



1

**LIVELLO**

**Nome della Manovra**

*Attenzione ai Dettagli*

**REQUISITI**

PRIMARIO *Interrogare*

SECONDARIO *Seguire / Coprire Tracce*

ATTIVAZIONE *1 Azione* DURATA *Istantanea*

DESCRIZIONE *Hai il dono di ricavare informazioni dettagliate dai particolari di un oggetto, ogni applicazione di questa Manovra fornisce quindi un dettaglio di interesse su un oggetto (dove è stata fabbricata la scarpa, da dove viene quel fango o simili) e da un bonus di -1 all'Attivazione di una Manovra deduttiva collegata all'oggetto analizzato.*

**CRITICO**

*Fornisce ulteriori dettagli*





1

**LIVELLO**

**Nome della Manovra**

*Collaborazione*

**REQUISITI**

PRIMARIO

*Segretezza*

SECONDARIO

*Ling. Corporeo/Manuale*

ATTIVAZIONE

*1 Azione*

DURATA


*Istantanea*

DESCRIZIONE

*L'intesa tra te e un alleato (che necessita di possedere anch'egli la manovra) è tale che potete comunicare l'un l'altro piccoli concetti (esprimibili dal Giocatore in un massimo di 4 parole) senza nessun bisogno di usare la voce, affidandovi invece alla vostra mimica e gestualità.*

**CRITICO**

*aumenta le parole utilizzabili*





1

**LIVELLO**

**Nome della Manovra**

*Comprendere Richiamo*

**REQUISITI**

PRIMARIO *Imparare Lingue Dialetti*

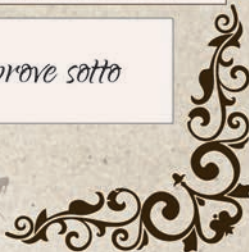
SECONDARIO *Trattare con Animali*

ATTIVAZIONE *1 Turno* DURATA *1 Scena*

DESCRIZIONE *Permette di apprendere con esattezza i richiami degli animali del luogo dove viene attivata (non più di uno per attivazione), rendendo via via più semplice adattarsi all'ecosistema che ti circonda garantendo un bonus di 1 alle prove sotto Sopravvivenza per la durata della Scena.*

**CRITICO**

*Aumenta il bonus alle prove sotto*





1

**LIVELLO**

**Nome della Manovra**

*Sgambetto*

**REQUISITI**

PRIMARIO *Un'Arte di combattimento*



SECONDARIO *Coordinazione*

ATTIVAZIONE *1 Azione* DURATA *Istantanea*

DESCRIZIONE *Con un movimento elegante, colpisci una delle gambe dell'avversario. Chi voleva nuocerti è ora al tappeto. L'avversario deve poter usare o sacrificare un'Azione per alzarsi. La Manovra può essere usata come azione a sostituzione di una parata. Anche se spesso non causa Danno, capita che talvolta la fortuna ti sorrida.*

**CRITICO**

*Il valore di Critico determina quanti danni il bersaglio debba tollerare*





1

**LIVELLO**

**Nome della Manovra**

*Punto Debole*

**REQUISITI**

PRIMARIO *Studiare l'Avversario*


SECONDARIO *Vista*

ATTIVAZIONE *1 Azione* DURATA *1 Azione*

DESCRIZIONE *Studiando il tuo avversario, scovi un punto debole e ti prepari ad approfittarne in seguito, sapendo dove colpire il tuo prossimo attacco sarà più preciso ed efficiente, dandoti un bonus di 2 al BaD e talvolta renderà perfino più semplice approfittarne.*

**CRITICO**

*Bonus alla Prova per il prossimo attacco*







2

LIVELLO



Nome della Manovra

*Addomesticare Animale*

REQUISITI

PRIMARIO *Trattare con Animali*

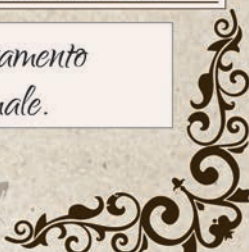
SECONDARIO *Insegnare*

ATTIVAZIONE *1 Giorni* DURATA *Permanente*

DESCRIZIONE *Dedicandosi intensamente a stringere un rapporto iniziale con una Cavalatura, Compagno Animale o altro, durante il tempo di Attivazione, il Personaggio riesce ad aumentare permanentemente di 1 il valore di Addestramento di un animale con un valore di addestramento negativo fino a un massimo di 0.*

CRITICO

*Aumenta l'Addestramento ricevuto dall'animale.*





2

**LIVELLO**

**Nome della Manovra**

*Andarci Piano*

**REQUISITI**

PRIMARIO *Mischia o Lottare*


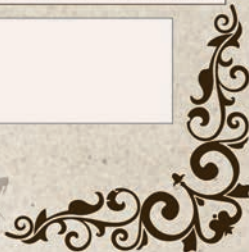
SECONDARIO *Studiare L'avversario*

ATTIVAZIONE *Automatica* DURATA *Automatica*

DESCRIZIONE *Sei perfettamente in grado di dosare la tua forza e quindi puoi decidere di volta in volta quando BaD applicare a un attacco in mischia o in lotta portando molto vicino a zero le possibilità di vittime collaterali o indesiderate durante i tuoi scontri. Ricorda però che non include il danno congiuntivo causato da un' eventuale arma utilizzata.*

**CRITICO**

*Nessuno*





2

**LIVELLO**

**Nome della Manovra**

*Civettare*

**REQUISITI**

PRIMARIO *Sedurre*

SECONDARIO *Mondanità*

ATTIVAZIONE *1 Turno* DURATA *2 Ore*

DESCRIZIONE *Civettando con un bersaglio sessualmente compatibile, puoi imbonirlo per manipolarlo o raccogliere informazioni con facilità, finché sarà distratto dalle tue grazie ti risulterà più facile manipolarlo (Bonus di due a Mentire) o spingerlo a fare qualcosa per te (Bonus di 2 ad autorità).*

**CRITICO**

*aumenta i Bersagli*







2

LIVELLO

Nome della Manovra

*Colpo Trattenuto*

REQUISITI

PRIMARIO *Pistole o Fucili*



SECONDARIO *Intimidire*

ATTIVAZIONE *1 Azione* DURATA *Istantanea*

DESCRIZIONE *Estraendo repentinamente l'arma e rendendo la pronta per primi, vi assicurate un vantaggio. Se l'avversario fallisce una Prova sotto Sangue Freddo (difficoltà 2), potrete contare su una singola Azione prima del Prova di Iniziativa... sempre che non rivedano le loro posizioni.*

CRITICO

*Aumenta la difficoltà della Prova di Sangue Freddo*





2

**LIVELLO**

**Nome della Manovra**

*Crea Trappole Leggere*

**REQUISITI**

PRIMARIO *Sopravvivenza*



SECONDARIO *Manualità*

ATTIVAZIONE *1 Ora* DURATA *Permanente*

DESCRIZIONE *Utilizzando quel che hai a disposizione crei 4 piccole trappole atte a catturare la cena o poco più (animali di taglia Piccola, o inferiore) da portare con te e utilizzare in caso di bisogno. Le trappole non sono abbastanza potenti da impensierire un avversario umano.*

**CRITICO**

*Aumenta il numero di trappole create a parità di tempo*





2

**LIVELLO**

**Nome della Manovra**

*Lancio Doppio*

**REQUISITI**

PRIMARIO

*Armi da Lancio*

SECONDARIO

*Manualità*


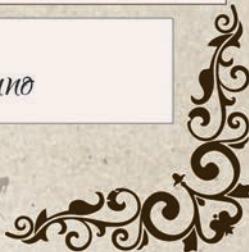
ATTIVAZIONE *1 Azione*

DURATA *Istantanea*

DESCRIZIONE *Permette di lanciare due Armi da Lancio in un unico attacco, il BaD viene contato una volta sola mentre il modificatore al BaD delle armi utilizzate si utilizza due volte per determinare il Danno complessivo. Viene eseguito un'unica Prova per colpire per entrambe le armi e consuma il doppio dei proiettili.*

**CRITICO**

*Aumenta il Danno*





2

**LIVELLO**

**Nome della Manovra**

*Lettura Superficiale*

**REQUISITI**

PRIMARIO

*Interrogare*

SECONDARIO

*Vista*

ATTIVAZIONE

*1 Azione*

DURATA

*3 Turni*

DESCRIZIONE

*Tramite una rapida occhiata, del carattere e le abitudini di una persona con un insieme di tre dettagli di rilievo (ama i gatti,*

*fuma, era benestante, bevitore, eccetera) potrai discernere più facilmente*

*le menzogne (l'uso di Segretezza, Adeguarsi all'Ambiente, Recitare,*

*Mentire, Bluff ha un +1 alla difficoltà Oggettiva per l'intera Durata).*

**CRITICO**

*Durata*





2

**LIVELLO**

**Nome della Manovra**

*Primo Soccorso*

**REQUISITI**

PRIMARIO

*Medicina*

SECONDARIO

*Riparazioni di Fortuna*

ATTIVAZIONE

*1 Azione*

DURATA



*Istantanea*

DESCRIZIONE

*Sei specializzato in piccoli interventi rapidi atti a prevenire il peggio e salvare il tuo prossimo da menomazioni e morte e sei in grado di ripristinare istantaneamente 4 LS su una singola locazione durante una Scena d'Azione, una volta passato il peggio, la natura farà il suo corso.*

**CRITICO**

*Aumenta i Livelli di Salute ripristinati*







2

**LIVELLO**

**Nome della Manovra**

*Riconoscizione*

**REQUISITI**

PRIMARIO *Atletica o Arrampicarsi*



SECONDARIO *Cartografia*

ATTIVAZIONE *1 Ora* DURATA *Narrativa*

DESCRIZIONE *Impegni un'ora del tuo tempo ad eseguire una ricognizione accurata della zona interessata, ottenendo valide informazioni sul territorio circostante e sui movimenti su di esso (bestie, nemici, etc.) e puoi memorizzare la topografia della zona. Così risulterà più semplice orientarsi all'interno della zona in qualsiasi condizione (Bonus di 2 alle prove sotto Orientarsi).*

**CRITICO**

*aumenta i benefici alla  
Prova sotto Orientarsi*





2

**LIVELLO**



Nome della Manovra

*Spago e Sputo*

**REQUISITI**

PRIMARIO *Adattabilità alle Armi*

SECONDARIO *Manualità*

ATTIVAZIONE *1 Azione* DURATA *Istantanea*

DESCRIZIONE *Aggiusti alla bell'e meglio un oggetto con materiali di fortuna restituendogli funzionalità (l'oggetto recupera 4 LS) ma non solidità (nessun recupero di LP), rendendolo di nuovo immediatamente utilizzabile. Non godendo di LP, tuttavia, necessiterà prima o poi di una riparazione completa, non dimenticarlo.*

**CRITICO**

*Aumenta gli LS recuperati dall'oggetto.*





3

**LIVELLO**

Nome della Manovra

*Carica*

**REQUISITI**

PRIMARIO *Mischia o Lottare*

SECONDARIO *Atletica*

ATTIVAZIONE *2 Azioni* DURATA *Istantanea*

DESCRIZIONE *Una potente carica da fonte, diretta a un avversario, ti permette di sfruttare lo slancio e la tua stessa massa per sferrare un colpo formidabile (Bonus BaD +3) e difficile da contrastare (Malus alla Prova per difendersi di 1).*

**CRITICO**

*Aumenta i Danni*





3

**LIVELLO**



## Nome della Manovra

*Disarmare con Armi da Fuoco*

**REQUISITI**

PRIMARIO *Armi da Fuoco: Pistole/Fucili*

SECONDARIO *Vista*


ATTIVAZIONE *2 Azioni* DURATA *Istantanea*

DESCRIZIONE *Un esercizio di mira preciso ed elegante con lo scopo di disarmare un avversario, senza procurargli Danni.*

*L'avversario deve eseguire una Prova sotto Resistenza con Difficoltà 4 e in caso di fallimento verrà disarmato. L'arma colpita subisce normalmente il Danno.*

**CRITICO**

*aumenta i danni inflitti  
all'arma avversaria*





3

LIVELLO



Nome della Manovra

*Forzare l'Andatura*

REQUISITI

PRIMARIO *Cavalcare*



SECONDARIO *Trattare con Animali*

ATTIVAZIONE *3 ore* DURATA *Narrativa*

DESCRIZIONE *Ti adoperi nel tentativo di dosare le forze della tua cavalcatura per eliminare le soste brevi durante un viaggio aumentando la strada percorsa in un giorno. Il cavallo esegue una Prova sotto Resistenza con Difficoltà 5 che se superata aumenta il valore di Crociera di tanti chilometri quanto è la Resistenza della cavalcatura*

CRITICO

*Aumenta i chilometri percorsi quel giorno*







3

LIVELLO

Nome della Manovra

*Imitare Richiamo*

REQUISITI

PRIMARIO *Imp. Lingue Dialetti*



SECONDARIO *Trattare con Animali*

ATTIVAZIONE *2 Azioni* DURATA *Istantanea*

DESCRIZIONE *Eseguì con perizia uno dei richiami che conosci che attirerà fino a max 4 animali verso la tua posizione, questo non include obbedienza o alleanza con gli stessi, che gireranno secondo la loro natura ed arriveranno entro 1d6 Momenti. Però, avrai di un Bonus di 2 alle Prove sotto Trattare con Animali con agli animali richiamati.*

CRITICO

*aumenta il numero di animali richiamati*





3

LIVELLO

Nome della Manovra

*Mind Theater*

REQUISITI

PRIMARIO *Conoscenza dei Tomi*

SECONDARIO *Viaggiare*


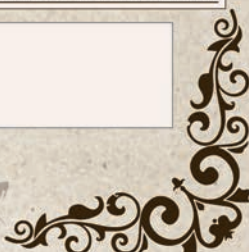
ATTIVAZIONE *1 Azione* DURATA *Istantanea*

DESCRIZIONE *Nel tuo palazzo mentale, il tempo è veloce come il pensiero.*

*Puoi entrarci per ridurre il tempo necessario a una ricerca teorica recuperando brandelli di conoscenza come se consultassi una biblioteca nella tua mente. Oppure, puoi eseguire una Prova per un qualsiasi tipo di esperimento senza avere o creare oggetti reali, vivendola nella tua stessa mente e trarne conclusioni coerenti.*

CRITICO

*Nessuno*





3

**LIVELLO**

**Nome della Manovra**

*Ricostruzione Deduttiva*

**REQUISITI**

PRIMARIO

*Interrogare*

SECONDARIO

*Seguire e Coprire Tracce*

ATTIVAZIONE

*2 Azioni*

DURATA

*Istantanea*

DESCRIZIONE

*Un'attenta, per quanto rapida, a un luogo ti*

*permette di cogliere segni rivelatori di cosa vi sia accaduto e permette*

*quindi di ricostruire, in base a quattro dettagli uniti da una linea*

*guida data dal Giudice circostanze recenti con un'elevata quantità di*

*particolari. Richiede la Manovra "Lettura superficiale".*

**CRITICO**

*aumenta il numero di dettagli*





3

LIVELLO

Nome della Manovra

*Stordimento*

REQUISITI

PRIMARIO *Un'Arte da combattimento*

SECONDARIO *Segretezza*

ATTIVAZIONE *2 Azioni* DURATA *Istantanea*

DESCRIZIONE *Un colpo potente (BaD +6) e di estrema precisione (Ignora 3 LP) atto a stordire un avversario, colpendolo dove è più vulnerabile. Può essere usato solo a fini non letali.*

CRITICO

*Influisce sugli LP Ignorati*





3

**LIVELLO**

**Nome della Manovra**

*Tiratore Scelto*

**REQUISITI**

PRIMARIO

*Fucili*

SECONDARIO


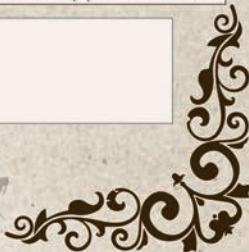
*Vista*

ATTIVAZIONE *Automatica* DURATA *Automatica*

DESCRIZIONE *L'arte di un tiratore scelto è spesso contenuta nel considerare bene posizioni, appoggi e condizioni esterne prima di un tiro difficile. Quando sei in una posizione comoda e indisturbato, elimini il Malus alla mira per colpire oltre il Raggio Utile e riduci di 1 per colpire oltre il doppio del RU.*

**CRITICO**

*Nessuno*







4

**LIVELLO**

**Nome della Manovra**

*Soccorso Medico*

**REQUISITI**

PRIMARIO *Medicina*


SECONDARIO *Diagnosi Medica*

ATTIVAZIONE *2 Azioni* DURATA *Istantanea*

DESCRIZIONE *Un "primo soccorso" generalizzato per situazioni davvero drammatiche, qui il punto non è curare ma evitare il peggio! Concentrandoti sulla pura sopravvivenza del paziente rappizzi le ferite più urgenti ripristinando 1 LS su ogni locazione, stabilizzando le sue condizioni anche di fronte alla condizione Morente.*

**CRITICO**

*Aumenta i Livelli di Salute ripristinati*





4

**LIVELLO**

**Nome della Manovra**

*Volteggi con l'Arma*

**REQUISITI**

PRIMARIO

*Dita Agili*

SECONDARIO

*Intimidire*

ATTIVAZIONE *1 Azione*

DURATA *1 Turno*

DESCRIZIONE *Eseguendo rapide evoluzioni con la tua arma favorita obblighi gli fino a 3 avversari a una Prova sotto Sangue Freddo con Difficoltà 2. Se la falliscono, perdono ogni possibilità di azione (verbale o meno) per il tempo di un Turno, raggelati dalla tua perizia.*

**CRITICO**

*Aumenta i bersagli*



CARTA



**SIX  
BULLETS  
SYSTEM**

MANOVRA