

SCHERMO DEL GM

Ecco qui alcune informazioni utili che si trovano nel **Libro dell'Avventura** o sulle **Schede di Riferimento**.

MONETE

1 corona d'oro (1Co)
= 20 scellini d'argento (20s)
= 240 penny d'ottone (240p)

RIASSUNTO DEL COMBATTIMENTO

Ecco qui il riassunto su come gestire i Combattimenti:

1: Sorpresa

Determinare se ci sono Personaggi *Sorpresi*. Di solito, questo avviene solo nel primo Round.

2: Inizio del Round

Se ci sono effetti che si attivano all'*Inizio del Round* questo è il loro momento.

3: Turni

Ogni Personaggio esegue il proprio Turno in ordine di Iniziativa, a partire dalla più alta. Di solito, ognuno può compiere un'*Azione* e una *Manovra*.

4: Fine del Round

Il Round termina quando tutti hanno svolto il proprio Turno.

5: Ripetere i Passi 2-5 se Necessario

I Round continuano finché lo scontro non è concluso.

LOCAZIONI

Tiro	Locazione
01-09	Testa
10-24	Braccio Sinistro (o secondario)
25-44	Braccio Destro (o primario)
45-79	Torso
80-89	Gamba Sinistra
90-00	Gamba Destra

Nota: per determinare la Locazione bisogna invertire il risultato del proprio 'Tiro per Colpire'.

RIASSUNTO DEL VANTAGGIO

Per ogni segnalino Vantaggio accumulato, un Personaggio ottiene +10 a tutte le Prove di combattimento.

Si ottiene +1 Vantaggio per ciascuna delle seguenti condizioni:

- Attaccare un nemico *Sorpreso*.
- Usare la propria *Manovra* per Caricare a testa bassa.
- Sconfiggere un PNG importante.
- Vincere una Prova Contrapposta in combattimento.
- Causare danno a un avversario senza eseguire una Prova Contrapposta.

Chi perde una Prova Contrapposta o subisce una Ferita perde tutto il Vantaggio accumulato.

FATO E FORTUNA, RESILIENZA E RISOLUTEZZA

Queste regole si trovano sulle Schede dei Personaggi.

Fato

Si può spendere 1 Punto Fato in modo permanente per divenire Inermi invece di essere uccisi, così da sopravvivere a uno scontro, oppure per evitare tutto il danno inflitto da una singola fonte. Spendendo 1 Punto Fato si perde anche 1 Punto Fortuna.

Fortuna

Si può spendere 1 Punto Fortuna per tentare di nuovo una Prova fallita, aggiungere +1 LS a una Prova superata, *oppure* scegliere quando agire nel corso di un Round, ignorando l'Ordine d'Iniziativa. All'inizio di ogni sessione, i Punti Fortuna sono ripristinati al livello del Fato del PG, più uno per il Talento Fortuna.

Resilienza

Si può spendere 1 Punto Resilienza per evitare di subire una Mutazione o decidere il risultato del d100 durante una Prova (anche dopo aver tirato); ciò permette di vincere automaticamente le Prove Contrastate con un margine minimo di +1 LS (per esempio, 53 potrebbe venire modificato in qualsiasi valore, ad esempio 11). Spendendo 1 Punto Resilienza si perde anche 1 Punto Risolutezza.

Risolutezza

Si può spendere 1 Punto Risolutezza per rimuovere una Condizione presente sul Personaggio, non essere spaventati dal Tratto Paura o ignorare i modificatori negativi causati da una Ferita Critica per un Round. Agire in accordo con la propria Motivazione o compiere scelte che rincuorano il Personaggio (a discrezione del GM) permette di recuperare Risolutezza.