



IL PISTOLERO



INTRODUZIONE

Ci sono leggende di armi di incredibile potenza e pericolosità perdute da tempo. Alcuni dicono che evocano il tuono degli dei per abbattere persino i cavalieri più corazzati. Forse solo pochi maestri artigiani nel mondo sono in grado di crearle, oppure la tecnologia è stata dimenticata e le poche armi rimanenti sono ben nascoste. In ogni caso, hai scelto di rendere una di queste incredibili armi di tua proprietà. Come cambierai il mondo con la tua pistola? Come ti cambierà la tua pistola? Portare con sé una pistola non è solo un simbolo di potere, ma anche di responsabilità. Essere un pistolero richiede non solo una mente ferma, ma anche un cuore saldo. Chiunque può imparare a sparare con una pistola. Nelle tue mani, la tua pistola è più di un'arma. È uno stile di vita. Dominare te stesso significa dominare la tua pistola.

Il Pistolero è un combattente il cui arma di elezione è un'arma da fuoco. Un'arma potente di per sé, ma capace di ancora di più quando impugnata con convinzione e certezza. Il Pistolero si attiene a un codice d'onore per mantenere stabile la sua mira e compiere gesta straordinarie con la sua pistola.

CREDITS

OPERA ORIGINALE

The Gunslinger, Dungeon World War and Wonders 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

Umano: Hugh, Rowan, Clifton, Anne, Kitty, Nancy, Marion, Rose, Vincent
 Nano: Thorek, Mordin, Alric, Kenric, Kionna, Gottra, Sifna, Bazri
 Gnomo: Alston, Nolvri, Belton, Cogstrom, Sarabolt, Gelena, Tidget, Meriline

ASPETTO

Occhi Azzurri, Occhi Freddi o Benda sull'Occhio
 Bandana, Maschera Nera o Cappello da Duro
 Cappotto Lungo, Vecchia Uniforme Militare o Abiti Stranieri
 Corpo Magro, Corpo Sgraziato o Gambe Lunghie

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

Porta un criminale davanti alla giustizia.

NEUTRALE

Risolvere il problema di qualcun altro senza coinvolgerti emotivamente.

MALVAGIO

Guadagna dal dolore di qualcun altro.

RAZZA

UMANO

Quando uccidi un mostro con le etichette *Grande*, *Enorme*, *Intelligente* o *Spaventoso*, guadagna +1 MIRA, ma solo una volta per uccisione.

NANO

Quando ti sacrifichi o metti te stesso in pericolo per salvare qualcun altro, guadagna +1 MIRA.

GNOMO

Quando agisci in cerca di emozioni forti nonostante il pericolo per te stesso, guadagna +1 MIRA.

LEGAMI

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

Una volta avevo _____ nel mio mirino, ma ho deciso di lasciarlo in vita.

Ho fatto una promessa a _____ che non ho ancora mantenuto.

_____ non ha quello che serve per portare a termine il lavoro.

_____ è il mio amante, o lo è stato, o lo sarebbe stato, o... è complicato.

QUESTA È LA MIA ARMA ESPLOSIVA!

Possiedi un'arma da fuoco unica. Solo tu puoi usare questa pistola; non funzionerà per nessun altro. La tua pistola ha *peso 2* e le seguenti etichette: *vicino*, *ignora armatura*, *rumorosa* e *ricarica*.

Scegli due miglioramenti per la tua pistola:

- Pallottola di piombo: Aggiungi l'etichetta *devastante*.
- A doppia canna: Aggiungi l'etichetta *possente*.
- Incendiaria: Aggiungi l'etichetta *infuocata*, e i tuoi colpi possono causare incendi.
- Fucile: Aggiungi gittata *lontano* e *a due mani*, +1 *peso*.
- Pallottola incamiciata: +1 *danno*.
- Compatta: -1 *peso*, e la tua pistola è sufficientemente piccola da poterla nascondere addosso, anche se verrà comunque trovata se verrai perquisito.
- Baionetta: Puoi *Tagliare* e *Spaccare* con la tua pistola a distanza *ravvicinata*, usando DES anziché FOR.

GIURAMENTO DEL PISTOLERO

Scegli fino a tre principi del tuo personale codice d'onore:

- Non lasciare mai un compagno indietro.
- Mantieni sempre la parola data.
- Proteggi sempre i deboli.
- Mostra sempre coraggio di fronte al pericolo.
- Vendica sempre un'offesa o un disonore.
- Aiuta sempre chiunque sia in difficoltà se è in tuo potere farlo.
- Non accettare mai una ricompensa per qualsiasi aiuto che fornisci.
- Non lasciare mai in vita un _____.

Finché rimani fedele al tuo giuramento, la tua pistola mirerà dritta. Inizii il gioco con 1 MIRA. La tua MIRA massima è uguale al numero dei tuoi Principi. Se infrangi il tuo giuramento, riduci la tua MIRA a 0. Mentre hai 0 MIRA, subisci -1 *continuato* a qualsiasi tiro che coinvolga l'uso della tua pistola.

TIRO DA MAESTRO

Quando cerchi un colpo improbabile con un effetto insolito, descrivi cosa vuoi che accada e tira+MIRA. *Con un 10+, scegli una. *Con un 7-9, scegli una e il GM ne sceglie una.

- Riduci la tua MIRA di 1 (non puoi scegliere questa opzione se hai 0 MIRA).
- Passa del tempo per allineare il colpo.
- Mettiti in una posizione vulnerabile.
- Sacrifica o metti in pericolo qualcosa di importante.

MIRA:



IL PISTOLERO

LIVELLO
 PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è di 9+FOR. Inizi con razioni da dungeon (5 *utilizzi*, 1 *peso*), la tua arma da fuoco (2 *peso*) e una borsa di proiettili (3 *munizioni*, 1 *peso*). Scegli tre tra:

- Una borsa di proiettili (3 *munizioni*, 1 *peso*)
- Armatura di cuoio (1 *armatura*, 1 *peso*)
- Bende (3 *utilizzi*, *lento*, 0 *peso*)
- Attrezzatura da avventuriero (5 *utilizzi*, 1 *peso*)
- Coltello lungo (*corta*, 1 *peso*)
- Antitossina (0 *peso*)
- 6 *monete*

(Una borsa di proiettili costa 4 monete, include 3 munizioni e pesa 1 unità. Se un sacchetto di proiettili dovesse mai inzupparsi d'acqua, perdi 1 munizione da esso.)

Scegli un aspetto per la tua arma da fuoco:

- Ingranaggi, meccanismi a orologeria e vapore.
- Meccanismo arcano.
- Elegante e ben realizzata.
- Vecchia e consumata.
- Ricercata ed elaborata.

MOSSE AVANZATE

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

DANNATISSIMO EROE

Quando vai oltre il dovere per mantenere il tuo *Giuramento del Pistolero*, guadagni +1 MIRA.

ARMAIOLO

Scegli un'ulteriore migliororia per la tua pistola.

ASCOLTATE, BRANCO DI IDIOTI! (CAR)

Quando spari in modo spettacolare in aria e spendi 1 munizione, puoi trattare con +MIRA invece di CAR.

CACCIATORE DI UOMINI

Ottieni una mossa non multiclasse del Ramingo.

ESTRANEO MISTERIOSO

Quando effettui la mossa *Ricercato*, puoi far sì che i risultati del tuo tiro si applichino a uno degli altri giocatori invece che a te stesso.

ESTRAZIONE RAPIDA

Non ti lasci mai sorprendere. Quando un nemico sta per coglierti di sorpresa, fai la prima mossa. Puoi estrarre e sparare con la tua pistola in un batter d'occhio.

RAFFICA DI SPARI

Quando fai una *Raffica* con la tua pistola, puoi spendere munizioni extra prima di effettuare il tiro. Per ogni punto di munizioni speso, puoi scegliere un bersaglio aggiuntivo. Tira una volta sola e applica il danno a tutti i bersagli.

PROIETTILE D'ARGENTO (INT)

Quando hai tempo e materiali per fabbricare proiettili speciali, descrivi che tipo di proiettili desideri realizzare e tira+INT. *Con un 10+, ottieni 3 munizioni e il GM ne sceglie uno dalla lista. *Con un 7-9, ottieni 3 munizioni e il GM ne sceglie due.

- Ottieni solo 1 munizione.
- Avrai bisogno di un materiale aggiuntivo rispetto a quanto hai ora.
- Hai bisogno di aiuto o dell'esperienza di qualcun altro per realizzarlo.
- Il meglio che puoi fare è una versione inferiore, poco affidabile e limitata.

MANO FERMA

Quando effettui un *Tiro da Maestro*. *Con un 12+, hai successo oltre ogni aspettativa. Non scegli nulla dalla lista.

SGUARDO A MILLE YARD (CAR)

Quando fissi qualcuno con il tuo sguardo freddo e determinato, tira+CAR. *Con un 10+, ottieni entrambi gli effetti. *Con un 7-9, scegli uno.

- Tremano o esitano.
- Scopri qualcosa sulla loro vera natura. Il GM ti dirà cosa.

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

A PROVA DI PROIETTILE

Quando subisci danni o ferite gravi, puoi abbassare la tua MIRA di 1 per prevenire quei danni o evitare in altro modo il pericolo. Non puoi utilizzare questa mossa se hai 0 MIRA.

RIPRESA IN SLOW MOTION

Richiede: *Estrazione Rapida*

Quando *sfidi il pericolo* con i tuoi riflessi rapidi, non puoi ottenere un 6-, considera quel risultato come un 7-9.

AGGUATO

Ottieni una mossa non multiclasse del Ramingo.

GRILLETTO DELL'UOMO MORTO

Nulla può farti lasciare cadere la tua pistola, ma può comunque essere forzosamente tolta da te. Quando sei ridotto a zero punti ferita, puoi sparare immediatamente un colpo dalla tua pistola una sola volta prima di prendere il tuo *Ultimo Respiro*, anche se non hai più munizioni.

OCCHIO DI FALCO

Quando *Discerni Realtà*, fai una domanda aggiuntiva, anche in caso di fallimento, e aggiungi queste opzioni all'elenco delle domande:

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

IL VOLTO DI MIO PADRE

La tua MIRA massima aumenta di 1.

COLPO DA DISTANZA

Aggiungi *Lunga* e *Lontano* alla gittata della pistola. Se la tua pistola ha già *lontano*, aggiungi invece *davvero molto lontano*.

PIÙ PROIETTILI!

Quando infliggi danni con la tua pistola, puoi infliggere danni aggiuntivi pari alla tua MIRA. Se lo fai, quel colpo di pistola è molto, molto rumoroso.

SEMPER FIDELIS

Requisito: *Dannatissimo Eroe*

Quando ti opponi al pericolo mentre cerchi di mantenere il tuo *Giuramento del Pistolero*, non puoi ottenere un 6-, considera il risultato come un 7-9.