

FRONTE

■ AVVENTURA ■ CAMPAGNA

- Scegli se si tratta di fronte della *Campagna* o fronte dell'*Avventura*
- Crea due o tre *Pericoli*
- Scegli un *Disastro Incombente* per ogni pericolo
- Aggiungi gli *Oscuri Presagi* (1-3 per i fronti dell'*Avventura*, 3-5 per i fronti *Campagna*)

- Scrivi 1-3 domande sulle *Poste in Gioco*
- Elenca i *Cast* principali del fronte
- Elenca i *Luoghi* di interesse

DESCRIZIONE

CAST

LUOGHI

POSTE IN GIOCO

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

DOMANDE PER I GIOCATORI

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

PERICOLO

TIPO

DESCRIZIONE

IMPULSO

OSCURI PRESAGI:

-
-
-
-
-
-
-

DISASTRO INCOMBENTE

PERICOLO

TIPO

DESCRIZIONE

IMPULSO

OSCURI PRESAGI:

-
-
-
-
-
-
-

DISASTRO INCOMBENTE

PERICOLO

TIPO

DESCRIZIONE

IMPULSO

OSCURI PRESAGI:

-
-
-
-
-
-
-

DISASTRO INCOMBENTE

PERICOLI

TIPI PERICOLO

ORGANIZZAZIONI AMBIZIOSE

- **Morale Distorta** (*impulso*: fare ciò che è “giusto” a qualunque costo)
- **Gilda dei Ladri** (*impulso*: prendere con l'inganno)
- **Culto** (*impulso*: propagarsi dall'interno)
- **Organizzazione Religiosa** (*impulso*: istituire e seguire la dottrina)
- **Governo Corrotto** (*impulso*: mantenere lo status quo)
- **Società Segreta** (*impulso*: reclutare chi è al potere, crescere)

Mosse del GM per le Organizzazioni Ambiziose

- Attaccare qualcuno furtivamente (rapimenti, ecc)
- Attaccare qualcuno direttamente (con una banda o un singolo aggressore)
- Portare dentro i propri ranghi o corrompere una persona importante (un alleato, forse)
- Influenzare un'istituzione potente (cambiare una legge, manipolare una dottrina)
- Istituire una nuova regola (all'interno dell'organizzazione)
- Rivendicare un territorio o delle risorse
- Negoziare un contratto
- Tenere d'occhio un potenziale nemico con molta attenzione.

POTENZE PLANARI

- **Divinità** (*impulso*: reclutare fedeli)
- **Principe dei Demoni** (*impulso*: aprire le porte dell'Inferno)
- **Signore Elementale** (*impulso*: demolire la creazione riducendola ai suoi elementi costitutivi)
- **Forze del Caos** (*impulso*: distruggere ogni forma d'ordine)
- **Coro Angelico** (*impulso*: giudicare)
- **Personificazione della Legge** (*impulso*: eliminare il disordine percepito)

Mosse del GM per le Potenze Planari

- Controllare una organizzazione (tramite corruzione o con un infiltrato influente)
- Provocare sogni profetici
- Maledire un nemico
- Ottenere una promessa in cambio di un beneficio
- Attaccare indirettamente, tramite intermediari
- Raramente, quando le stelle sono allineate, attaccare direttamente
- Incentivare rivalità con altri poteri simili
- Mostrare a qualcuno una Verità, che lo voglia o no

NEMICI ARCANI

- **Signore dei Non-morti** (*impulso*: ricercare la vera immortalità)
- **Mago Ossessionato dal Potere** (*impulso*: ricercare potere magico)
- **Artefatto Senziente** (*impulso*: trovare un degno possessore)
- **Antica Maledizione** (*impulso*: intrappolare)
- **Prescelto** (*impulso*: adempiere o rifiutare il proprio destino)
- **Drago** (*impulso*: fare incetta di oro e gioielli, proteggere il tesoro)

Mosse del GM per i Nemici Arcani

- Acquisire conoscenze proibite
- Lanciare un incantesimo sul tempo e sullo spazio
- Attaccare un nemico con la magia, direttamente o meno
- Spiare qualcuno con un incantesimo di divinazione
- Reclutare un discepolo o un tirapiedi
- Tentare qualcuno con promesse
- Richiedere un sacrificio

ORDE

- **Barbari Nomadi** (*impulso*: Rinforzarsi, inseguire i nemici mentre fuggono)
- **Parassiti Umanoidi** (*impulso*: riprodursi, moltiplicarsi e consumare risorse)
- **Abitanti del Sottosuolo** (*impulso*: difendere le proprie strutture dagli estranei)
- **Infestazione di Non-morti** (*impulso*: diffondersi)

Mosse del GM per le Orde

- Assaltare un bastione della civiltà
- Sfruttare il caos dell'orda a proprio vantaggio
- Cambiare direzione all'improvviso
- Sopraffare un gruppo più debole
- Sfoggiare la propria potenza.
- Abbandonare una dimora e trovarne una nuova.
- Aumentare di numero, riproducendosi o conquistando.
- Nominare un campione
- Dichiarare una guerra, lanciandovi senza esitare né ponderare la decisione.

LUOGHI MALEDETTI

- **Torre Abbandonata** (*impulso*: attirare i deboli di volontà)
- **Terreno Profanato** (*impulso*: generare il male)
- **Vortice Elementale** (*impulso*: ingrandirsi, annientare la realtà)
- **Portale Oscuro** (*impulso*: riversare demoni nel mondo)
- **Regno delle Ombre** (*impulso*: corrompere o consumare i viventi)
- **Luogo di Potere** (*impulso*: essere controllato o imbrigliato)

Mosse del GM per Luoghi Maledetti

- Sputar fuori un mostro minore
- Diffondersi ad un luogo adiacente
- Attirare qualcuno dentro di sé
- Crescere in intensità o profondità
- Lasciare un effetto persistente su un abitante o un visitatore
- Nascondere qualcosa alla vista
- Offrire potere
- Indebolire la magia o aumentarne gli effetti
- Confondere o offuscare la verità o la direzione
- Alterare una legge naturale

DISASTRO INCOMBENTE

Al capolinea di ogni pericolo c'è un disastro imminente. Si tratta dell'ultimo rintocco della campana che annuncia la conclusione trionfale del pericolo. Quando un oscuro presagio si avvera, il disastro imminente si rinforza, diventa più visibile e più concreto. Si parla delle brutte cose che ogni pericolo, in qualche modo, cerca di realizzare. Scegli un tipo di disastro imminente dalla lista e dagli una forma concreta nel tuo fronte. Capita spesso che cambi durante la partita, man mano che i personaggi metteranno le zampe nei fatti del mondo. Non preoccuparti, potrai modificarlo ancora in seguito.

- **Tirannia** (del forte sul debole, o dei pochi sui molti)
- **Pestilenza** (il diffondersi di malattia e infermità, la fine del benessere)
- **Distruzione** (apocalisse, rovina e sofferenza)
- **Usurpazione** (l'ordine costituito si sfalda, un giusto viene destituito)
- **Impoverimento** (schiavitù, la fine del bene e della giustizia)
- **Caos Dilagante** (le leggi della realtà, della società, o qualsiasi tipo d'ordine vengono infrante)