



# IL CAVALIERE DEI DRAGHI



## INTRODUZIONE

La relazione tra draghi e mortali è lunga e complessa. A volte venerati, spesso combattuti e sempre temuti, nessuna creatura è più iconica del potere e della maestà regale dei draghi. Per coloro che si sono dimostrati degni di forgiare un legame con un drago, diventano i più impressionanti dei cavalieri. Che siano un tiranno sanguinario o un difensore del regno, qualcuno che cavalca un drago in battaglia è uno spettacolo che non sarà presto dimenticato.

Tu sei uno di questi pochi eletti, che portano l'onore di legare la loro anima immortale a quella di un drago. Il fuoco del drago scorre nelle tue vene, proprio come il tuo valore lega il tuo nuovo destriero a te per sempre. Lavori in tandem con il tuo drago per sconfiggere anche i più grandi nemici, ma il legame tra voi è tutto tranne che perfetto. Dopotutto, i draghi non sono creature facilmente controllabili e hanno una loro volontà. Come imparerete a fidarvi l'uno dell'altro?

Il Cavaliere dei Draghi è il più impressionante dei guerrieri a cavallo, che cavalca in battaglia sopra un giovane drago. Il cavaliere e il suo destriero si influenzano a vicenda, e mantenere un legame di rispetto reciproco e fiducia tra i due è fondamentale per il loro successo.

## CREDITS

### OPERA ORIGINALE

The Dragon Knight, Secrets and Sorcery Pack, Peter Johansen. Version August 13, 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

Taya, Daine, Mallory, Shana, Ricard, Freya, Xaldin, Isabel, Minerva, Glenn

# ASPETTO

Occhi d'oro, occhi cauti o occhi sprezzanti

Elmo ornamentale, diadema alato o capelli infuocati

Armatura brunita, armatura dorata o surcotto crestato

Gambe lunghe, portamento regale o corpo immacolato

Drago: Brodahmik, Heyvkaal, Venahkrin, Centhylion, Frethiel, Benthyllos, Kenzodomu, Morokegos, Rovostraza, Strunvahlok, Tyraxes, Aurion

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

# MOSSE INIZIALI

## LEGALE

Fai giustizia su un malvagio.

## BUONO

Metti a rischio te stesso per proteggere qualcuno più debole di te.

## MALVAGIO

Guadagna ricchezza o potere a spese di qualcun altro.

# DRAGO

Scegli la tua razza \_\_\_\_\_, poi scegli il tipo di drago che cavalchi:

## CROMATIC

CAR

Il tuo drago non è nuovo alle battaglie, e neanche tu. Quando Difendi, hai +1 armatura.

## METALLICO

SAG

Tu e il tuo drago siete piuttosto socievoli. Puoi scrivere una legame extra con i tuoi compagni, portando il totale a quattro.

## PIETRE PREZIOSE

INT

Il tuo drago accetterà sempre cristalli come pagamento per il suo costo.

# LEGAMI

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

\_\_\_\_\_ era con me quando ho incontrato per la prima volta il mio drago.

Sono stato bruciato da \_\_\_\_\_ in precedenza, se capisci cosa intendo.

Il mio drago sembra apprezzare \_\_\_\_\_; è sicuramente una persona di cui posso fidarmi.

## DRAGON TRAINER

La tua anima è legata a quella di un giovane drago, grande circa quanto un cavallo. Dai un nome al tuo drago! Finché tratterai il tuo drago con rispetto, tenderà ad obbedirti. Il tuo drago è in grado di parlare come un essere umano. Quando fischi con intensità per richiamare il tuo drago quando non è vicino, arriverà rapidamente al tuo fianco in modo spettacolare. Quando il tuo drago muore, muori anche tu, e viceversa.

Hai una statistica chiamata CONNESSIONE, il cui valore massimo corrisponde al modificatore di caratteristica associato al drago che hai scelto. Il tuo Legame non può mai essere inferiore a zero. Quando dovresti ridurre il tuo Legame al di sotto dello zero, il tuo drago si rifiuterà di obbedire ai tuoi ordini per un po'.

Il tuo drago si aspetta che il suo costo venga pagato regolarmente come farebbe un mercenario. Scegli quale!

Oro e gioielli

Il sangue dei suoi nemici, specifica chi o cosa siano o Antiche conoscenze e magie

L'ossequio tremante dei mortali

**Quando paghi il costo del tuo drago, riporta al massimo la tua CONNESSIONE.**

Scegli tre mosse per il tuo drago. Quando comandi al tuo drago di eseguire una mossa che conosce, tira+CONNESSIONE. \*Con un 10+, la mossa viene eseguita, senza problemi. \*Con un 7-9, la mossa accade, ma c'è o una conseguenza o una limitazione, o riduci il tuo Legame di 1. Se una mossa dovesse infliggere danni, tira il tuo dado dei danni.

Colpire con zanne e artigli

Intimidire con un potente ruggito

Sputare fuori furia elementale

Picchiata dall'alto

Esplorare dall'alto

Creare una folata di vento con le ali

Cacciare o seguire un odore

Declama antica conoscenza

## CAVALCA DRAGHI

Il tuo drago è in grado di volare e può trasportarti insieme a un passeggero. Quando voli sul tuo drago per una grande distanza o in un luogo pericoloso, di' dove stai andando e tira+CONNESSIONE. \*Con un 10+, arrivi a destinazione. \*Con un 7-9, scegli uno.

• Una minaccia ti aspetta all'arrivo

• Il viaggio esaurisce o ferisce il tuo drago; non può volare fino a quando non si riposerà

• Riduci il tuo Legame di 1

• Impiegherai più tempo per arrivare a destinazione.

## VOCE DEL FUOCO (CAR)

Quando provi a impressionare pubblicamente un gruppo di persone, con parole o gesti, tira+CAR. \*Con un 10+, il GM sceglie due PNG presenti che hai impressionato e una reazione. \*Con un 7-9, il GM ne sceglie uno. \*Con un 6-, attiri attenzioni indesiderate.

• Ti appoggiano, stanno al tuo fianco o supportano la tua causa.

• Vengono da te con qualcosa che pensano tu voglia, hai bisogno o potresti usare.

• Ti portano informazioni preziose.

CONNESSIONE:



# IL CAVALIERE DEI DRAGHI

LIVELLO  
PE

# EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 10 + FOR. Inizi con *Razioni da Dungeon* (razione, 5 utilizzi, 3 monete, peso 1), *Maglia di Ferro* (armatura 1, indossato, 10 monete, peso 1) e un simbolo del legame tra te e il tuo drago, descrivilo!

Scegli le tue armi:

- Lancia (*lunga, da lancio, vicino, 5 monete, peso 1*) e Scudo (+1 armatura, 15 monete, peso 2)
- Arco Pregiato (*vicino, lontano, 60 monete, peso 2*) e un Fascio di Frecce (*munizioni 3, 1 moneta, peso 1*)
- Alabarda (*lunga, +1 danni, a due mani, 9 monete, peso 2*)

Scegli uno:

- Attrezzatura da Avventuriero (5 utilizzi, 20 monete, peso 1)
- Spada Lunga (media, +1 danni, 15 monete, peso 2)
- Erbe e Unguenti (2 utilizzi, lento, 10 monete, peso 1)
- Qualcosa che soddisferebbe il costo del tuo drago, dicci cosa!

Scegli un aspetto per il tuo drago:

*Grandi corna, barbigli o cresta scanalata, Corpo snodato, corpo possente o corpo spinoso, Scaglie lucenti, scaglie pietrose o scaglie fini*

Scegli i punti di forza per il tuo drago pari alla tua CONNESSIONE:

*Veloce, forte, riflessi pronti, instancabile, agile, feroce, intimidatorio, sensi acuti, astuto.*

Scegli un punto debole per il tuo drago:

*Capriccioso, testardo, orgoglioso, irritabile, vendicativo, arrogante, facilmente distratto.*

# MOSSE AVANZATE

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

## STENDARDO DI BATTAGLIA

Hai un simbolo di qualche tipo che usi per ispirare gli altri, magari non un vero e proprio stendardo, ma qualcosa di visibile e evidente. Quando alzi il tuo stendardo a sostegno di una causa, chiunque si unisca a quella causa guadagna 1d6 PF temporanei finché non abbassi il tuo stendardo (per tua scelta o meno) o prende le distanze dalla tua causa. Quando subiscono danno devono ridurre prima i PF temporanei e, una volta terminati, i loro normali PF.

## OCCHIO DEL DRAGO

Puoi sempre vedere attraverso gli occhi del tuo drago come se fossero i tuoi, indipendentemente dalla distanza.

## DRAGO FATATO

Il tuo drago può rimpicciolirsi alla dimensione di un gatto o tornare alle sue dimensioni normali al tuo comando, senza bisogno di tirare. Mentre è in forma ridotta, il tuo drago non può utilizzare nessuna delle sue altre mosse. Può comunque volare, ma non può trasportarti.

## FÁFNIR

I tesori non possono più nascondersi da te. Quando sei in presenza di qualcosa di nascosto e prezioso, lo individui subito.

## CROCIATO FIAMMEGGIANTE

Scegli una mossa di livello uguale o inferiore al tuo dalla lista di classe del *Paladino* o dell'*Immoltatore*.

## ACCENSIONE

Quando infondi l'ira del drago nella tua arma, l'arma guadagna il tag *infuocato* fintanto che la impugni.

## CARICA POSSENTE

Quando *Tagli e Spacchi* caricando un nemico mentre cavalchi il tuo drago, \*Con un 10+, il tuo attacco ha etichetta possente e infliggi +1d6 danni. \*Con un 7-9, in aggiunta, cadi dopo aver effettuato l'attacco.

## TARGARYEN

Calore e fiamme non possono più ferirti (anche se possono ancora bruciare o sciogliere i tuoi oggetti).

## GUARDA COME SORVOLO

Quando usi *Cavalca Draghi*, \*Con un 10+, scegli una delle seguenti opzioni:

- Arrivi molto più velocemente di quanto previsto
- Prendi alla sprovvista qualsiasi pericolo ti stia aspettando lì

## BEN ADDESTRATO

Scegli un'altra mossa per il tuo drago dalla lista.

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

## INCENERITORE

Quando comandi il tuo drago di utilizzare una mossa che infligge danni, \*Con un 10+, aggiungi due tag all'attacco. \*Con un 7-9, aggiungi un tag *perforante 3, possente, devastante, ad area*

## INCENDIO

*Richiede: Accensione*

Quando attingi al fuoco dentro la tua anima, tira+CONNESSIONE. \*Con un 10+, sputi fuoco; infliggi il tuo danno a tutte le creature nel percorso delle fiamme. \*Con un 7-9, infliggi danno anche a te stesso (ignorando l'armatura) o le fiamme sfuggono al tuo controllo.

## CUORE DI DRAGO

Quando *Ti Accampi*, prendi 1. Quando ridurresti la tua CONNESSIONE, puoi spendere questa riserva invece di ridurre la tua CONNESSIONE.

## STENDARDO D'ORO

*Richiede: Stendardo di Battaglia*

Coloro che si uniscono alla causa per cui alzi il tuo stendardo guadagnano 2d6 punti ferita temporanei invece di 1d6.

## LEALE FINO ALLA MORTE

Quando il tuo drago subisce un colpo che era destinato a te, il danno viene annullato, ma la tua CONNESSIONE diminuisce di 1.

## LA MIA ARMATURA È COME DIECI SCUDI

Mentre cavalchi il tuo drago, hai un'armatura pari alla tua CONNESSIONE.

## I MIEI DENTI SONO SPADE, I MIEI ARTIGLI SONO LANCE

*Richiede: Carica Possente*

Quando infliggi danni mentre cavalchi il tuo drago, aggiungi +CONNESSIONE ai danni.

## MODELLO DI FIAMMA

Scegli una mossa di livello uguale o inferiore dalla lista di classe del *Paladino* o dell'*Immoltatore*.

## VOCE TONANTE

Quando usi *Voce di Fuoco*, \*Con un 12+, puoi invece scegliere un PNG specifico da impressionare. Il GM sceglie la loro reazione dalla lista.

## DRACONICO

Parli la lingua dei draghi. Qualsiasi creatura di questo mondo capirà ciò che dici, e tu puoi capire loro.