



IL CACCIATORE



INTRODUZIONE

Il dungeon è un luogo pericoloso per chi è sprovvisto. Bestie mortali si nascondono in ogni caverna e dietro ogni albero. Per gli altri, rappresentano minacce per le loro case e vite. Ma per te, questi mostri sono la tua preda.

Cosa significa cacciare qualcosa che ti caccia? Metterti contro mostri armati solo della tua astuzia e del tuo arco? Sai come pensano, come si muovono. Tendi le tue trappole, stringi il tuo corpo e prendi la mira. Quando verranno a cercarti, sarai pronto per loro. Riesci sempre a colpire il tuo bersaglio.

Il Cacciatore è una variante della classe del ranger, che rinuncia al classico compagno animale in favore di trappole e una maggiore focalizzazione sull'arco. Per avere successo, il cacciatore dovrà pianificare in anticipo e posizionare le sue trappole per catturare o indebolire la sua preda. Le sue abilità di caccia lo rendono esperto nella pianificazione e nella strategia per abbattere anche i mostri più temibili.

CREDITS

OPERA ORIGINALE

The Hunter, Dungeon World Lore and Lords Pack, Peter Johansen. Version August 3, 2016

TRADUZIONE

La traduzione di questo libretto è stata curata da [Iacopo Ciao](#)

IMPAGINAZIONE

L'impaginazione di questo libretto è stata curata da [Samantha Liparota](#)

LAYOUT

Il layout di questo libretto è stato preso da [template libretto.indd](#) del repository [Dungeon World ITA](#)

TERMINOLOGIE

La terminologia adottata è stata presa da [dungeonworld.it](#)

GIOCO

Dungeon World di Sage LaTorra e Adam Koebel
[dungeonworld.com](#)

NOME

ASPETTO

Elfo: *Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe, Mariel, Xarai*

Umano: *Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana, Eli, Wulf*

Orco: *Kargek, Mordrog, Rashka, Gorthul, Throdok, Balchak, Harga*

Occhi Selvaggi, Occhi Acuti o Occhi bestiali

Testa Coperta, Capelli Selvaggi o Testa Rasata

Cappa, Vestiti Mimetici o Abbigliamento da Viaggio

Corpo Agile, Corpo Selvaggio o Fisico Scolpito

Assegna questi punteggi alle tue caratteristiche: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
DEBOLE -1	MALFERMO -1	MALATO -1	STORDITO -1	CONFUSO -1	SFREGIATO -1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

DANNI



ARMATURA



PF

MAX (8 + COSTITUZIONE)



ATTUALI

ALLINEAMENTO

CAOTICO

Libera qualcuno da vincoli letterali o figurativi.

BUONO

Mettiti in pericolo per combattere una minaccia innaturale.

NEUTRALE

Aiuta un animale o uno spirito selvaggio.

RAZZA

ELFO

Quando intraprendi un viaggio pericoloso, qualunque compito tusvolga avrai successo come se avessi tirato un 10+.

UMANO

Quando Ti Accampi in un dungeon o in una città, non è necessario consumare un rifornimento.

ORCO

Le tue trappole infliggono sempre 1d4 danni come effetto aggiuntivo.

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:

Ho guidato _____ in passato, e mi deve qualcosa per questo.

_____ è un amico della natura, quindi lo è anche per me.

_____ non ha rispetto per la natura, di conseguenza non avrà il mio.

_____ non comprende la vita nella natura selvaggia, glielo insegnerò.

MOSSE INIZIALI

CACCIA E SEGUIRE TRACCE (SAG)

Quando segui una traccia lasciata da qualche creatura, tira+SAG. *Con un 7+, riesci a seguire le tracce della creatura fino al prossimo cambio di direzione significativo o di mezzo di spostamento. *Con un 10+, puoi scegliere un'opzione:

- Ottieni un'informazione utile sulla tua preda, il GM ti dirà che cosa.
- Determini cosa ha causato l'interrompersi della traccia.

COLPO MIRATO (DES)

Quando attacchi un nemico di sorpresa o indifeso a distanza, puoi scegliere di infliggere i tuoi danni o nominare una parte specifica del suo corpo e tirare+DES.

- Testa - *Con un 10+: Come 7-9, e infliggi i tuoi danni; *Con un 7-9: Per qualche momento il bersaglio è stordito.
- Braccia - *Con un 10+: Come 7-9, e infliggi i tuoi danni; *Con un 7-9: Il bersaglio fa cadere qualunque cosa abbia in mano.
- Gambe - *Con un 10+: Come 7-9, più i tuoi danni; *Con un 7-9: Il bersaglio zoppica e si muove lentamente.

INTRAPPOLATORE (SAG)

Quando piazzati una trappola, usa una delle tue trappole e descrivi come l'hai preparata, quindi scegli due effetti dalla seguente lista:

- La trappola infligge il tuo danno al bersaglio.
- Il bersaglio è intrappolato e non può liberarsi fino a quando non rompe la trappola. Mostri forti possono liberarsi dalla trappola più rapidamente.
- La trappola fa scattare un allarme rumoroso. Da qualsiasi parte tu sia, lo sentirai o potrai percepire quando scatta.
- La gamba del bersaglio è ferita; la sua capacità di correre è compromessa fino a quando la ferita non viene curata.

Quando un mostro si imbatte nella tua trappola, tira+SAG. *Con un 10+, si verificano entrambi gli effetti scelti. *Con un 7-9, si verifica uno solo, scegli quale.



IL CACCIATORE

LIVELLO
PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 11+FOR. Inizi con razioni da dungeon (*razione, 5 utilizzi, 3 monete, peso 1*), armatura di cuoio rigido (*armatura 1, indossato, 10 monete, peso 1*), Arco da Cacciatore (*vicino, lontano, 100 monete, peso 1*), fascio di frecce (*munizioni 3, 1 moneta, peso 1*) e 3x trappola (*contatto, 3 monete, peso 1*).

Scegli tre tra le seguenti opzioni:

- Spada corta (media, 8 monete, peso 1)
- Lancia (lunga, da lancio, vicino, 5 monete, peso 1)
- Attrezzatura da avventuriero (5 utilizzi, 20 monete, peso 1)
- Bende (3 utilizzi, lento, 5 monete, peso 0)
- Antitossina (0 peso)
- Fascio di frecce (munizioni 3, 1 moneta, peso 1)

MOSSE AVANZATE

Puoi prendere questa mossa solo se è il tuo primo avanzamento.

SANGUE MISTO

Da qualche parte nel tuo sangue si nascondono discendenze miste, e la cosa sta cominciando a mostrarsi. Ottieni il bonus iniziale di una delle altre due razze, a tua scelta.

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse.

OSCURARE IL SOLE

Quando fai una *Raffica* puoi spendere munizioni in più prima di tirare. Per ogni punto di munizioni speso puoi scegliere un bersaglio aggiuntivo. Tira una volta e applica i danni a tutti i bersagli.

CAMUFFAMENTO

Quando resti immobile in un ambiente naturale, i nemici non possono scorgerti finché non ti muovi

PREDA FAMILIARE

Quando *Declami Conoscenze* su un mostro usi SAG invece di INT.

SEGUIMI

Quando *Intraprendi un Viaggio Pericoloso* puoi ricoprire due compiti. Fai un tiro separato per ciascun compito.

TRAPPOLE MIGLIORATE

Quando piazzati una trappola, aggiungi quanto segue alla lista degli effetti della trappola:

- La trappola colpisce anche chi è vicino al bersaglio.
- La trappola sposta il bersaglio di una breve distanza.

UOMO VS. NATURA

Quando *Ti Accampi* nelle terre selvagge o in un dungeon, puoi recuperare materiali per creare una trappola gratuitamente.

UN POSTO SICURO

Quando prepari i turni di guardia per la notte, tutti prendono +1 a *Fare la Guardia*.

OCCHIO TATTICO

Quando *Discerni la Realtà*, aggiungi queste opzioni alla lista di domande:

- Qual è la migliore via di fuga per me?
- Dove si trova il miglior riparo per me?
- Quali dei miei alleati è il più vulnerabile?

TIRO DA MAESTRO (DES)

Quando con un arco cerchi un colpo improbabile con un effetto insolito, descrivi ciò che vuoi che accada e tira+DES. *Con un 7-9, il GM sceglie tre. *Con un 10+, il GM sceglie una:

- Impieghi più tempo per prendere la mira.
- Devi spostarti per trovare la giusta linea di tiro. Ti esponi a un pericolo descritto dal GM.
- Sprechi 1 munizione.
- Sacrifici o metti in pericolo qualcosa di importante.

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5.

ADATTAMENTO (SAG)

Quando osservi un luogo o una creatura, il GM ti dirà una mossa associata ad essi. Quando quella mossa viene usata contro di te per la prima volta, tira+SAG. *Con un 7+, eviti, resisti o altrimenti annulli la mossa. *Con un 10+, ribalti la mossa contro il suo mittente.

FRECCIA NERA

Quando conosci il punto più debole del tuo bersaglio, le tue frecce ignorano l'armatura.

CENTRATORE DI BERSAGLI

Quando effettui una *Raffica*, *Con un 12+ danneggia anche le braccia, le gambe o la testa del tuo bersaglio, come se avessi effettuato un *Colpo Mirato*.

MARCHIO DEL CACCIATORE

Quando ferendo versi il sangue di un nemico, puoi dichiarare quel nemico come la tua preda. I tuoi attacchi e le tue trappole infliggono +1d4 danni contro la preda, e quando insegui la tua preda, non puoi ottenere un 6-, consideralo sempre come un 7-9. Puoi avere una sola preda alla volta.

PREDA DEL CACCIATORE (INT)

Sostituisce: Preda Familiare

Quando *Declami Conoscenze* su un mostro, usi SAG invece di INT. *Con un 12+, oltre agli effetti normali, puoi fare una domanda al GM su di esso.

ASTUZIA NATURALE

Ottieni una mossa dalla classe del Druido o del Ladro. Tratta il tuo livello come uno in meno per la scelta della mossa.

OSSERVATORE

Quando *Cacci e Segui le Tracce*, *Con un 7+ puoi fare una domanda gratuita sulla creatura che stai inseguendo dalla lista di *Discernere Realtà*.

GRAMPASSO

Sostituisce: Seguimi

Quando *Intraprendi un Viaggio Pericoloso* puoi ricoprire due compiti. Tira due volte e usa il risultato migliore per entrambi i compiti.

VANTAGGIO SUL TERRENO

Prendi *La Grande Città* e un altro territorio a tua scelta dalla lista *Nato dalla Terra del Druido*. Mentre ti trovi nei territori che hai scelto, ottieni un +1 continuato al tiro su *Caccia e Seguire Tracce* e su *Intrappolatore*.

MAESTRIA DELLE TRAPPOLE

Richiede: Trappole Migliorate

Quando piazzati una trappola, scegli tre opzioni anziché due. Quando la trappola viene attivata, *Con un 10+ ottieni tutte e tre le opzioni. *Con un 7-9 ne scegli due. *Con un 6- ne scegli una.