo collegato a questo conflitto.

Quando i vagabondi giungono nella radura, mettili a conoscenza rapidamente del conflitto principale, non c'è modo di evitarlo. Ogni singolo abitante ha un'opinione sulla crisi legata alla successione e un'idea di quale pretendente vorrebbe vedere trionfare.

Gli altri conflitti della radura sono dispute più piccole e specifiche, spesso legate a modo loro all'arco narrativo principale, ma meno evidenti.

Gruppi particolari all'interno della radura saranno a conoscenza di ogni conflitto, e ogni abitante che ne è a conoscenza probabilmente sarà profondamente coinvolto, ma altri gruppi non ne saranno assolutamente a conoscenza oppure ne fraintenderanno o sottovaluteranno l'importanza.

I vagabondi dovranno scavare un po' più a fondo per scoprire gli altri conflitti, ma una volta che parleranno con qualcuno che è coinvolto, puoi mostrare loro tutti gli aspetti della disputa o del problema. Il punto non è nascondere il conflitto ai vagabondi, è evidenziare che questi problemi stanno sobbollendo sotto la superficie, pronti a esplodere e a crescere.

Sia per il conflitto principale che per gli altri, la sezione **“Ulteriori Sviluppi”** è lì per mostrarti cosa succederà probabilmente se i vagabondi non arriveranno mai nella radura. I vagabondi sono la variabile qui, l'elemento sconosciuto nell'equazione che può spostare l'ago della bilancia di qualsiasi problema. Usa questa sezione per farti un'idea di come gli eventi si sviluppino off-screen e delle strategie impiegate dai personaggi principali della radura, ma ricorda che le cose cambieranno sicuramente se i vagabondi interagiscono con queste figure, ostacolano i loro piani, salvano vite o altro. Dai ai vagabondi la possibilità di reagire a questi eventi e a questi piani, assicurandoti che le conseguenze si manifestino davanti a loro.

Descrizione

Colle Artiglio è una radura vasta e antica, abitata principalmente da volpi, ma ospita abitanti di ogni specie. È rimasta sotto il dominio degli Alcioni da quando se ne ha memoria. In vari momenti della storia, la famiglia degli Alcioni è anche assisa al trono delle aquile e, di conseguenza, anche ora è fra le pretendenti al governo della Dinastia. Durante la Guerra, burocrati e aquile in cerca di potere hanno ordito piani per spostare ancora una volta la sede del trono della Dinastia a Colle Artiglio, anche perché Lady Morgana Alcioni IV sembrava un'ottima candidata per diventare regina. Sfortunatamente, Lady Morgana è venuta a mancare improvvisamente e inaspettatamente nei mesi scorsi. Dopo la morte di Morgana, la famiglia Alcioni si è trovata bloccata in una lotta a tre per la successione al trono di Fassino di Colle Artiglio (e forse dell'intera Dinastia!). I pretendenti sono Thurgud, l'erede destinato e nipote di Morgana, convinto che sia ciò che gli spetta di diritto, sua sorella, Theodora, un generale ed eroe di guerra, che crede di essere la migliore scelta e Gaius, un mercante austero e tradizionalista, in apparenza quello con la pretesa al trono più debole, ma con un asso nella manica: un antico ed esoterico metodo per stabilire la successione che lo renderebbe il candidato più probabile. Tutti e tre hanno iniziato a investigare i paraggi di Castel Augustine, una fortezza sugli alberi che un tempo era la magnifica sede degli Alcioni ai tempi in cui governavano tutte le Aquile. Ognuno di loro spera di trovare qualche antica reliquia delle Aquile, e sfruttarla per consolidare la propria pretesa al trono senza che sfoci in una guerra. Una guerra aperta fra i tre Alcioni, sarebbe una macchia indelebile sul governo di chiunque emerga vincitore, gettando l'ombra del dubbio sulla legittimità e sul valore delle Aquile, senza menzionare il fatto che nessuno di loro avrebbe un netto vantaggio in un eventuale conflitto. Anche se non scoppiasse una guerra aperta fra i tre Alcioni e i loro sostenitori, un conflitto prolungato avrebbe comunque effetti terribili sulla radura.

A Prima Vista:

Lasciando il sentiero per addentrarsi nella radura, i visitatori vedono per prima cosa l'enorme quercia cresciuta alle pendici dell'omonimo Colle Artiglio. Sui suoi rami si scorge l'impressionante forma di Castel Augustine. Ma lo stato fatiscente in cui versa il castello diventa evidente avvicinandosi, mentre il moderno abitato si allarga ai suoi piedi. Il sentiero è pattugliato da numerosi soldati che portano uno stemma che ritrae un artiglio d'argento, insieme ad alcuni membri nell'uniforme blu e dorata dell'Alta Guardia. La tensione fra i due gruppi è palpabile. Alcuni abitanti indossano al braccio fasce blu e dorate a testimonianza della loro alleanza con Thurgud, mentre altri indossano il rosso e l'argento, il simbolo della loro alleanza con Theodora; un gruppo più sparuto, invece, indossa il vecchio stemma del periodo in cui Colle Artiglio dominava la Dinastia delle Aquile, attualmente collegato a Gaius. Il rumore delle conversazioni sommesse è sovrastato dalle frecciate che gli abitanti dei vari schieramenti si urlano a vicenda, accusando di abusi e negligenze le parti avverse, siano esse l'Alta Guardia, gli Artigli d'Argento o i mercenari della Compagnia del Fiume schierati dalla parte di Gaius.

Conflitti

CONFLITTO PRINCIPALE:

La Successione al Trono

Dopo la morte di Lady Morgana IV, il suo primo nipote si è affrettato a indossare la corona di argentalloro, proclamandosi Lord Thurgud II di Colle Artiglio e candidandosi come nuovo Re della Dinastia delle Aquile. Poco dopo, però, la principale compagnia militare di Colle Artiglio, gli Artigli d'Argento, ha fatto ritorno da una battaglia nei Boschi condotta sotto il comando del Generale Theodora. Anche se il conflitto vero e proprio non è ancora scoppiato, le forze di Teodora non hanno riconosciuto chiaramente né tantomeno si sono piegate al potere di Thurgud. Theodora e gli Artigli d'Argento non hanno ancora richiesto apertamente che Thurgud abdichi, ma la loro posizione è più che evidente: solo l'etichetta e la paura di una guerra civile si frappone a una loro aperta dichiarazione di ostilità. Nel frattempo l'Alta Guardia ha iniziato a opporsi alle intimidazioni degli Artigli d'Argento, spingendo la situazione verso un conflitto aperto. La maggior parte dei soldati e dei leader delle forze di spedizione militari, sostengono che risponderanno solo al Generale Theodora.

Nel bel mezzo del conflitto, Lord Gaius Alcioni ha gettato il suo guanto di sfida, avanzando la sua pretesa al trono sostenuta dall'antico libro "L'Arte Di Governare" scritto da Augustine Alcioni stesso. Gaius è appoggiato dagli abitanti più ricchi di Colle Artiglio di origine non Alcioni e dai nobili più tradizionalisti, compresi molti che avevano sperato che Morgana potesse salire al trono delle Aquile. Inoltre, Gaius ha assoldato uno squadrone di mercenari della Compagnia del Fiume in suo sostegno. Il Capitano Signa ha stretto un accordo, in nome della Compagnia del Fiume, per cui la Compagnia si impegna a bloccare il commercio della radura qualora Gaius non diventasse Lord Gaius I.

Tutti e tre i pretendenti hanno posato gli occhi su Castel Augustine, all'interno del quale si dice che siano sepolti numerosi simboli del potere delle Aquile: l'originale Sigillo di Augustus I, donatogli dalle maggiori famiglie della Dinastia, il Mantello Reale, tessuto con piume di Augustus I e lo Scettro della Consacrazione, forgiato dalla leggendaria Regina Tormessa, e donato di epoca in epoca a ogni nuovo governante delle Aquile. Sono tutti rimasti nelle rovine dopo una battaglia durante la Guerra Civile, quando un gruppo di corvi appartenente alla nascente Congiura dei Corvidi saccheggiò Colle Artiglio e distrusse parte del castello con gli esplosivi.

Impossessarsi di uno di questi tradizionali simboli, rafforzerebbe il diritto al trono e garantirebbe il sostegno della nobiltà degli abitanti ancora indecisi in tutto Colle Artiglio e nell'intera Dinastia. Senza uno di questi simboli nessuno dei pretendenti ha abbastanza influenza per superare lo stallo. Nessuno ha la forza di escludere gli altri né

tantomeno vuole un conflitto aperto, per cui queste reliquie sono in grado di spostare l'ago della bilancia.

Gaius è stato il primo a mettere gli occhi su quei simboli di potere, assoldando abitanti per scavare e setacciare le rovine per conto suo. Nessuno prima del crollo di una parte instabile del castello che ha seppellito un gruppo di abitanti se ne era accorto. In seguito all'evento, Lord Thurgud ha incaricato l'Alta Guardia di sigillare il castello e impedire a chiunque altro di entrare, mentre i suoi membri e altri servitori rischiano la vita per lui alla ricerca degli oggetti.

Per non essere da meno, Theodora ha inviato un suo distaccamento per "aiutare" a interdire le rovine; gli Artigli d'Argento e l'Alta Guardia non si sono ancora scontrati perché i loro comandanti sperano entrambi di risolvere il conflitto assicurandosi il bottino delle rovine, ma ogni giorno si affrontano, impedendo l'accesso al castello dai passaggi che sorvegliano. Theodora ha iniziato a costringere il personale militare e gli abitanti a entrare nelle rovine, mentre i suoi soldati tengono a bada l'Alta Guardia. Gaius, nel frattempo, ha iniziato a far sgattaiolare i suoi sostenitori all'interno delle rovine, sfruttando qualsiasi metodo illecito per trovare le reliquie di cui ha bisogno.

Mentre i tre corrompono, arruolano e obbligano gli abitanti a fare il lavoro sporco, sempre più abitanti spariscono all'interno delle rovine. Girano voci che, benché le rovine siano veramente instabili, il maggior pericolo è dato da una colonia di formiche giganti che uccidono chiunque si addentri nel loro territorio.

Ulteriori Sviluppi

Se i vagabondi non raggiungeranno mai Colle Artiglio, allora, la ricerca dei simboli del potere andrà drammaticamente storta. Mentre gli abitanti continuano a scavare, la loro inesperienza causerà il collasso dell'intera struttura, impedendo a chiunque di entrare senza prima anni di sforzi per ripulire l'area dai detriti o utilizzando misure stravaganti come gli esplosivi. Senza i simboli a sostenere l'una o l'altra pretesa al trono, la tensione arriverà a un punto critico.

Theodora sarà riluttante a ricorrere a un colpo di stato, ma mentre il conflitto si estende, i suoi consiglieri la convinceranno che l'unico modo per ristabilire ordine e pace è quello di prendere il trono con la forza.

Gli Artigli d'Argento marceranno sul castello e attaccheranno l'Alta Guardia, mentre Gaius risponderà gettando nella mischia i mercenari del Capitano Signa. Gli Artigli d'Argento di Theodora, un gruppo di veterani di mille battaglie, sconfiggerà sia l'Alta Guardia che i Mercenari della Compagnia del Fiume, ma non senza pesanti perdite. Il regno di Lady Theodora X, inizierà nella discordia e nel sangue. Le speranze di unire le Aquile sotto il regno di un Alcioni si infrangeranno e la Dinastia stessa rimarrà coinvolta, mentre alcuni suoi leader si batteranno per estendere il loro potere. Ben presto Colle Artiglio diventerà il centro del sentimento di opposizione alla Dinastia nei Boschi.

CONFLITTO:

Nel Caos

Oltre a proteggere i governanti del trono di Fassino, l'Alta Guardia è tradizionalmente incaricata di sorvegliare Colle Artiglio. Di solito è il Sergente Cavaliere della Guardia, una volpe del deserto di nome Sir Qina'an Nahtam, che la comanda, ma quest'ultimo non ha forze a sufficienza per mantenere il delicato equilibrio fra i contrabbandieri, i ladri e i tagliagole di Colle Artiglio, specialmente per quanto riguarda il Sindacato della Luna Piena.

Il Sindacato della Luna Piena è una locale attività di contrabbandieri e ladri gestita da Marie Biancartiglio, meglio conosciuta come Notte d'Inverno. Notte d'Inverno è partita da zero e da anni contrabbanda droghe illegali nella radura.

In passato Sir Qina'an Nahtam ha permesso al Sindacato della Luna Piena di agire, fintanto che Marie fosse stata d'accordo nel non espandersi ed elargire parte dei guadagni a favore dei più poveri, e Marie è stata ben felice di mantenere la propria parte del patto. Recentemente, però, Notte d'Inverno ha iniziato a gestire un racket di estorsioni ai danni di facoltosi mercanti: ha iniziato facendo pagare loro prezzi esorbitanti, chiedendo soldi per la protezione e rivendicando attività preziose e non protette.

Ma la posizione del Sindacato della Luna Piena è tutt'altro che sicura. Qualcuno ha iniziato a rubare dai magazzini di proprietà del Sindacato. Notte d'Inverno ha notato che alcune delle sue spedizioni illegali non sono mai giunte a destinazione e alcuni dei depositi meglio custoditi sono stati saccheggiati.

Ha incaricato sua figlia, nonché suo braccio destro, Diana Biancartiglio, di indagare su quello che sta succedendo. Marie non sa che Diana stessa è la traditrice. Diana sta usando i beni rubati per sostenere il suo amore, Alexandria Alcioni (vedi "Erede per Caso").

Notte d'Inverno sta ancora cercando di espandere il suo territorio mentre affronta questa nuova minaccia. Nel frattempo Sir Qina'an vuole che smetta di espandersi lasciando le cose come prima, oppure eliminarla completamente.

Ulteriori Sviluppi

Se i vagabondi non raggiungeranno mai Colle Artiglio, allora il Sindacato della Luna Piena, mentre cerca di individuare il responsabile dei furti, continuerà ad espandersi. Quando Notte d'Inverno scoprirà il nascondiglio del colpevole, lo bloccherà e gli darà fuoco. Diana e Alexandria fuggiranno per il rotto della cuffia, ma Marie noterà che sua figlia porta segni di bruciature. Questo, insieme ad altri indizi, smaschererà Diana quale traditrice, segnando Marie e portando all'improvvisa scomparsa di Diana. Notte d'Inverno allora cercherà di espandere il controllo del Sindacato della Luna Piena a tutta la radura, svelando per prima cosa le prove dei suoi accordi con Sir Qina'an Nahtam per assicurarsi che venga rimosso per disonore dal suo incarico, per poi assassinarlo con discrezione. Notte d'Inverno lo sostituirà nella posizione con qualcuno di più fidato, e il Sindacato della Luna Piena potrà così prendere il controllo della legge a Colle Artiglio, senza tollerare rivali o minaccia alcuna.

CONFLITTO:

Lucertola Rossa

La Setta delle Lucertole gestisce l'Orfanotrofio di Colle Artiglio sotto la tutela di Clement il Mite, garantendo ai bambini indigenti una casa, educazione e cibo. Essendo relativamente nuovi della radura, Clement e i suoi seguaci non hanno ancora esercitato una forte opera di conversione. Hanno passato metà degli ultimi dieci anni a radunare abbastanza membri per eseguire un rituale di invocazione, nel quale uno dei membri anziani ha dato volontariamente la propria vita per benedire gli altri. Il corpo è stato seppellito con cura e rispetto all'interno dell'orfanotrofio, che funge anche da santuario della Setta.

Recentemente, in sei diverse mattine, l'Alta Guardia ha trovato il cadavere di un uccello steso sulla strada, ucciso secondo una procedura che evoca voci e storie riguardanti i rituali della Setta delle Lucertole. Un assassino terrorizza Colle Artiglio e sia la causa delle morti che la prossimità all'orfanotrofio, hanno indirizzato i sospetti su quel luogo e la Setta. Clement ha bisogno di qualcuno che scagioni i suoi membri rispettando al contempo le loro pratiche religiose.

In effetti, gli uccelli assassinati sono tutti abitanti che, se l'arcaico metodo di successione impugnato da Lord Gaius venisse accettato, avrebbero avuto maggiore diritto al trono di Colle Artiglio di Lord Gaius stesso. Tutti questi potenziali pretendenti non erano neanche particolarmente ricchi o potenti, solo per puro caso le vecchie regole conferivano loro legittimità. La maggior parte di loro non era neanche a conoscenza della possibilità di indossare la corona di argentalloro, e neppure sapevano dei loro legami di parentela con gli Alcioni. Solo Gaius ne era a conoscenza per via di alcuni alberi genealogici rinvenuti insieme ai vecchi trattati legali. Gaius non avrebbe avuto problemi a perseguire le sue rivendicazioni, ma la paura che uno dei suoi avversari potesse approfittare di uno degli altri pretendenti per mettere sul trono un burattino... è stata troppa per lui, quindi ha inviato un assassino a risolvere il problema. L'assassino, Adrian Beccuncino, venuto a sapere del recente sacrificio eseguito dalla Setta, è stato ben felice di approfittare della xenofobia e dei pregiudizi contro le Lucertole per mascherare i suoi attacchi nei confronti degli Alcioni e dei loro cugini.

Ulteriori Sviluppi

Se i vagabondi non raggiungeranno mai Colle Artiglio, allora, senza un'altra voce alzata in difesa della Setta delle Lucertole e del suo leader locale, Clement il Mite, l'opinione pubblica si rivolgerà contro di loro e gli animi si incendieranno. Una folla furiosa e diffidente di abitanti di Colle Artiglio protesterà contro la Setta, e alcuni facinorosi non esiteranno a ferire i loro membri visibili, dando per scontato che ogni lucertola sia affiliata, senza distinzioni. Mentre la conta di morti e feriti sale, la folla si radunerà fuori dall'orfanotrofio per manifestare contro l'esistenza stessa della Setta. Sir Qina'an e la sua Alta Guardia allora entreranno in azione, ma non per proteggere la Setta, bensì per arrestare Clement e chiudere l'orfanotrofio. I bambini saranno costretti a tornare per strada e affrontare il duro fato che li attende.

CONFLITTO:

Erede per Caso

Nonostante l'assassino Adrian Beccuncino abbia avuto ampiamente successo nell'eliminare i rivali di Gaius, una delle potenziali vittime è scampata. Alexandria Alcioni viene considerata, da suo cugino di secondo grado Gaius, troppo giovane e vile per governare, benché la sua pretesa al trono, secondo l'arcaico metodo col quale Gaius sostiene la propria, sia altrettanto forte. Alexandria non desidera la corona di argentalloro e non ha nemmeno compreso di avere un reale diritto... non fino a quando Adrian Beccuncino non è venuto a cercarla. Alexandria è a malapena riuscita a sopravvivere e Beccuncino l'ha data per morta. Invece, Alexandria è fuggita e si è nascosta, riuscendo pian piano a mettere insieme i pezzi del puzzle e comprendendo cosa aveva in comune con le altre vittime: tutte avevano un qualche diritto al trono secondo l'arcaico metodo di successione di Gaius.

Ora Alexandria passa la maggior parte del tempo a terra, nascosta da amici in tutto Colle Artiglio e con la sua amante, Diana Biancartiglio, la figlia della nota criminale Notte D'Inverno. Diana ha nascosto Alexandria mentre recuperava dalle ferite. Attraverso i suoi legami col sottobosco criminale della radura, Alexandria ha radunato la propria fazione di abitanti, finanziata coi beni e il denaro sottratti al Sindacato della Luna Piena e ha pianificato di rivelare alla radura che è sopravvissuta solo nel momento di attuare il proprio piano: quando Gaius farà la sua mossa, denunceranno il suo coinvolgimento negli assassinii per screditarlo. Sfortunatamente, rubare al Sindacato della Luna Piena per finanziare questo piano, ha attirato l'attenzione della madre di Diana, Notte d'Inverno.

Alexandria non sa chi sia o dove si trovi Adrian Beccuncino, anche se si sta avvicinando a capire esattamente chi potrebbero essere gli altri bersagli. Vuole porre fine agli assassinii, ma non si farà scrupoli a usare la violenza per proteggere sé stessa e i suoi collaboratori se costretta. Nel frattempo, Adrian Beccuncino ha scoperto che probabilmente non è riuscito a uccidere Alexandria e, quando si accorge che Alexandria sta ricevendo aiuto da Diana e altri, l'intero Sindacato della Luna Piena finisce nel suo mirino.

Ulteriori Sviluppi

Se i vagabondi non raggiungeranno mai Colle Artiglio, il piano di Alexandria e Diana per deporre Gaius scatterà al momento perfetto... ma Beccuncino non se ne starà lì ad ali incrociate. Prima o poi, Beccuncino arriverà alla conclusione che Diana sta aiutando Alexandria e ucciderà un paio di affiliati al Sindacato, ferendo gravemente anche Diana. Alexandria diventerà sempre più disperata vedendo la sua amante ferita e si lascerà andare ai suoi peggiori istinti, approfittando della sua banda di abitanti per schiacciare Gaius e cercare di assassinarlo. I movimenti di Alexandria a questo punto saranno tutt'altro che cauti e Beccuncino si metterà sulle sue tracce, aspettando il momento propizio per colpire: proprio quando Alexandria si muoverà per assassinare Gaius, Beccuncino la ucciderà. Diana, ancora convalescente, chiederà aiuto alla madre e quando le rivelerà il motivo per cui rubava, Notte d'Inverno mobilerà l'intera forza del Sindacato contro Gaius, dando il via a una guerra contro la classe mercantile di Colle Artiglio.

Abitanti Importanti

Thurgud Alcioni II

Thurgud, l'attuale lord di Colle Artiglio, è furbo, ma anche un po' ingenuo. È convinto di essere il legittimo sovrano della radura e non comprende le motivazioni di sua sorella e dei suoi cugini. Ha la necessità di incrementare il supporto alla sua rivendicazione e pensa di poterlo fare trovando i simboli del potere: una carta infallibile da giocare quando si tratta di convincere la nobiltà conservatrice di Colle Artiglio. Non si aspetta veramente un attacco da parte di sua sorella e non comprende quanto la sua posizione sia in realtà precaria.

FATICA ☐☐

USURA ☐

FERITE ☐

MORALE ☐☐

MOTIVAZIONE: restare lord di Colle Artiglio

EQUIPAGGIAMENTO:

- Paramenti nobiliari
- Corona di Argentalloro
- Armatura della Aquile
- Spada delle Aquile

MOSSE:

- Comandare l'Alta Guardia perché lo difenda
- Esigere lealtà dai suoi sottoposti
- Emettere decreti legge

Theodora Alcioni

Generale degli Artigli d'Argento, vera e propria eroina di guerra, e politica reticente, Theodora vede sé stessa principalmente come avversaria di suo fratello Thurgud. Non aspira a diventare Lady, ma nessuno al suo comando crede che Thurgud meriti la corona di argentalloro; non dopo tutto quello che a differenza sua, lei ha sacrificato per la radura. I suoi sostenitori hanno finito per convincerla, ma lei non vuole scatenare un'altra guerra civile a Colle Artiglio. Nell'intimo, sa che probabilmente Thurgud è quello con maggiori diritti al trono, ma pensa che non sia portato per comandare e non si sia affatto guadagnato il diritto di farlo.

FATICA ☐☐☐

USURA ☐☐☐☐

FERITE ☐☐☐☐

MORALE ☐☐☐

MOTIVAZIONE: prendere lei stessa il controllo di Colle Artiglio

EQUIPAGGIAMENTO:

- Armatura e abiti da battaglia
- Spada delle Aquile

MOSSE:

- Ordinare agli Artigli d'Argento di colpire
- Dare ordini chiari in battaglia
- Resistere a difficoltà apparentemente insormontabili

Gaius Alcioni

Gaius Alcioni è il terzo pretendente al trono di Colle Artiglio della famiglia e un ricco mercante conservatore. È un uccello ambizioso, però non è alla ricerca della gloria personale, ma di un effettivo miglioramento della radura, riportandola sulla giusta strada ripristinando le tradizioni. Per questo motivo, ha riportato alla luce un arcaico metodo di successione che lo vede come erede designato e ha assoldato un assassino, Adrian Beccuncino, per eliminare coloro che potrebbero interferire con la sua rivendicazione.

FATICA ☐☐

USURA ☐

FERITE ☐

MORALE ☐☐☐☐

MOTIVAZIONE: guidare Colle Artiglio verso un grande futuro

EQUIPAGGIAMENTO:

- Ricchi abiti da mercante
- Borsello di monete

MOSSE:

- Rivelare un piano subdolo
- Convocare i mercenari per proteggerlo e servirlo
- Ricattare un nemico con segreti rubati

Clement il Mite

Guida della locale Setta delle Lucertole e direttore dell'Orfanotrofio di Colle Artiglio, Clement pratica la sua fede nel modo che più si confà al suo spirito e alle sue credenze. Nessuno viene forzato a unirsi alla Setta, ma la lucertola insegna volentieri agli orfani di cui si prende cura che il Grande Wyrn li ama e li apprezza. Ma la natura gentile di Clement è vista da molti abitanti di Colle Artiglio con sospetto, come se nascondesse qualcosa, e la gente del posto racconta iperboliche e raccapriccianti storie sui rituali della Setta. Recentemente un membro anziano della Setta ha offerto la propria vita per benedire i nuovi adepti della fede, come da tradizione della Setta. La gente del posto, però, è convinta che la mezza dozzina di uccelli assassinati recentemente, siano tutti vittime del furore religioso di Clement. Clement afferma il contrario e nel frattempo continua le sue opere di bene, ma pochi gli credono.

FATICA ☐

USURA ☐

FERITE ☐

MORALE ☐☐☐☐

MOTIVAZIONE: proteggere e aiutare i bisognosi

EQUIPAGGIAMENTO:

- Abiti modesti
- Bastone da passeggio
- Semplice simbolo in legno del Grande Drago

MOSSE:

- Chiedere aiuto ai fedeli
- Tenere un sermone invitando all'aiuto reciproco e alla compassione
- Aiutare e dare conforto a poveri e malati

Alexandria Alcioni

Stando al metodo per la successione impugnato da Gaius, Alexandria avrebbe maggior diritto al trono di Colle Artiglio di Gaius stesso, nonostante sembri poco più di un pulcino. Per questo, il sicario inviato da Gaius, ha cercato di assassinarla, ma Alexandria si è salvata, anche se per il rotto della cuffia. Ora, ha fatto squadra con la sua amante, Diana Biancartiglio, e i suoi compagni criminali per sbarazzarsi di Gaius prima che avanzi la sua rivendicazione e salga al trono.

FATICA ☐☐

USURA ☐

FERITE ☐

MORALE ☐☐☐

MOTIVAZIONE: *fermare Gaius e punirlo*

EQUIPAGGIAMENTO:

- Abiti raffinati
- Set di piccoli coltelli
- Anello con sigillo degli Alcioni

MOSSE:

- Rifugiarsi dai suoi amici criminali
- Unire i puntini degli indizi
- Raccogliere seguaci per la sua causa

Marie Biancartiglio

Conosciuta anche come Notte d'Inverno, Marie è la leader del Sindacato della Luna Piena, l'organizzazione criminale più potente di Colle Artiglio. Per anni ha mantenuto rapporti stabili, anche se tesi, con l'Alta Guardia e Sir Qina'an Nahtam, potendo agire indisturbata a Colle Artiglio fintanto che avesse tenuto un basso profilo e non avesse provato a espandersi in aree più ricche, dove il Sindacato sarebbe stato facilmente notato. In cambio, donava una parte dei propri guadagni alla radura e agli abitanti oppressi. Approfittando del recente stato di caos, Marie ha però colto l'opportunità per ampliare il suo controllo sulla radura, minacciando la collaborazione in essere. Recentemente, alle spalle di Marie, la figlia Diana ha iniziato a fare la cresta ai profitti del Sindacato per aiutare la sua amante, Alexandria Alcioni. Marie avrebbe aiutato Diana e Alexandria se glielo avessero chiesto, ma ora è convinta che un'altra banda si stia muovendo nel suo territorio ed è pronta a ricorrere alla violenza per proteggerlo.

FATICA ☐☐

USURA ☐☐

FERITE ☐☐

MORALE ☐☐☐☐

MOTIVAZIONE: *espandere e difendere il suo impero criminale*

EQUIPAGGIAMENTO:

- Abiti raffinati
- Stiletto di perle e argento
- Gioielli di argento e diamanti

MOSSE:

- Intimidire con la minaccia della violenza
- Fare affari illeciti
- Rivelare alleati e mercenari nascosti

Diana Biancartiglio

Figlia di Notte d'Inverno e amante di Alexandria Alcioni, Diana serve la madre come comandante in seconda. Quando Marie deve trasmettere un ordine o qualche teppista deve ricevere una lezione, invia Diana, e sono tutti convinti che un giorno Diana prenderà il posto della madre. Sostenendo Alexandria e approfittando delle risorse del Sindacato per proteggerla e aiutarla, ha generato un conflitto fra gli obblighi verso sua madre e la devozione per Alexandria. Ha scelto una strada, e non vede nessuna facile via d'uscita. Giunta a questo punto, spera che Alexandria possa smascherare Gaius e le cose tornino alla normalità.

FATICA ☐☐

USURA ☐☐

FERITE ☐☐☐

MORALE ☐☐

MOTIVAZIONE: *proteggere e appoggiare Alexandria*

EQUIPAGGIAMENTO:

- Abiti raffinati
- Coltelli da lancio

MOSSE:

- Attaccare con brutale ferocia
- Chiedere il supporto di altri criminali
- Risolvere un problema con soldi rubati

Adrian Beccuncino

Un assassino prezzolato che ha vissuto solo brevemente a Colle Artiglio, Adrian attualmente lavora per Gaius Alcioni. Adrian sta uccidendo chiunque abbia diritto alla corona di argentalloro per via dell'arcaico metodo di successione di Gaius. È stato Adrian stesso ad avere l'idea di far ricadere la colpa degli assassini sulla Setta delle Lucertole, facendoli sembrare affini alle peggiori pratiche del culto. Beccuncino ha fallito solo una volta finora, con Alexandria, anche se era convinto che fosse già morta quando ha lasciato la scena del delitto. Da quel momento, ha realizzato che Alexandria potrebbe essere sopravvissuta e sta cercando di portare a termine il lavoro. Gli assassini per il momento si sono fermati, ma la paura e la diffidenza nei confronti della Setta continua a crescere. Alexandria si sta dimostrando piuttosto difficile da rintracciare dato che si trova sotto la protezione del Sindacato della Luna Piena, per procura di Diana Biancartiglio. Adrian sta cercando qualcuno da aggirare per farsi spifferare dove si trova Alexandria e sa come farlo senza destare sospetti.

FATICA ☐☐☐☐

USURA ☐☐☐

FERITE ☐☐☐☐

MORALE ☐☐

MOTIVAZIONE: *assassinare i rivali di Gaius*

EQUIPAGGIAMENTO:

- Armatura nascosta sotto abiti semplici
- Arnesi da assassino

MOSSE:

- Attendere il momento giusto per agire
- Muoversi rapidamente e silenziosamente
- Colpire dalle ombre

Sir Qina'an Nahtam

Sir Qina'an Nahtam è il capo dell'Alta Guardia. È una volpe del deserto originaria di una terra lontana ed è giunto a Colle Artiglio al seguito di Morgana IV dopo che lei gli aveva salvato la vita. Dopo essere stato membro dell'Alta Guardia, ne è diventato il capo. Segue la legge e servendo Thurgud III evita di parteggiare per uno dei tre successori. Al momento si destreggia nel ruolo di tutore della legge di Colle Artiglio e comandante delle spedizioni dell'Alta Guardia dentro a Castel Augustine, ma purtroppo le sue forze sono ridotte all'osso e non riesce a svolgere al meglio entrambi i compiti. Il suo doppio impegno ha permesso a Notte d'Inverno di violare il patto che avevano stretto, e ora deve destreggiarsi tra le ambizioni del Sindacato e le lotte intestine, senza contare una lunga serie di assassini! Sotto stress tende a compiere scelte avventate; in particolare i suoi pregiudizi contro la Setta delle Lucertole lo inducono a condannare Clement il Mite e la Setta locale, lasciando campo aperto alla folla di abitanti che si vuole fare giustizia da sola.

FATICA □□

USURA □□□

FERITE □□

MORALE □□□

MOTIVAZIONE: *obbedire al Lord in carica di Colle Artiglio*

EQUIPAGGIAMENTO:

- Armatura dell'Alta Guardia
- Spada delle Aquile

MOSSE:

- Schierare l'Alta Guardia
- Indagare su un crimine
- Delegare le risorse dell'Alta Guardia a un intermediario

Alta Guardia

L'Alta Guardia difende il trono di frassino e le leggi di Colle Artiglio. Mantengono sempre un contingente a protezione di Lord Thurgud nel caso scoppi la guerra, mentre il resto è di stanza dentro e fuori Castel Augustine. Se necessario, crea singoli membri della guardia seguendo le regole di creazione dei PNG. Assicurati di assegnare loro almeno 1 casella di usura per la loro armatura e 1-ferita di danno per le armi.

Gruppo medio: queste caratteristiche rappresentano il numero di soldati dell'Alta Guardia che è normale incontrare in uno scontro serio.

FATICA □□□□□□

USURA □□□□□

FERITE □□□□□□□

MORALE □□□□□

DANNO INFLITTO: 3-ferite

MOTIVAZIONE: *servire e proteggere Lord Thurgud*

EQUIPAGGIAMENTO:

- Alabarda e cotta di maglia

MOSSE:

- Cacciare gli intrusi
- Arrestare e imprigionare un malfattore
- Intimidire con una prova di forza

Artigli d'Argento

Da sempre la funzione degli Artigli d'Argento è stata quella di forza militare di spedizione. Nella recente Guerra dei Boschi, il Generale Theodora ha condotto gli Artigli d'Argento in aiuto della Dinastia contro le altre fazioni. Quando Thurgud ha preso il controllo della radura natia, gli Artigli d'Argento sono tornati a Colle Artiglio per sostenere l'ascesa al trono di Theodora. Se necessario, crea singoli Artigli seguendo le regole di creazione dei PNG. Assicurati di assegnare loro almeno 1 casella di usura per la loro armatura e 1-ferita e 1-fatica di danno per le armi.

Gruppo piccolo: queste caratteristiche rappresentano una squadra di Artigli d'Argento, il numero in cui è solito incontrarli in ogni occasione.

FATICA □□□□□

USURA □□□□

FERITE □□□□□

MORALE □□□□□□

DANNO INFLITTO: 2-ferite e 2-fatica

MOTIVAZIONE: *fare di Theodora la Lady di Colle Artiglio*

EQUIPAGGIAMENTO:

- Spade lunghe e armatura leggera ben tenute

MOSSE:

- Muoversi abilmente e silenziosamente
- Convincere gli altri a rispettare le regole con minacce e appelli
- Combattere ordinatamente

Mercenari della Compagnia del Fiume

Il Capitano Signa della Compagnia del Fiume si trova qui, con uno squadrone di mercenari, per sostenere Gaius. Generalmente se ne stanno in disparte, ma Signa li ha votati a Gaius e, in caso di conflitto, faranno la loro comparsa. Se necessario, crea singoli Artigli seguendo le regole di creazione dei PNG. Assicurati di assegnare loro almeno 2 caselle di usura per la loro armatura e 1-ferita di danno per le armi.

Gruppo piccolo: queste caratteristiche rappresentano una squadra di mercenari, il numero in cui è solito incontrarli in ogni occasione.

FATICA □□□□

USURA □□□□□□

FERITE □□□□

MORALE □□□□

DANNO INFLITTO: 2-ferite

MOTIVAZIONE: *rispettare il contratto e gli accordi di Signa*

EQUIPAGGIAMENTO:

- Martelli e asce, armature di legno e cotta di maglia

MOSSE:

- Tendere imboscate ai soldati nemici o a bersagli importanti
- Ritirarsi da uno scontro che non stanno vincendo nettamente
- Minacciare i potenziali nemici fino alla resa

Luoghi Importanti Regole Speciali

Castel Augustine

Costruito sui rami contorti di un'antica quercia alle pendici di Colle Artiglio, Castel Augustine è una vestigia di tempi migliori. Quando la fortezza cadde con Lord Dante VII ancora al suo interno, i simboli del potere andarono perduti, lasciati ad ammuffire fra le macerie, mentre Colle Artiglio voltava pagina. Ora, delle formiche giganti hanno fatto delle rovine la loro casa e difenderanno la regina da qualsiasi intruso. Sia l'Alta Guardia che gli Artigli d'Argento sono appostati lungo il perimetro del castello per tenere gli abitanti lontani: non passa giorno che una stanza o un corridoio non crolli. I soldati, però, non sono ovunque, e un entrata, un vecchio canale di scolo che conduce alle cucine, rimane un valido punto di accesso per chiunque ne sia a conoscenza.

La Cittadella dello Scudo

La Cittadella dello Scudo, situata nella parte bassa della radura, è la roccaforte degli Artigli d'Argento e il quartier generale di Theodora. La cittadella è pesantemente fortificata, con mura e tetto in pietra, e ha un proprio magazzino pieno di scorte, rendendo un eventuale assedio da parte dell'Alta Guardia molto complicato.

Il Maniero degli Alcioni

Costruito nella parte più alta degli alberi al di sotto di Colle Artiglio, il Maniero degli Alcioni è l'attuale sede del potere della radura e, per generazioni, la dinastia degli Alcioni ha governato da questa sontuosa magione. Thurgud, i suoi fratelli e sorelle e tutti i suoi cugini vivono qui, con l'Alta Guardia a protezione stanziata in un piccolo corpo di guardia con uffici annessi. Il Maniero degli Alcioni non è ben protetto o progettato per resistere a un attacco: la vera via d'accesso al maniero era la cittadella. L'accesso al maniero è comunque proibito, e solo coloro in possesso di un permesso reale sono ammessi al suo interno.

L'Orfanotrofio di Colle Artiglio

L'orfanotrofio è un grande complesso un tempo costituito da singole abitazioni. Ora, presenta un ampio edificio scolastico e un dormitorio per i bambini, oltre a un luogo di culto per i fedeli e un cimitero. Nonostante possa vantare un cancello e delle mura, non è particolarmente difendibile.

Il Club della Luna Piena

Non è un segreto che, nonostante appaia come una semplice taverna e casa da gioco, questo locale in realtà sia la base del Sindacato della Luna Piena e della sua leader, Notte d'Inverno. A tutte le ore della notte e del giorno è possibile trovare al bar e nelle stanze da gioco, i peggiori ceffi della radura. Durante il giorno, i leader delle comunità meno ricche di Colle Artiglio arrivano per fare affari con Notte d'Inverno, perché alla fin fine è il Sindacato che si occupa dei servizi cittadini di quelle zone.

Formiche Giganti

Una colonia di formiche giganti ha invaso le sale di Castel Augustine.

Gruppo piccolo: queste caratteristiche rappresentano un piccolo gruppo di formiche che pattugliano le sale del castello, il numero solito in cui è probabile incontrarle.

FATICA ☐☐☐☐

FERITE ☐☐☐☐

MOTIVAZIONE: *proteggere la regina*

MOSSE:

- Distruggere un muro per causare un crollo
- Sciamare su una minaccia al formicaio
- Scegliere un bersaglio e portarlo via

Nota: quando un gruppo di formiche viene sconfitto, le formiche trasudano un ormone di allarme che attira un altro gruppo verso l'area.

Struttura Instabile

Aggirarsi per le rovine del castello è pericoloso. Quando uno o più personaggi intraprendono attività che possono causare un crollo all'interno del castello, tira 1d6, +1 per ogni volta che hai fatto il tiro dall'ultimo crollo.

Con 6 o più, c'è un crollo che infligge almeno 1-ferita a tutti i personaggi presenti, ma potenzialmente di più in base alla narrazione.

Presentare la Radura

I vagabondi al loro arrivo trovano Colle Artiglio sull'orlo di una guerra civile. Assicurati che capiscano che si tratta di qualcosa di più di un semplice scontro politico: i contrasti potrebbero esplodere in una guerra aperta in grado di radere al suolo l'intera radura: gli abitanti di Colle Artiglio hanno molto a cuore chi deve essere a governarli!

Per iniziare, mostra subito un confronto fra l'Alta Guardia e gli Artigli d'Argento, così da introdurre i PG ai conflitti in corso. La Guardia, sta arrestando qualcuno che proclama ad alta voce che Thurgud non è il suo lord, e gli Artigli d'Argento si mettono in mezzo. Se i vagabondi non intervengono, il confronto degenererà in un vero e proprio combattimento prima che Sir Qina'an Nahtam arrivi e ordini all'Alta Guardia di ritirarsi e dirigersi a Castel Augustine. Dopodiché, introduci i vari PNG che potrebbero essere interessati ai loro servizi. Gaius, che già li tiene d'occhio, li invita a un banchetto e propone loro di esplorare le rovine in cambio di una grossa ricompensa. Qina'an Nahtam potrebbe offrire loro del denaro per pattugliare e mantenere la pace nella radura se sembrano

CONNESSIONI DEI PG CON COLLE ARTIGLIO

Ognuno di questi vagabondi ha un qualche tipo di connessione con Colle Artiglio e i suoi PNG. Queste connessioni sono descritte nel Passato del PG sul suo Playbook, ma per comodità del GM riportiamo anche qui i dettagli principali:

- **Fineas il Campione:** Fineas un tempo faceva parte degli Artigli d'Argento di Theodora. All'inizio del gioco, Fineas deve scegliere i Giusti e i Nemici, schierandosi a favore di uno dei contendenti al trono.
- **Saga la Cronista:** Saga è una studiosa con le conoscenze adeguate per appoggiare l'arcaico metodo di successione di Gaius... oppure confutarlo; tutte le parti in causa saranno interessate a ottenere l'aiuto di Saga.
- **Shariyen l'Ambasciatrice:** Shariyen l'Emissaria è conosciuta sia da Thurgud che da Clement il Mite ed entrambi aspireranno a ottenere il suo aiuto per risolvere i conflitti in essere.
- **Jeurgin l'Eretico:** Jeurgin è in cerca di una casa per costruire una chiesa dei Seguaci del Grande Albero, e per poterlo fare ha presentato una petizione a Theodora e Gaius, offrendo in cambio il proprio aiuto.
- **Dona la Cercatrice:** il Sindacato delle Luna Piena ha dato un indizio a Dona su dove trovare uno dei simboli del potere e ora è in debito con loro.
- **Aurélien l'Esule:** il giocatore di Aurélien, all'inizio del gioco, deve scegliere il bersaglio della sua vendetta: Thurgud, Theodora o Gaius. Il prescelto è in larga misura responsabile dell'esilio di Aurélien.

degli alleati utili e affidabili o, se rifiutano, propone loro di arruolarsi nell'Alta Guardia di stanza a Castel Augustine. Al mercato, i vagabondi potrebbero imbattersi in un banchetto di reclutamento degli Artigli d'Argento o dell'Alta Guardia che fa pressione sugli abitanti perché si uniscano a una "Forza Speciale di Spedizione" destinata alla ricerca di reliquie, ma senza paga né protezione. Le cose degenerano rapidamente quando i soldati iniziano ad afferrare e trascinare via gli abitanti con la forza. Nella parte bassa della radura, i PG possono venire a conoscenza degli assassini e della presunta colpevolezza della Setta.

Clement il Mite cercherà di ottenere il loro aiuto, nella speranza che siano più comprensivi degli abitanti della radura, anche se non può offrire molto come ricompensa. Se i PG, invece, si dirigono al Club della Luna Piena, incontreranno Diana e forse Notte d'Inverno in persona. Le due leader del Sindacato tenderanno a non fidarsi, ma potrebbero comunque trovare utili i vagabondi per risolvere i rispettivi problemi, specialmente se questi ultimi mostreranno di avere simpatie simili.

Se il gioco inizia lentamente, il ritmo tende a scemare o i vagabondi necessitano di maggiori incentivi per farsi coinvolgere nei conflitti di Colle Artiglio, aumenta la tensione. Ecco qui alcuni esempi:

- Un spedizione di merci illegali è stata sottratta al magazzino del Sindacato della Luna Piena, rubata sotto il naso di Notte d'Inverno. Lei non può permetterlo e la riuole indietro a ogni costo. È persino disposta a stringere un'alleanza con l'Alta Guardia se ciò può portare a dei risultati, ma una tale alleanza destabilizzerà il sottile equilibrio della radura, portando a uno scontro aperto.
- Thurgud ha decretato che contestare la sua leadership apertamente non solo è sedizione, ma tradimento, e pertanto punibile con la morte. Coloro che sono già stati arrestati per quel reato saranno i primi ad essere impiccati, fra tre giorni da oggi.
- Una folla di abitanti che vivono nei paraggi dell'orfanotrofio si è riunita per protestare contro la Setta, incolpandola per le morti a Colle Artiglio. L'Alta Guardia si trova lì, ufficialmente

per impedire che la protesta diventi una sommossa, ma Sir Qina'an non lascerà intervenire le truppe se non in casi estremi, anche perché tende a simpatizzare con la folla.

- Un altro crollo nelle rovine crea un ampio ed evidente accesso al vecchio castello, lasciando l'Alta Guardia, già a corto di effettivi, impossibilitata a proteggere tutte le entrate, favorendo una folle gara per accaparrarsi i simboli del potere.
- La violenza esplode fra l'Alta Guardia e gli Artigli d'Argento quando un ufficiale di primo pelo dell'Alta Guardia accoltella un soldato per farlo spostare dal sentiero. Lo scontro rischia di mettere in pericolo tutta la radura.

Playbook

Qui sotto una lista di tutti i personaggi pregenerati inclusi in questa quickstart. Nelle pagine seguenti troverai i playbook veri e propri pronti da stampare. In questa quickstart ci sono sei Vagabondi.

- **Fineas il Campione:** Fineas è un ex soldato degli Artigli d'Argento che ha voltato le spalle alla guerra per trovare una via migliore in cui distinguersi come eroe... anche se ama ancora trovarsi nel mezzo di un bel combattimento.
- **Saga la Cronista:** Saga è una studiosa e una storica alla ricerca della verità, determinata a impedire che chiunque abusi della conoscenza per pericolosi fini personali.
- **Shariyen l'Ambasciatrice:** Shariyen è una viaggiatrice e una diplomatica, interessata sia a mediare conflitti potenzialmente pericolosi e dannosi, sia a farsi una reputazione e arricchirsi.
- **Jeurgin l'Eretico:** Jeurgin è devoto al Grande Albero, la cui fede predica di difendere i bisognosi, ed è alla ricerca di alleati a Colle Artiglio.
- **Dona la Cercatrice:** Dona è una Cercatrice che adora infilarsi nelle rovine e in posti sorprendenti. Odia invece i tiranni che si approfittano degli altri.
- **Aurélien l'Esule:** Aurélien un tempo era un orgoglioso nobile della Dinastia delle Aquile prima di essere tradito da nemici e "amici"; ora è in cerca di giustizia e vendetta.

Fineas il Campione

Un generoso, possente e maldestro aspirante eroe, Fineas aspira a incarnare l'ideale di nobiltà. Ha lasciato il servizio di Lady Theodora per andare alla ricerca della vera giustizia.

Astuzia -1 • Carisma +2 • Destrezza -1 • Fortuna +1 • Vigore +2

La Tua Natura

Esempio: svuota il tracciato della fatica quando accetti pubblicamente un'impresa impegnativa per conto dei Giusti o dei loro rappresentanti.

Le Tue Motivazioni

Giustizia: avanzi quando ottieni giustizia per chi ha subito un torto da qualcuno di ricco e potente.

Principi: avanzi quando metti in pericolo te o i tuoi alleati per esprimere o incarnare i tuoi principi morali.

Imprese da Furfante: Gioco di Prestigio

Abilità con le Armi: Fracassare

Le Tue Mosse

Vocazione: Fra le fazioni delle Aquile di Thurgud, Theodora o Gaius, dichiarare una quale quale unica speranza per i Boschi (I Giusti) e un'altra quali malvagi tiranni (Il Nemico). Ottieni +1 continuo quando proteggi i membri dei Giusti o danneggi gli agenti del Nemico. Puoi cambiare la fazione che consideri i Giusti o quella che consideri il Nemico alla fine di ogni sessione svuotando tutte le caselle di prestigio della fazione che non ti motiva più; la reputazione con entrambe rimane invariata.

I Giusti: _____ Il Nemico: _____

Il tuo ruolo quale Campione:

• **Paladino:** quando infliggi danno al Nemico, infliggi 1-danno aggiuntivo; quando subisci danno proteggendo i Giusti, subisci 1-danno in meno.

Duso a Duso: Quando **lotti con un nemico** e ottieni 12+, puoi incassare i suoi colpi per metterlo fuori combattimento; subisci in pieno tutti i danni che ti infligge poi, se sei ancora in piedi, riempi il suo tracciato di fatica o ferite.

Familiare

io e _____ siamo come fratelli dopo anni vissuti insieme. Perché in passato abbiamo faticato ad andare d'accordo?

Quando lo aiuti a soddisfare la sua natura, svuotate entrambi il tracciato della fatica

Protettore

_____ è un vero eroe, qualcuno a cui posso ispirarmi per emulare le sue qualità morali. Cosa ha fatto per convincermi della sua rettitudine?

Quando è nel tuo raggio d'azione, segna fatica per subire un colpo indirizzato a lui. Se lo fai, ottieni un +1 continuo alle mosse con le armi per tutto il resto della scena.

Passato

Fineas conosce bene i conflitti in corso a Colle Artiglio, essendo nato qui. Ha servito nella fila degli Artigli d'Argento del Generale Theodora, prima di andarsene nel momento in cui si è reso conto che la guerra non faceva per lui: troppo dolore e nessun onore. Ora, viaggia come vagabondo alla ricerca delle vera nobiltà, come guerriero, difensore degli innocenti e modello di rettitudine. Finora, però, la sua cerca è riuscita solo in parte, ma spera che tornando a Colle Artiglio in questo momento di necessità, possa fare la differenza con le sue gesta. La prima e più importante decisione che dovrà affrontare, sarà scegliere con quale dei successori schierarsi. È un abile guerriero e ama battersi, ma il suo personale codice di condotta gli impedisce di colpire per primo a meno che non affronti qualcuno che sia già un prevaricatore.

FERITE
FATICA
CONSUMO

Il Tuo Equipaggiamento

TRASPORTATO: 3 APPESANTITO: 6 MAX: 12

Arma Inastata □□□□

- **Distanza:** Ravvicinata | **Etichette abilità con le armi:** Colpo Crudele, Assaltare un Gruppo
- **Allungo:** quando **attacchi in mischia** segna usura su quest'arma per infliggere danno anziché scambiare i danni. Non puoi usare questa etichetta se anche l'arma del tuo nemico ha allungo.
- **Ingombrante:** quest'arma non può essere nascosta e, quando ce l'hai addosso, è sempre visibile. Segna fatica ogni volta che **tenti un'impresa da furfante** o **ti affidi al fato** per sgattaiolare, nasconderti, attaccare alle spalle o fare un'azione acrobatica.

Armatura di Piastre □□□□

- **A Prova di Freccia:** ignora il primo colpo che infligge ferite causato da frecce che subisci in una scena.
- **Pesante:** questo oggetto conta come +1 di Ingombro.

LA TUA REPUTAZIONE

Abitanti	-3	□□□□	-2	□□□□	-1	□□□□	+0	☒☒☒☒	+1	□□□□□□	+2	□□□□□□	+3
Dinastia delle Aquile	-3	□□□□	-2	□□□□	-1	□☒☒☒	+0	☒☒☒☒	+1	□□□□□□	+2	□□□□□□	+3
Setta delle Lucertole	-3	□□□□	-2	□□□□	-1	□□□□	+0	□□□□□□	+1	□□□□□□	+2	□□□□□□	+3
Compagnia del Fiume	-3	□□□□	-2	□□□□	-1	□□☒☒	+0	□□□□□□	+1	□□□□□□	+2	□□□□□□	+3

NOMEA

PRESTIGIO

Saga la Cronista

Una studiosa brillante e curiosa, Saga sta cercando di svelare molti misteri del passato, inclusi i segreti nascosti di Colle Artiglio.



Astuzia +2 • Carisma -1 • Destrezza +2 • Fortuna 0 • Vigore 0

La Tua Natura

Osservatore: svuota il tracciato della fatica quando ti lanci in una situazione pericolosa per essere testimone di un evento segreto o rilevante, o per incontrare un individuo importante.

Le Tue Motivazioni

Scoperta: avanzi quando scopri qualcosa di meraviglioso o delle nuove rovine nella foresta.

Zampe Pulite: avanzi quando porti a termine un'impresa illegale e ne esci pulito.

Imprese da Furfante: Falsificare, Disattivare un Congegno, Borseggiare

Abilità con le Armi: Confondere i Sensi

Le Tue Mosse

Il Valore di un Libro: Quando studi i tuoi tomi e le tue pergamene per scoprire antichi metodi e tecniche per venire a capo di un problema irrisolvibile (curare una malattia mortale, porre termine a una carestia, deporre legalmente un capo, ecc.), decidi cosa vuoi ottenere e dillo al GM. Il GM ti darà da 1 a 4 condizioni da soddisfare per andare avanti, inclusi il tempo richiesto, i limiti della tua soluzione, ulteriori informazioni, guide o traduttori, attrezzi o strutture necessari. Quando soddisfi le condizioni, ottieni le conoscenze che stavi cercando, ma spetta a te metterle in pratica.

Occhio per la Storia: Quando valuti una situazione tesa segna fatica, anche con un fallimento, per individuare qualcuno che ne sa di più di quello che lascia intendere. Ottieni +1 continuo per convincerlo in privato a condividere i suoi segreti con te.

Studioso: Ottieni una casella aggiuntiva di fatica. Quando acquisisci un nuovo tomo o pergamena che documenta la storia dei Boschi, svuota il tuo tracciato della fatica.

Compagno

Io e _____ abbiamo portato alla luce gli oscuri segreti di una fazione, favorendo importanti cambiamenti politici. Di cosa si trattava? E quale membro di una fazione ci odia per questo?

Quando compili questo legame, segnate entrambi 2-prestigio con la fazione che avete aiutato e 2-nomea con la fazione che avete danneggiato. Se, durante il gioco, venite visti insieme, il prestigio o la nomea ottenuti con quelle fazioni sono raddoppiati per entrambi.

Professionista

Penso che _____ veda il mondo chiaramente e do molto valore al suo punto di vista. Che tipo di informazioni nota che io spesso invece trascuro?

Se, dopo aver valutato una situazione tesa, condividi con lui delle informazioni, aggiungete entrambi +1 al tiro se agite sulla base delle risposte. Se lo aiuti mentre sta tentando un'impresa da furfante, ottieni le opzioni della mossa che usi per aiutarlo come se avessi segnato 2-fatica, ma segni 1-fatica.

Passato

Il più grande insegnamento tramandato a Saga dal suo mentore è stato che i conflitti fra gli abitanti nascono dalle menzogne e dalla incomprensioni. Saga ha quindi interiorizzato l'idea di dover scoprire tutto quello che può sul passato e sulla verità... anche a costo di infrangere la legge. In particolare, sulle Aquile c'è ancora molto lavoro da fare, e quale miglior posto per cominciare se non Colle Artiglio? Saga è a conoscenza che l'arcaico metodo di successione proposto da Gaius deriva da *L'Arte di Governare*, e nutre dubbi sulla validità dell'interpretazione data da Gaius. Gaius, però, ha già pensato bene di assoldare Saga per sostenere la propria idea.

FERITE
FATICA
CONSUMO

Il Tuo Equipaggiamento

TRASPORTATO: 2 APPESANTITO: 4 MAX: 8

Ascia dei Conigli □□□

- Distanza:** A Contatto, Ravvicinata | **Etichette abilità con le armi:** Parare, Colpo Crudele
- Rapida:** segna fatica per *attaccare in mischia* tirando su Destrezza invece di Vigore.
- Affilata:** quando infliggi danni usando quest'arma segna usura per infliggere 1-danno aggiuntivo.

Sacca di Erbe □□

- Kit del Guaritore:** Quando usi questo oggetto per fornire aiuto medico a qualcuno (incluso te stesso), segna usura per svuotare 1-fatica, or Segna 2-usura per svuotare 1-ferita.

LA TUA REPUTAZIONE

Abitanti	-3	□□□	-2	□□□	-1	□□	✗	+0	✗	□□□□	+1	□□□□□	+2	□□□□□	+3	
Dinastia delle Aquile	-3	□□□	-2	□□□	-1	□□	✗	+0	✗	✗	□□□□	+1	□□□□□	+2	□□□□□	+3
Setta delle Lucertole	-3	□□□	-2	□□□	-1	□□	✗	+0	✗	□□□□	+1	□□□□□	+2	□□□□□	+3	
Compagnia del Fiume	-3	□□□	-2	□□□	-1	□□	□	+0	□□□□□	+1	□□□□□	+2	□□□□□	+3		

NOMEA PRESTIGIO

Shariyen l'Ambasciatrice

Un'astuta, cauta ed esperta diplomatica, Shariyen ha viaggiato per terre lontane dai Boschi, cercando sempre di porre fine ai conflitti... e accrescere la sua reputazione.

Shariyen l'Ambasciatrice

Un'astuta, cauta ed esperta diplomatica, Shariyen ha viaggiato per terre lontane dai Boschi, cercando sempre di porre fine ai conflitti... e accrescere la sua reputazione.



Astuzia +3 • Carisma 0 • Destrezza 0 • Fortuna+1 • Vigore 0

La Tua Natura

Fidato: svuota il tracciato della fatica quando ti impegni pubblicamente a risolvere un conflitto pericoloso nell'interesse di qualcuno di vulnerabile.

Le Tue Motivazioni

Avidità: avanzi quando ti assicuri una grossa ricompensa o un tesoro.

Ambizione: avanzi quando aumenti la tua reputazione con una qualsiasi fazione.

Imprese da Furfante: Nascondersi, Sgattaiolare, Scassinare
Abilità con le Armi: Parare

Le Tue Mosse

Diplomatico:

--	--	--	--

Sei conosciuto in tutti i Boschi per essere un affermato diplomatico: **hai un tracciato (Diplomatico) che rappresenta la tua reputazione professionale e inizia a +1**. Quando aumenti la tua reputazione con qualsiasi fazione, aumenta Diplomatico; quando riduci la tua reputazione con qualsiasi fazione, riduci Diplomatico; non può scendere sotto +0 o superare +3.

- Quando **chiedi un favore** o **incontri qualcuno di importante** per la prima volta segna fatica per usare Diplomatico, indipendentemente dalla fazione a cui appartiene il tuo bersaglio.
- Quando convinci o vuoi capire le intenzioni di un PNG importante mentre agisci per conto di qualcun altro (non tuo o della banda) tira su Diplomatico invece di Carisma.

Fidati di (De): Quando calmi e tranquillizzi un PNG infuriato, tira su Astuzia. Con un successo, plachi la sua rabbia. Con 7-9, scegli 1 opzione. Con 10+, scegli 2 opzioni:

- Rivela una debolezza inaspettata.
- Esita nella sua furia; crei un'opportunità.
- Ti concede ancora più fiducia.

Con un fallimento, puoi calmarlo solo dirottando la sua frustrazione.

Piani e Complotti: Aggiungi +1 ad Astuzia (senza superare +3).

Sentinella

_____ mi ricorda un potente politico dei Boschi? A chi assomiglia? Perché la somiglianza mi ha colpito?

- Quando usi capire le intenzioni, su di lui,
ottiene 1 presa, anche con un fallimento.
Quando usi supplicare qualcuno di seguirti, su
di lui, puoi fargli svuotare 2-fatica invece di 1.

Passato

Shariyen si è fatta un nome viaggiando per tutto il mondo e giocando un ruolo importante nella risoluzione di molti conflitti. Crede nella pace e nel valore che essa porta con sé. Si interessa agli altri, ma si dice che sia ancor più interessata ad accrescere la sua reputazione e la sua ricchezza. È giunta nei Boschi per fare la sua parte nel risolvere la Guerra, anche se si è guadagnata il disprezzo delle Aquile per aver condotto negoziati contro il loro interesse, ma Colle Artiglio rappresenta una grande opportunità... e una grande sfida. Ma c'è dell'altro, Shariyen ha già incontrato Thurgud prima della morte di Morgana e Clement il Mite mentre si dirigeva verso la radura: entrambi cercheranno l'aiuto di Shariyen, e lei è già propensa a darglielo.

Professionista

io e _____ abbiamo negoziato una tregua fra due parti in lotta all'interno di una radura. Perché è stato così importante per concludere l'accordo?

- Se, dopo aver valutato una situazione tesa, condividi con lui delle informazioni, aggiungete entrambi +1 al tiro se agite sulla base delle risposte. Se lo aiuti mentre sta tentando un'impresa da furfante, ottieni le opzioni della mossa che usi per aiutarlo come se avessi segnato 2-fatica, ma segni 1-fatica.*

☐	☐	☐	☐	FERITE
☐	☐	☐	☐	FATICA
☐	☐	☐	☐	CONSUMO

Il Tuo Equipaggiamento

TRASPORATO: 2 APPESANTITO: 4 MAX: 8

Spada Corta dei Gopi□□□

- **Distanza:** Ravvicinata | **Etichette abilità con le armi:** Parare
- **Acciaio dei Topi:** segna usura per *attaccare in mischia* tirando su Astuzia invece di Vigore.

Armatura di Cuoio □□

- **Flessibile:** quando *lotti* con qualcuno, segna fatica per ignorare la sua prima scelta.

LA TUA REPUTAZIONE

	NOMEA										PRESTIGIO																	
Abitanti	-3				-2				-1				+0					+1					+2					+3
Dinastia delle Aquile	-3				-2				-1				+0					+1					+2					+3
Setta delle Lucertole	-3				-2				-1				+0					+1					+2					+3
Compagnia del Fiume	-3				-2				-1				+0					+1					+2					+3

Jeurgin l'Eretico

Schietto, diretto, appassionato, Jeurgin è un predicatore e un guaritore devoto al Grande Albero, e custodirà nel suo cuore lo spirito di tutti coloro che fanno opere di bene, che difendono i bisognosi e che si battono per ciò che conta.



Astuzia 0 • Carisma +2 • Destrezza -1 • Fortuna +1 • Vigore 0

La Tua Natura

Paciere: svuota il tracciato della fatica quando provi a dare il via a un dialogo fra nemici di opposte fazioni.

Le Tue Motivazioni

Principi: avanzi quando metti in pericolo te o i tuoi alleati per esprimere o incarnare i tuoi principi morali.

Libertà: avanzi quando liberi un gruppo di abitanti dall'oppressione.

Imprese da Furfante: Falsificare, Gioco di Prestigio

Abilità con le Armi: Disarmare

Le Tue Mosse

Amici per Davvero: Quando, dopo essere giunto in una radura, cerchi per la prima volta coloro che condividono la tua causa, tira su Carisma. Con un successo, ne trovi uno o due; ti forniscono quello che possono per aiutare la tua opera collettiva. Con 7-9, ti raccontano anche di una minaccia al vostro credo che è sorta nella radura. Con un fallimento, vieni catturato da qualcuno nella radura che disprezza apertamente quelli come te.

Uditeli: Quando tieni un discorso ispiratore a una folla influenzabile al servizio della tua causa, segna fatica e tira su Carisma. Con un successo, li influenzi; scegli 2 opzioni. Con 7-9, sei alla mercé della folla e devi guidarli in prima persona perché ti seguano.

- Abbattono un simbolo avversario.
- Rovesciano un tiranno vulnerabile.
- Distruggono gli orpelli della tradizione.
- Innalzano qualcuno di sottovalutato.
- Infliggono giustizia ai malvagi.

Con un fallimento, il pubblico è spinto all'azione ma ignora la tua guida e ciò porta a terribili conseguenze.

Fascino Diabolico: Quando inganni un PNG che hai aiutato o impressionato in precedenza, segna fatica per innescare la mossa come se avessi ottenuto 12+ invece di tirare i dadi.

I TUOI LEGAMI

Sentinella

_____ un tempo, è stato gravemente ferito da qualcuno che condivideva il mio credo. Perché sono ancora convinto di poterlo portare dalla nostra parte? Quali tentativi ho già fatto per ottenere la sua fiducia?

- Quando usi capire le intenzioni, su di lui, ottieni 1 presa, anche con un fallimento.
- Quando usi supplicare qualcuno di seguirti, su di lui, puoi fargli svuotare 2-fatica invece di 1.

Protettore

_____ è giunto a condividere il mio credo e io sono dalla sua parte costi quel che costi. Cosa ci è capitato che lo ha convinto del valore della mia causa?

- Quando è nel tuo raggio d'azione, segna fatica per subire un colpo indirizzato a lui. Se lo fai, ottieni un +1 continuo alle mosse con le armi per tutto il resto della scena.

Passato

Jeurgin ha viaggiato per tutti i Boschi e oltre, imparando le tradizioni e le credenze locali, anche quelle della Setta delle Lucertole. Attraverso il suo personale percorso spirituale ha sviluppato un credo nel Grande Albero che unisce tutti i Boschi, vigilando sui suoi abitanti e legandoli l'uno all'altro. Il Grande Albero porta il nobile di spirito nel suo cuore per sempre, perché è aiutando i modesti e sostenendo i meritevoli che noi tutti lo serviamo. Jeurgin viene visto dal potere come un pericoloso eretico, perché non è sicuro di cosa farsene del suo credo, ma questo è proprio il motivo per cui Jeurgin si trova qui a Colle Artiglio: per allearsi col nuovo governante della radura, che potrebbe donargli un luogo dove costruire la chiesa dei Seguaci del Grande Albero.

☐ ☐ ☐ ☐ FERITE
☐ ☐ ☐ ☐ FATICA
☐ ☐ ☐ ☐ CONSUMO

Il Tuo Equipaggiamento

TRASPORTATO: 2 APPESANTITO: 4 MAX: 8

Mazza Chiodata ☐☐☐

- **Distanza:** Ravvicinata | **Etichette abilità con le armi:** Disarmare, Fracassare
- **Possente:** segna fatica per ignorare l'armatura del nemico quando infliggi danni.

Heavy Gambeson ☐☐

- **Rinforzata:** quando indossi quest'armatura, puoi assorbire le ferite come fatica (con un rapporto 1 a 1) invece di assorbirle segnando usura.

LA TUA REPUTAZIONE

Abitanti	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☒	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	+3
Dinastia delle Aquile	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☒	☒	☒	+0	☒	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	+3
Setta delle Lucertole	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☒	☐	☐	+0	☒	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	+3
Compagnia del Fiume	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☒	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	+3

NOMEA

PRESTIGIO

Dona la Cercatrice

Un'esploratrice di rovine avventurosa e audace, Dana è un'anima gentile propensa all'onestà, alla schiettezza, a proteggere gli umili, e andare alla ricerca di luoghi incredibili. Questo è quello che l'ha portata a Colle Artiglio e alle rovine di Castel Augustine!



Astuzia +1 • Carisma -1 • Destrezza +2 • Fortuna +1 • Vigore 0

La Tua Natura

Storico: svuota il tracciato della fatica quando ti rifiuti di permettere a qualcuno di insabbiare o nascondere la verità.

Le Tue Motivazioni

Scoperta: avanzi quando scopri qualcosa di meraviglioso o delle nuove rovine nella foresta

Giustizia: avanzi quando ottieni giustizia per chi ha subito un torto da qualcuno di ricco e potente.

Imprese da Furfante: Acrobazie, Disattivare un Congegno, Scassinare

Abilità con le Armi: Tiro da Maestro

Le Tue Mosse

Gira Voce Che...: Quando passi del tempo in una radura parlando con la gente del posto, tira su Destrezza. Con un successo, ti giunge voce di una meraviglia o una rovina inesplorata nei paraggi; qualcuno si offre di accompagnarti lì per un giusto compenso (1-Valore). Con 7-9, i rischi fanno salire il prezzo, 1-Valore in più in moneta o equipaggiamento. Con un fallimento, il luogo è minacciato, a breve verrà saccheggiato, distrutto o reclamato da un'altra potenza.

Sempre all'Erta: ☐ ☐ Ottieni due caselle aggiuntive di ferite e consumo che puoi segnare quando affronti pericoli all'interno di una rovina e + 1 continuo quando ti affidi al fato e tenti imprese da furfante mentre esplori questi antichi luoghi.

Terreno Instabile: Quando sfrutti un ambiente caotico o accidentato come rocce scivolose, un mercato affollato, ecc., per ottenere vantaggio sul tuo avversario in un combattimento, puoi lottare con quel nemico tirando su Destrezza invece di Vigore.

Professionista

_____ è famoso per una sua personale scoperta. Lo rispetto molto! Cos'ha scoperto? E come

Se, dopo aver valutato una situazione tesa, condividi con lui delle informazioni, aggiungete entrambi +1 al tiro se agite sulla base delle risposte. Se lo aiuti mentre sta tentando un'impresa da furfante, ottieni le opzioni della mossa che usi per aiutarlo come se avessi segnato 2-fatica, ma segni 1-fatica.

Compagno

Io e _____ abbiamo ammirato le meraviglie dei Boschi insieme. Cosa lo rende un fidato partner dei miei viaggi?

Quando compili questo legame, segnate entrambi 2-prestigio con la fazione che avete aiutato e 2-nomea con la fazione che avete danneggiato. Se, durante il gioco, venite visti insieme, il prestigio o la nomea ottenuti con quelle fazioni sono raddoppiati per entrambi.

Passato

Dona non si è mai sentita a suo agio nel Granducato Sotterraneo dove è nata. Non è fatta per le gerarchie. Lei esplora tunnel e grotte! Lei brama l'avventura! E non può sopportare quando un sistema autoritario opprime gli innocenti. Così, quando ha deciso di andarsene, non si è più guardata indietro ed è diventata un'esploratrice che cerca di aiutare gli altri il più possibile. Ora è giunta a Colle Artiglio per giocare le sue chance dentro Castel Augustine. Si è già assicurata una buona pista per entrare nelle rovine grazie a Notte d'Inverno, anche se adesso è in debito col Sindacato della Luna Piena.

☐ ☐ ☐ ☐ FERITE
☐ ☐ ☐ ☐ FATICA
☐ ☐ ☐ ☐ CONSUMO

Il Tuo Equipaggiamento

TRASPORTATO: 3 APPESANTITO: 6 MAX: 12

Arco da Polso Meccanico ☐ ☐

- **Distanza:** Lunga | **Etichette abilità con le armi:** Tiro da Maestro, Tiro Rapido, Incalzare
- **Occultabile:** segna fatica quando vieni perquisito o esaminato per assicurarti che quest'oggetto passi inosservato. Segna fatica per tentare l'impresa da furfante attaccare alle spalle se non la possiedi o per prendere 10+ se invece la possiedi già.

Sputo di Salamandra ☐

- **Distanza:** Ravvicinata, A Contatto
- **Da Lancio:** segna fatica per prendere la mira su un nemico vulnerabile a lunga distanza.
- **Usa e Getta:** quando tiri quest'arma, si distrugge automaticamente.
- **Explosivo:** quando questo oggetto si distrugge, esplode e infligge 3-ferite a chiunque si trovi a distanza ravvicinata dal suo raggio d'azione. Inoltre applica il fuoco e distrugge strutture.

LA TUA REPUTAZIONE

Abitanti	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☒	☒	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	+3
Dinastia delle Aquile	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☒	☒	+0	☒	☒	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	+3
Setta delle Lucertole	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	+3
Compagnia del Fiume	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☒	+0	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	+3

NOMEA

PRESTIGIO

Aurélien l'Esule

Un potente e vendicativo ex Lord Cavaliere della Dinastia delle Aquile, Aurélien è stato tradito dalla fazione che serviva un tempo e ora è in cerca di giustizia e... vendetta.



Astuzia +1 • Carisma -1 • Destrezza 0 • Fortuna +1 • Vigore +2

La Tua Natura

Vendicatore: svuota il tracciato della fatica quando attacchi pubblicamente coloro che hanno fatto un torto a te, ai tuoi fedeli vassalli o ai tuoi protetti.

Le Tue Motivazioni

Revenge: Scegli Thurgud, Theodora o Gaius quale nemico. Avanzi quando danneggi lui o i suoi interessi in modo significativo.

Caos: avanzi quando rovesci un'autorità o un ordine particolarmente tirannici e pericolosi.

Imprese da Furfante: Sgattaiolare

Abilità con le Armi: Assaltare un Gruppo

Le Tue Mosse

Conosciuto da Tutti: Quando incontri per la prima volta un importante PNG appartenente alla tua precedente fazione, puoi dichiarare che si tratta di un vecchio alleato; scegli e segna l'opzione non ancora segnata dalla lista seguente invece di *incontrare qualcuno di importante* e poi tira.

- ☐ Se condividete le stesse reti politiche, tira con +1.
- ☐ Se avete lavorato insieme per anni, tira con +2.
- ☐ Se è sempre stato un amico leale o un fedele servitore, tira con +3.

Con un successo, la sua lealtà non è cambiata; ti offre tutto l'aiuto che può, anche a rischio della propria sicurezza e reputazione. Con 7-9, ti aiuta solo se puoi fingere che gli hai forzato la mano e tu prometti di cancellare ogni traccia quando te ne vai; segna nomea con la sua fazione pari al bonus che hai aggiunto al tiro. Con un fallimento, il tuo tentativo di riavvicinarti rivela quanto tu sia disperato; segna nomea con la sua fazione pari al bonus che hai aggiunto al tiro e sappi che quelli che sono sulle tue tracce arriveranno presto..

Quando hai segnato tutte e tre le opzioni, svuotala; i tuoi agenti ti parleranno di un'opportunità per redimerti agli occhi della tua fazione ora che sanno che sei rientrato in gioco.

Superiore: Quando *inganni un PNG* per garantirti un accesso o delle informazioni fingendo di essere un membro di alto rango di una fazione, tira su Carisma invece di Astuzia.

Il Migliore: Quando *attacchi in mischia* un nemico, se ottieni 12+, prendi tutte e 4 le opzioni e scegline una il cui effetto raddoppia.

I TUOI LEGAMI

Protettore

Vedo una tale grandezza in _____
che desidero coltivarla... e forse sfruttarla a
mio vantaggio. Cosa vedo in lui che mi ispira
così tanto?

Quando è nel tuo raggio d'azione, segna fatica per subire un colpo indirizzato a lui. Se lo fai, ottieni un +1 continuo alle mosse con le armi per tutto il resto della scena.

Peer

_____ mi ha ospitato nei primi
tempi del mio esilio quando ero più
vulnerabile. Perché è stato così gentile in quel
momento di bisogno?

• Quando lo aiuti a soddisfare la sua natura,
• svuotate entrambi il tracciato della fatica.

Passato

Aurélien un tempo era il più raro degli aristocratici delle Aquile: una lucertola sponsorizzata da alcuni nobili come onorevole cavaliere. Ma altri nella Dinastia, non potevano tollerare il suo successo e la sua posizione e il cavaliere alla fine venne tradito da un'alleanza fra i suoi nemici e quelli di cui si fidava. I traditori incastrarono Aurélien e lo costrinsero all'esilio, e ora lui è in cerca di giustizia... e vendetta.

Il Tuo Equipaggiamento

TRASPORTATO: 2 APPESANTITO: 6
MAX: 12

Spada dell'Onore□□□□□

- **Distanza:** Ravvicinata | **Etichette abilità con le armi:** Assaltare un Gruppo, Fracassare, Disarmare
- **Forgiato dalle Aquile:** segna usura quando attacchi in mischia per scambiare i danni una volta in più.
- **Precisa:** quando infliggi danni, segna usura per ignorare l'armatura del tuo nemico.
- **Firma:** quando in qualsiasi momento guadagni prestigio o nomea mostrando questo oggetto, segna 1-prestigio o 1-nomea aggiuntivi.

Vesti□

- **Modesto:** finché non fai danni a un nemico, questi non ti riterrà mai una minaccia, non più di qualsiasi altro vagabondo avente con sé armi e armatura.

☐	☐	☐	☐	FERITE
☐	☐	☐	☐	FATICA
☐	☐	☐	☐	CONSUMO

LA TUA REPUTAZIONE

	NOMEA										PRESTIGIO																	
Abitanti	-3				-2				-1				+0					+1					+2					+3
Dinastia delle Aquile	-3				-2				-1				+0					+1					+2					+3
Setta delle Lucertole	-3				-2				-1				+0					+1					+2					+3
Compagnia del Fiume	-3				-2				-1				+0					+1					+2					+3

Avanzamenti

I vagabondi avanzano seguendo le proprie motivazioni. Ogni motivazione elenca una condizione con cui il vagabondo può avanzare. Il GM è il giudice ultimo che decide se un vagabondo ha soddisfatto la condizione di una motivazione, ma i giocatori dovrebbero richiamare la sua attenzione se pensano di averla soddisfatta.

Quando avanzi seguendo la tua motivazione, scegli un'opzione dalla lista del tuo personaggio:

Campione

- ☐ Aggiungi +1 a una Caratteristica a tua scelta (max+2).
- ☐ Prendi questa mossa:
Per una Giusta Causa: Quando minacci un'autorità in nome degli oppressi, segna nomea con la fazione dell'autorità e tira su Vigore. Con un successo, l'intensità della tua sfida la innervosisce: o ti concede subito qualcosa o ti attacca apertamente. Con 10+, le tue parole sono d'ispirazione; tu e i tuoi alleati ottenete +1 continuo contro l'autorità e i suoi alleati se attaccano. Con un fallimento, l'autorità svela che la causa che sostieni non è così giusta come credevi.
- ☐ Prendi questa mossa:
Forza Bruta: Prendi una delle seguenti abilità con le armi: *disarmare* o *parare* (non conta ai fini del tuo limite massimo). Con entrambe le abilità con le armi, quando le usi puoi segnare fatica per tirare su Vigore.
- ☐ Prendi le imprese da furfante **ACROBAZIE** e **COLPIRE ALLE SPALLE**.
- ☐ Prendi le abilità con le armi **DISARMARE** and **ASSALTARE UN GRUPPO**.

Cronista

- ☐ Aggiungi +1 a una Caratteristica a tua scelta (max+2).
- ☐ Prendi questa mossa:
Spulciare i Registri: Quando **esamini i documenti, i registri o le note di un PNG importante** (a tua discrezione), tira su Astuzia. Con un successo, trovi prove dei suoi segreti; il GM ti dirà chi è disposto a pagare per le informazioni che hai scoperto. Con 10+, prendi anche 12+ la prossima volta che cerchi di **capire le sue intenzioni**. Con un fallimento, la tua ricerca svela notizie terribili: qualcuno sta agendo contro di te o i tuoi interessi in uno scenario inaspettato.
- ☐ Prendi questa mossa:
Un Buon Consiglio: Quando **dispensi a un PNG un consiglio su una situazione spinosa**, offrigli il tuo miglior suggerimento e tira su Astuzia. Con un successo, comprende la saggezza delle tue parole; deve segnare fatica o includere il tuo consiglio nei suoi piani. Con 7-9, ti lasci scappare qualcosa a proposito dei tuoi piani e alleanze nel tentativo di aiutarlo. Con un fallimento, il consiglio lo offende o lo fa adirare; il GM ti dirà quale costume locale hai calpestato con la tua ingerenza.
- ☐ Prendi le imprese da furfante **SGATTAIOLARE** e **SCASSINARE**.
- ☐ Prendi le abilità con le armi **PARARE** e **COLPO CRUDELE**.

NOTA IMPORTANTE: non puoi prendere più di un avanzamento per motivazione per sessione. Quindi, anche se pensi di avere soddisfatto le condizioni della stessa motivazione più volte nella stessa sessione, avanzi solo una. Puoi avanzare una volta per sessione per ogni motivazione, questo significa che puoi avanzare al massimo due volte per sessione.

Ambasciatrice

- ☐ Aggiungi +1 a una Caratteristica a tua scelta (max+2).
- ☐ Prendi questa mossa:
Il Bacio dell'Anello: Quando **lasci un incontro con qualcuno di ricco o importante**, dì che hai preso alcune delle sue cose e tira su Astuzia. Con un successo, il GM ti dirà quali oggetti di valore o interessanti hai preso. Con 7-9, la sparizione verrà notata, ma non fino a quando te ne sarai già andato; segna nomea con quella fazione. Con un fallimento, se ne accorgerà; segna 2-nomea con quella fazione e scappa o trova una valida scusa.
- ☐ Prendi questa mossa:
Voltagabbana: Prendi le imprese da furfante *attaccare alle spalle* e *falsificare* (non conta ai fini del tuo limite massimo). Quando **tenti un'impresa da furfante per attaccare alle spalle** qualcuno che si fida di te, tira su Astuzia invece di Destrezza.
- ☐ Prendi le imprese da furfante **SGATTAIOLARE** e **GIOCO DI PRESTIGIO**.
- ☐ Prendi le abilità con le armi **CONFONDERE I SENSI** e **IMPROVVISARE UN'ARMA**.

Eretico

- ☐ Aggiungi +1 a una Caratteristica a tua scelta (max+2).
- ☐ Prendi questa mossa:
Tu Non Puoi Passare: Quando **ti ergi per bloccare il passo ai tuoi nemici**, tira su Carisma. Con un successo, gli avversari non possono passare finché non ti hanno abbattuto, preparati. Con 10+, scegli 1 opzione. Con 7-9, scegli 2 opzioni:
 - Subisci +1 danno da tutti gli attacchi dei tuoi nemici.
 - Un singolo nemico (a scelta del GM) ti oltrepassa.
 - Non puoi ripiegare dalla tua posizione.Con un fallimento, i tuoi nemici trovano o creano un modo per oltrepassarti che peggiora di molto la tua situazione.
- ☐ Prendi questa mossa:
Il Centro dell'Universo: Aggiungi +1 a Carisma (senza superare +3).
- ☐ Prendi le imprese da furfante **ACROBAZIE** e **SGATTAIOLARE**.
- ☐ Prendi le abilità con le armi **FRACASSARE** e **CONFONDERE I SENSI**.

Cercatrice

- ☐ Aggiungi +1 a una Caratteristica a tua scelta (max+2).
- ☐ Prendi questa mossa:
Decenate: Quando **cerchi di convincere un potente PNG a rifornire una spedizione di esplorazione**, tira su Astuzia. Con un successo, ti fornisce 8-Valore in risorse e consumo, ma devi acconsentire a una richiesta. Con 10+, ti chiede qualcosa di generico: ricchezze, informazioni, un premio o un trofeo. Con 7-9, vuole qualcosa di specifico: un particolare tesoro, conoscenze segrete, un rituale dimenticato. Con un fallimento, il PNG organizza una spedizione concorrente basandosi su ciò che gli hai detto.
- ☐ Prendi questa mossa:
Attento ai Segni: Quando **entri in sintonia per la prima volta con una rovina o un sito misterioso** ammirandone i segni, i simboli, i tratti peculiari e la disposizione, tira su Astuzia. Con 10+, ottieni 3 prese. Con 7-9, ottieni 2 prese. Con un fallimento, puoi segnare fatica per ottenere 1 presa. Mentre sei all'interno delle rovine o del sito misterioso, per ogni presa che spendi puoi scegliere 1 opzione:
 - Individui il percorso più rapido per il più vicino tesoro o conoscenza.
 - Disattivi un trappola o superi un pericolo naturale senza costi.
 - Nomina un personaggio alla tua portata che sta per subire danno; lo subisci al suo posto.
 - Nomina un personaggio all'interno delle rovine; lo raggiungi immediatamente.
 - Trovi un riparo nelle rovine; ignora tutto il danno inferto da un attacco o disastro.
- ☐ Prendi le imprese da furfante **NASCONDERSI** e **SGATTAIOLARE**.
- ☐ Prendi le abilità con le armi **TIRO RAPIDO** e **INCALZARE**.

Esule

- ☐ Aggiungi +1 a una Caratteristica a tua scelta (max+2).
- ☐ Prendi questa mossa:
Documenti Falsi Ottieni l'impresa da furfante *falsificare* (non conta ai fini del tuo limite massimo). Quando **tenti un'impresa da furfante** per realizzare dei documenti contraffatti basandoti sulla tua profonda conoscenza delle procedure e della politica della tua fazione di provenienza, segna nomea con quella fazione per innescare la mossa come se avessi tirato 12+.
- ☐ Prendi questa mossa:
Nato per Regnare: Aggiungi +1 a Carisma (senza superare +3).
- ☐ Prendi le imprese da furfante **ACROBAZIE** e **DISATTIVARE UN CONGEGNO**.
- ☐ Prendi le abilità con le armi **FRACASSARE** e **DISARMARE**.

Mosse Base

Affidarsi al Fato

Quando ti **affidi al fato** per superare una situazione difficile, tira su Fortuna. Con un successo, te la cavi o vai avanti e il GM ti dirà qual è il prezzo da pagare. Con 10+, la fortuna aiuta gli audaci; il tuo "stile" ti fa ottenere anche una preziosa occasione.

Capire le Intenzioni

Quando **cerchi di capire le intenzioni di qualcuno**, tira su Carisma. Con 10+, ottieni 3 prese. Con 7-9, ottieni 1 presa. Mentre interagisci, per ogni presa che spendi puoi fare una domanda al relativo giocatore:

- Il tuo personaggio sta dicendo la verità?
- Cosa prova davvero il tuo personaggio?
- Quali sono le intenzioni del tuo personaggio?
- Cosa vorrebbe che facessi il tuo personaggio?
- Come posso convincere il tuo personaggio a _____?

Convincere un PNG

Quando **convinci un PNG con promesse o minacce**, tira su Carisma. Con 10+, convinci il PNG, a patto che tu gli offra una valida ragione o una mazzetta adeguata. Con 7-9, non lo convinci del tutto e sarà il GM a dirti cosa devi fare per persuaderlo.

Imprese da Furfante

Impresa	Descrizione	Rischi
Acrobazie	Arrampicarsi, scavalcare e saltare con abilità	Rompere qualcosa, venire scoperto, finire nei guai
Attaccare alle Spalle	Pugnalare alle spalle, uccidere, attaccare a sorpresa, colpire all'improvviso	Attirare attenzioni indesiderate, lasciare delle prove, finire nei guai
Borseggiare	Rubare furtivamente da una tasca	Lasciare delle prove, non ottenere il risultato sperato, metterci troppo
Disattivare un Congegno	Disinnescare trappole, disattivare meccanismi	Rompere qualcosa, attirare attenzioni indesiderate, consumare risorse
Falsificare	Copiare, contraffare	Lasciare delle prove, non ottenere il risultato sperato, metterci troppo
Gioco di Prestigio	Nascondere nella mano, scambiare, gettare via	Attirare attenzioni indesiderate, lasciare delle prove, non ottenere il risultato sperato
Nascondersi	Sparire alla vista, restare nascosto	Consumare risorse, lasciare delle prove, metterci troppo
Scassinare	Aprire qualcosa chiuso a chiave	Rompere qualcosa, venire scoperto, finire nei guai
Sgattaiolare	Entrare e uscire da un luogo senza farsi notare	Entrare e uscire da un luogo senza farsi notare

Distuggere Qualcosa

Quando **distuggi qualcosa**, tira su Vigore. Con un successo, danneggi seriamente l'oggetto, che non può più essere usato finché non viene riparato. Con 7-9, sei impreciso e pericoloso: causi un danno collaterale, attiri l'attenzione o ti cacci in una brutta situazione; la scelta spetta al GM.

Ingannare un PNG

Quando **inganni un PNG** per ottenere quello che vuoi, tira su Astuzia. Con un successo, il PNG abbocca e fa quello che vuoi tu; con 7-9, invece, può scegliere 1 opzione:

- Esita; fai vacillare la sua fiducia o riduci il suo morale.
- Commette un passo falso; ti si presenta un'opportunità cruciale.
- Reagisce in modo esagerato; ottieni +1 al prossimo tiro contro il PNG.

Tentare un'Impresa da Furfante

Quando **tenti un'impresa da furfante** in cui sei abile, devi dire qual è il tuo obiettivo e tirare su Destrezza. Con un successo, raggiungi l'obiettivo. Con 7-9, segna fatica o subisci uno dei rischi (scelto dal GM) legati all'impresa. Quando tenti un'impresa da furfante in cui NON sei abile, ti **affidi al fato**.

Valutare una Situazione Tesa

Quando **valuti una situazione tesa**, tira su Astuzia. Con 7-9, fai una domanda. Con 10+, fai 3 domande. Aggiungi +1 al tiro se agisci in base alle risposte.

- Qual è il miglior modo che ho per uscire/entrare/attraversare?
- Chi o cosa è la minaccia più grande?
- Chi o cosa è vulnerabile a me?
- Su cosa dovrei tenere gli occhi aperti?
- Chi ha il controllo della situazione?

Aiutare o Intralciare

Quando **aiuti o intralci** un altro vagabondo, segna fatica per aggiungere +1 o -2 al suo tiro (dopo che ha tirato i dadi). Segna ancora fatica per scegliere una delle seguenti opzioni:

- Nascondi il tuo aiuto o il tuo intralcio.
- Crei un'occasione o un ostacolo.

Supplicare un PG

Quando **supplici un PG** di seguire le tue indicazioni, il PG svuota una casella di fatica se acconsente alla tua richiesta. Puoi usare questa mossa solo una volta per sessione.

Rischi, Descrizione

ATTIRARE ATTENZIONI

Chi prima era indifferente, ora è uno spettatore ostile, o vieni notato ma non scoperto. Aumenta il rischio nella zona.

CONSUMARE RISORSE

Esaurisci le scorte. Il GM ti dice se segnare consumo, usura o fatica.

FINIRE NEI GUAI

Compi l'impresa ma finisci dritto in una brutta situazione.

LASCIARE DELLE PROVE

Lasci in giro delle prove che potrebbero condurre a te o esporre i tuoi alleati.

METTERCI TROPPO

Ci metti troppo e la situazione cambia in modo significativo.

NON OTTENERE IL RISULTATO SPERATO

Devi prendere una decisione difficile su ciò che vuoi; non ottieni esattamente ciò che volevi.

ROMPERE QUALCOSA

Si rompe qualcosa che stai portando con te o che è nell'ambiente circostante. Forse devi segnare usura.

VENIRE SCOPERTO

Qualcuno ti nota. Ci saranno conseguenze.

Mosse con le Armi

Tutti i vagabondi possono usare **attaccare in mischia, lottare con un nemico e prendere la mira**, se hanno l'arma con la giusta distanza.

Per usare una mossa speciale con le armi, devi avere l'abilità con le armi e un'arma con l'etichetta associata e la giusta distanza. (Improvvisare un'Arma e Confondere i Sensi richiedono solo del materiale utilizzabile).

Di default, un vagabondo disarmato infligge 1-fatica di danno. Un vagabondo armato infligge 1-ferita di danno.

Attaccare in Mischia

Quando **attacchi in mischia a distanza ravvicinata o a contatto**, tira su Vigore. Con un successo, scambiatevi i danni. Con 10+, scegli 3 opzioni; con 7-9, scegli 1 opzione:

- Infliggi un danno grave (+1).
- Subisci un danno leggero (-1).
- Modifica la distanza di uno step.
- Impressioni, sgomenti o intimorisci l'avversario.

Lottare con un Nemico

Quando **lotti corpo a corpo con un nemico**, tira su Vigore. Con un successo, tu e l'avversario scegliete contemporaneamente una delle opzioni e continuate così finché uno dei due non si ritira, sviene o muore. Con 10+, scegli per primo, poi iniziate a scegliere contemporaneamente:

- Sferri un colpo rapido; infliggi ferite.
- Lo sfinisci; il nemico segna fatica.
- Sfrutti una sua debolezza; segna fatica per infliggere 2-ferite.
- Ti ritiri; disimpegnati a distanza ravvicinata.

Prendere la Mira

Quando **prendi la mira a distanza lunga su un nemico vulnerabile**, tira su Destrezza. Con un successo, infliggi ferite. Con 10+, puoi scegliere se sferrare un secondo colpo prima che il nemico corra al riparo (quindi infliggi ancora ferite) o mantenere nascosta la tua posizione.

Assaltare SPECIALE

Quando **assalti un gruppo di nemici in mischia**, segna fatica e tira su Vigore. Con un successo, vi scambiate i danni. Con 10+, scegli 2 opzioni. Con 7-9, scegli 1 opzione:

- Gliela fai vedere: infliggi 2 danni al morale.
- Li cogli alla sprovvista e li confondi: infliggi 2-fatica.
- Schivi i colpi al meglio delle tue capacità: subisci un danno leggero (-1).
- Li metti l'uno contro l'altro: segna un'altra fatica e infliggono danni a sé stessi.

Colpo Crudele SPECIALE

Quando sei **a distanza ravvicinata o a contatto e colpisci brutalmente il punto debole di un avversario**, segna fatica e tira su Vigore. Con un successo, infliggi un danno grave (+1) e l'avversario non può segnare usura sulla sua armatura per assorbirlo. Con 10+, mandi a segno il colpo senza farti colpire. Con 7-9, anche l'avversario ti colpisce.

Confondere i Sensi SPECIALE

Quando sei **a contatto o a distanza ravvicinata e lanci qualcosa per confondere i sensi dell'avversario**, tira su Destrezza. Con un successo, gli hai fatto perdere l'equilibrio, l'hai accecato, frastornato o confuso e ottieni un'opportunità. Con 10+, l'avversario perde tempo per orientarsi e ricomporsi, prima di agire di nuovo con lucidità. Con 7-9, hai solo qualche secondo di vantaggio.

Disarmare SPECIALE

Quando sei **a distanza ravvicinata e punti a colpire l'arma del nemico**, tira su Destrezza. Con un successo, il nemico deve segnare 2-fatica o perdere la presa sulla sua arma (è fuori portata). Con 10+, deve segnare 3-fatica invece di 2.

Improvvisare SPECIALE

Quando **improvvisi un'arma usando i materiali che ti circondano**, tira su Astuzia. Con un successo, costruisci l'arma; il GM ti dirà qual è la sua etichetta di distanza e ti darà almeno un'altra etichetta in base ai materiali usati. Con 7-9, l'arma ha anche un'etichetta negativa.

Incalzare SPECIALE

Quando **incalzi un gruppo di nemici a distanza lunga, segna usura e tira su Astuzia**. Con 10+, scegli entrambe le opzioni. Con 7-9, scegli 1 opzione:

- Infliggi 2 danni al morale.
- Li ostacoli o immobilizzi.

Parare SPECIALE

Quando **pari gli attacchi di un nemico a distanza ravvicinata**, segna fatica e tira su Destrezza. Con un successo, il nemico si concentra su di te. Con 10+, scegli tutte e 3 le opzioni. Con 7-9, scegli 1 opzione:

- Infliggi fatica o danni al morale (decide il GM).
- Disarmi l'avversario: perde la presa sull'arma, che resta a portata di mano.
- Non subisci alcun danno.

Tiro da Maestro SPECIALE

Quando **a una qualsiasi distanza, effettui un tiro studiato appositamente per sfruttare l'ambiente circostante**, segna usura e tira su Destrezza. Con 7-9, scegli 2 opzioni. Con 10+, scegli 3 opzioni:

- Il tuo tiro colpisce il bersaglio che hai scelto entro il raggio d'azione, anche se è nascosto o al riparo (infliggi ferite o usura se ha senso).
- Il tuo tiro colpisce un secondo bersaglio disponibile a tua scelta.
- Il tuo tiro taglia, rompe o rovescia qualcosa. La scelta è tua.
- Il tuo tiro distrae un avversario e ti fornisce un'occasione.

Tiro Rapido SPECIALE

Quando **scagli un tiro rapido su un nemico a distanza ravvicinata**, tira su Fortuna. Con un successo, infliggi ferite. Con 7-9, scegli 1 opzione. Con 10+, scegli 2 opzioni:

- Non segni usura.
- Non segni fatica.
- Ti sposti velocemente e cambi posizione (e, se vuoi, distanza).
- Il nemico non può muoversi perché lo tieni a bada.



I Boschi sono di nuovo in Guerra.

La Marchesa de Gattis ha guidato i suoi eserciti alla conquista di molte radure, ma la Dinastia delle Aquile è risorta dalle sue ceneri per opporsi. E i topi, i conigli e le volpi dei Boschi non sono rimasti a guardare: l'Alleanza dei Boschi, un forza ribelle, è nata per liberare i Boschi da tutti gli oppressori.

Nel mezzo di questa guerra, tu e i tuoi amici, nei panni di vagabondi, viaggiate tra le radure, accettate incarichi che nessun altro vuole o è in grado di portare a termine. Scegliete chi servire, se lo volete... e spostate l'ago della bilancia della Guerra dei Boschi.

ROOT: IL GIOCO DI RUOLO è ispirato al pluripremiato gioco da tavolo creato da Leder Games **ROOT: UN GIOCO DI GIUSTIZIA E POTERE NEI BOSCHI**. In **ROOT: IL GDR**, vestite i panni di vagabondi e andate all'avventura cambiando i Boschi con le vostre azioni.

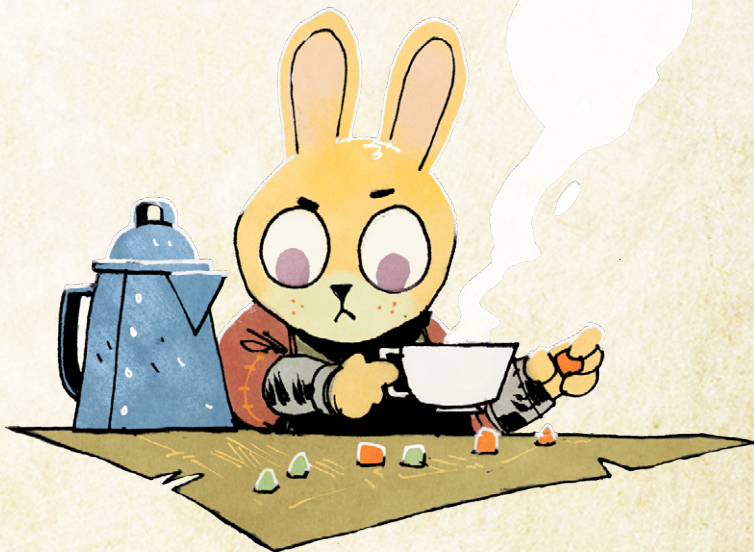
Questo modulo include le regole base di **ROOT: IL GDR**, sei personaggi pregenerati e un'intera radura per offrirvi tutto il necessario per iniziare a giocare.

Aprirete il libro, dategli una letta, scegliete i personaggi e andate all'avventura! Tutto quello che vi serve sono fogli, matite e un paio di dadi da sei!

Root: Il GDR vi aspetta!

Volete saperne di più su Root: Il GDR?

Andate a questo link <https://www.msedizioni.it/prodotto/root-il-gioco-di-ruolo/> per trovare altri download gratuiti e tutti i prodotti della linea di Root: Il GDR!



LEDER GAMES

magpie
GAMES

MS EDIZIONI