



IL CAVALIERE NERO



INTRODUZIONE

Ti ricordi quando la vita ti sorrideva. Avevi un vero amore, buoni amici, un senso di dovere e uno scopo. Facevi ciò che era giusto per il tuo signore, e in cambio ottenevi rispetto. Poi, un giorno, tutto si è sgretolato. La tua vita è stata frantumata, dalla violenza o dal tradimento.

Forse sei sopravvissuto alla caduta, o forse no.

Ma non lascerai passare in silenzio questa ingiustizia.

Nel tuo momento più buio, hai stretto un patto con la Morte.

Lei ti avrebbe conferito il potere per riparare a questo terribile torto, ma ti ha avvertito che ne avresti pagato il prezzo, molte volte.

Ma a te non importa. Nemmeno la Morte ti fermerà. Non ti fermerai. Non puoi farlo.

Guai a chi si mette sulla tua strada.

Chi uscirà vincitore da questo accordo?

Solo la tua coscienza e i tuoi nuovi alleati ti impediscono di oltrepassare il limite.

Eri un eroe una volta. Lo sei ancora adesso?

Il Cavaliere Nero è una variante del Guerriero: un temibile guerriero guidato da una passione ardente.

Il Cavaliere Nero ha stretto un patto con la Morte per una delle sue terribili armi.

Ha un grande potere, ma questo potere ha un prezzo.

Quando usi il potere della Morte, lei vorrà qualcosa in cambio.

CREDITS

OPERA ORIGINALE

The Black Knight, 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

Emma, Tristan, Erik, Dean, Shelley, Grant, Horatio, Cecil, Catherine, Edmund, Leonardo, Annette, Connor.

Occhi Vuoti, Occhi Penetranti o Occhi Acuti
Capelli Mossi, Capelli Bianco Cenere o Grande Elmo
Corpo Pallido, Corpo Snello e Teso o Corpo 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 (10 + COSTITUZIONE) ATTUALI

ALLINEAMENTO

Il bene e il male sono irrilevanti per te. Invece, descrivi l'obiettivo che desideri raggiungere e perché è così importante per te. Alla fine della sessione, se hai compiuto progressi tangibili verso il tuo obiettivo, segna 1 PE e rimuovi 1 **TORMENTO**.

BACKGROUND

Scegli la tua razza _____

Poi scegli cosa è così importante per te da impugnare la lama oscura per esso. La tua scelta determina la tua statistica di **Convinzione**. La tua **Convinzione** iniziale è uguale al modificatore di quella statistica.

AMORE Statistica di **CONVINZIONE**: CAR
Aggiungi il seguente Legame: _____ mi ricorda il mio vero amore; Sarò il suo scudo.

DOVERE Statistica di **CONVINZIONE**: COS
Puoi guadagnare 1 Tormento per lanciare l'incantesimo del mago *Visioni Attraverso il Tempo*; la Morte ti mostrerà dove sei più necessario.

ONORE Statistica di **CONVINZIONE**: SAG
Scegli un tipo di nemico che detesti, come goblin, traditori o nobili. Quando colpisci a morte il tuo nemico scelto con la tua lama oscura, rimuovi 1 Tormento extra.

LEGAMI

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

_____ è la voce della mia coscienza; mi impedisce di andare troppo oltre, anche se a volte la cosa mi infastidisce.

_____ mi dà speranza per un domani migliore.

Ho visto il segno della Morte su _____; qualcosa di terribile è in serbo!

MOSSE INIZIALI

LAMA OSCURA

La Morte ti ha donato un'arma affilata di terribile potenza, descrivila! La tua arma avrà sempre un'aura tenebrosa attorno; chiunque la veda saprà che è un'arma dell'oscurità. La tua arma è *portata media*, +1 danno, *Devastante*, 2 peso.

Scegli un'altra caratteristica per la tua arma:

- Affilata. +1 perforante.
- Bilanciata. Aggiungi il tag *preciso*.
- Pesante. Aggiungi il tag *possente* e +1 peso.
- Antica. Prendi +1 *continuato al tiro* su *Declamare Conoscenze* riguardo agli spiriti o alle terre al di là del Nero Cancellato.
- Mistica. Splende in presenza di un tipo di creatura, a tua scelta _____.
- Bevitrice d'Anime. Prendi +1 *al prossimo tiro* quando colpisci un nemico con un colpo mortale.
- Lunga. Aggiungi *portata lunga* e *a due mani alle sue etichette*.

Quando colpisci a morte con la tua lama oscura, rimuovi 1 **TORMENTO**. Se non sei in possesso della tua arma a lama oscura, non puoi usare nessuna mossa che ti farebbe guadagnare **TORMENTO**.

CORAZZATO

Ignori l'etichetta *ingombrante* sull'armatura che indossi.

STRADA PER LA PERDIZIONE

Puoi guadagnare 1 **TORMENTO** per utilizzare gli effetti seguenti:

- Causare Paura, come l'incantesimo del chierico con te stesso come bersaglio.
- Parlare con i Morti, come l'incantesimo del chierico.
- Sommare la tua **CONVINZIONE** al danno, una volta per attacco.
- Prendi +1 *al prossimo tiro* su una mossa che utilizza la statistica della tua **CONVINZIONE**, una volta per mossa.

Se il **TORMENTO** che detieni è superiore alla tua **CONVINZIONE**, la Morte può apparire e chiederti un favore. Fino a quando non completi il suo compito, non puoi utilizzare alcuna mossa che ti farebbe guadagnare **TORMENTO**. Quando completi il compito, rimuovi tutto il tuo **TORMENTO**.

LA NOTTE È PIÙ BUIA PRIMA DELL'ALBA

Mentre sei in presenza di almeno una persona con cui condividi un *Legame*, la tua **CONVINZIONE** aumenta di 1 (Condividi un Vincolo se sia tu che il tuo alleato avete almeno un Vincolo reciproco). Una volta per sessione, quando risolvi un Vincolo alla fine di una sessione, rimuovi 1 **TORMENTO**.

CONVINZIONE:

TORMENTO:



IL CAVALIERE NERO

LIVELLO
PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo Carico è 10+FOR. Inizi con la tua arma a lama oscura (2 peso), razioni da dungeon (5 utilizzi, 1 peso), e un memento di qualcuno importante per te, descrivilo!

Scegli le tue difese:

- Maglia di Ferro (armatura 1, indossato, 10 monete, peso 1) e Attrezzatura da Avventuriero (5 utilizzi, 20 monete, peso 1)
- Scaglie (armatura 2, indossato, ingombrante, 50 monete, peso 3)

Scegli uno:

- Scudo (+1 armatura, 15 monete, peso 2)
- Antitossina (10 monete, peso 0) e Bende (3 utilizzi, lento, 5 monete, peso 0)
- 3x Pugnale da Lancio (vicino, da lancio, 1 moneta, peso 0) ed Erbe e Unguenti (2 utilizzi, lento, 10 monete, peso 1)
- 10 monete

MOSSE AVANZATE

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

AGONIA

Aggiungi i seguenti effetti a *Strada per la Perdizione*:

- Una persona che tocchi è tormentata da un terribile dolore per diversi secondi.
- Una persona che tocchi viene accecata per diversi secondi.

RACCOLTO NERO

Aggiungi i seguenti effetti a *Strada per la Perdizione*:

- Il tuo prossimo attacco con la tua lama oscura *ignora l'armatura*.
- I tuo prossimo attacco con la tua lama oscura ha *portata vicino*.

OCCHI SPENTI

Quando fissi qualcuno con il tuo sguardo freddo e implacabile, tira+CONVINZIONE. *Con un 10+, ottieni entrambi gli effetti.

*Con un 7-9, ne scegli uno:

- Esitano o titubano.
- Scopri qualcosa sulla loro vera natura, Il GM ti dirà cosa.

LAMA DEL DESTINO

Scegli una caratteristica aggiuntiva per la tua lama oscura.

PORTA DELL'INFERNO

Quando guadagni **TORMENTO** per infliggere danni extra, infliggi ulteriori +1d4 danni.

L'EROE DI CUI ABBIAMO BISOGNO

La tua **CONVINZIONE** aumenta di 1.

INTERROGATORE

Quando hai una conversazione privata con un PNG, guadagni 1 **TORMENTO** e tira+CONVINZIONE. *Con un 10+, fagli due domande, a cui risponderà sinceramente. *Con un 7-9, fagli una domanda. Indipendentemente dal risultato, il PNG non vorrà più avere niente a che fare con te.

CAVALIERE SILENZIOSO

La tua arma di lama oscura può rendersi inosservabile al tuo comando; non sarà notata a meno che qualcuno ti perquisisca.

RIMPROVERO DEI NON MORTI

Quando la tua voce risuona con la terra dei morti, tira+CONVINZIONE. *Con un 10+, qualsiasi non morto privo di intelligenza vicino a te viene intimidito e sottomesso per un po' e puoi comandarlo a tuo piacimento. *Con un 7-9, i non morti non si avvicineranno a te, ma nemmeno ti obbediranno.

IMPLACABILE

Ignori il tag *possente* su qualsiasi attacco subito e non puoi mai diventare *malfermo* o *ammalato*.

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

MAGIA NERA

Puoi guadagnare 1 **TORMENTO** per lanciare uno dei seguenti incantesimi del chierico:

- Oscurità
- Animare i Morti
- Trappola dell'Anima
- Contagio

Mentre uno qualsiasi di questi incantesimi è in corso, non puoi usare questa mossa.

COMANDO DEI NON MORTI

Richiede: *Rimprovero dei Non Morti*

Puoi usare il Rimprovero dei Non Morti contro i non morti dotati di intelligenza. *Con un 10+, non possono essere comandati, ma li convinci ad aiutarti per un po'. *Con un 7-9, c'è un prezzo da pagare, il GM ti dirà quale.

L'EROE CHE MERITIAMO

Sostituisce: *L'Eroe di cui Abbiamo Bisogno*

La tua **CONVINZIONE** aumenta di 2.

ULTIMO RIMEDIO

Finché i tuoi **PF** sono inferiori alla tua **CONVINZIONE**, ottieni +1 *continuato* su tutte le mosse.

NESSUN RIPOSO PER I TORMENTATI

Quando stai per esalare il tuo *Ultimo Respiro*, aggiungi +CONVINZIONE o +**TORMENTO** al tiro, a seconda di quale sia più basso.

BANCHETTO DEL CORVO

Richiede: *Raccolto Nero*

Aggiungi il seguente effetto a *Strada per la Perdizione*:

- Infliggi danni pari alla tua **CONVINZIONE** a qualsiasi bersaglio in raggio *vicino*, quindi infliggi la metà di quei danni a te stesso, ignorando l'armatura per entrambi.

LAMA SANGUIGNA

Quando *Tagli e Spacchi* con la tua arma di lama oscura, *Con un 12+, oltre a infliggere i tuoi danni, curi anche 1d6 danni a te stesso.

MANGIA ANIME

Quando dovresti guadagnare **TORMENTO**, puoi invece subire 1d4 danni *ignora armatura*.

PROTETTORE VIGILE

Quando *Difendi*, ottieni sempre +1 presa, anche con un 6-.

IL TUO PEGGIORE INCUBO

Richiede: *Implacabile*

Scegli un bersaglio della tua ossessione, che sia una persona o che sia un oggetto. Sai sempre in quale direzione si trova il tuo bersaglio rispetto a te, e quando infliggi danni al bersaglio della tua ossessione, infliggi ulteriori +1d4 danni. Se il tuo bersaglio viene ucciso o distrutto, puoi scegliere un nuovo bersaglio la prossima volta che ti *accampi*.