



IL SIGNORE DELLA GUERRA



INTRODUZIONE

Quante battaglie hai visto? Dieci? Cento? Probabilmente ne hai perso il conto. Molti pensano che la guerra sia caotica o incontrollabile. Ma tu sai come funziona meglio di chiunque altro. Puoi percepire il fluire e rifluire del campo di battaglia tra le tue dita. Ti basta un singolo sguardo per capire chi avrà i nervi saldi e chi fuggirà all'infuriare della battaglia. Quando senti nell'aria il profumo del sangue e dell'acciaio, la tua voce rimbomba come il tuono per rinvigorire gli animi. In tempi di guerra, puoi essere sicuro di mantenere la calma. Sei sopravvissuto a battaglie che chiunque altro avrebbe considerato perse. I tuoi consigli tattici e la tua presenza al comando hanno cambiato le sorti di una guerra. Non sei un generale da poltrona; guidi dall'avanguardia e dando l'esempio. Fare la guerra ti è naturale quanto il respiro.

Se la guerra è l'inferno, allora tu sei il diavolo in persona.

Il Signore della Guerra è un abile combattente, competente nelle tattiche e nella strategia di combattimento. Sono leader sia sul campo di battaglia che al di fuori, incitando i loro seguaci a grandi atti di valore.

CREDITS

OPERA ORIGINALE

The Warlord, 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

ASPETTO

Elfo: *Aelrindel, Daratrine, Galan, Lianthorn, Eloen, Merialeth, Seldanna, Thalaera*
 Nano: *Dalthar, Bolfost, Garrund, Hagol, Mordria, Naldina, Chalunni, Kila, Ardred*
 Umano: *Darius, Shingen, Marcus, William, Simon, Jeanne, Alianor, Catherine, Elizabeth*

Occhi Duri, Occhi Stanchi o Occhi Acuti
 Cappello Piumato, Elmo Cornuto o Benda per gli Occhi
 Uniforme Militare, Mantello di Pelliccia o Vestiti Logori
 Corpo Cicatrizzato, Corpo Voluminoso o Corpo Magro

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

BUONO

Metti a repentaglio te stesso per proteggere qualcun altro.

LEGALE

Scegli l'onore al di sopra del tuo tornaconto.

NEUTRALE

Sconfiggi un degno avversario.

MALVAGIO

Uccidi un nemico indifeso o arreso.

RAZZA

NANO

Ignori il tag *ingombrante* su qualsiasi armatura che indossi.

ELFO

Tratti sempre le spade lunghe come se avessero il tag *preciso*.

UMANO

I mercenari sotto il tuo comando hanno +1 di Lealtà.

LEGAMI

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

_____ è stato/a al mio fianco in battaglia e posso fidarmi ciecamente.

_____ agisce d'istinto, senza riflettere, causando sempre problemi.

Ho conosciuto _____ nell'ultima guerra, ma non eravamo proprio dalla stessa parte.

Ho visto _____ rovesciare le sorti di una battaglia.

_____ non è adatto/a al combattimento; è meglio tenerlo/a d'occhio.

MOSSE INIZIALI

CONDOTTIERO (CAR)

Puoi radunare guerrieri sotto la tua bandiera in qualsiasi momento ci siano persone adatte da reclutare o guidare. Quando raduni un gruppo di combattenti, combatteranno al tuo fianco per una battaglia, anche se chiederanno una parte del bottino in cambio. Quando conduci il tuo gruppo di combattenti in battaglia, tira+CAR.

*Con un 10+, prendi 3 prese e il gruppo di combattenti combatterà nuovamente con te per un'altra battaglia, purché siano ancora in grado di farlo.

*Con un 7-9, ottieni 2 prese, ma dovrai spendere una presa se vorrai farli combattere un'altra battaglia, altrimenti il gruppo si disperderà.

*Con un 6-, prendi 1 presa, ma ci saranno conseguenze.

Nel corso della battaglia, puoi spendere una presa per fare sì che il tuo gruppo di combattenti:

- Effettui un potente assalto
- Resti saldo contro un potente assalto
- Effettui una ritirata organizzata
- Mostri pietà verso i nemici sconfitti
- Combatta fino all'ultimo

STRATEGA (SAG)

Quando utilizzi la tua conoscenza delle tattiche, della disciplina e della strategia sul campo di battaglia, descrivi come realizzi una delle seguenti azioni:

- Crei un vantaggio: tu o un alleato ottenete +1 al prossimo tiro
- Disingaggi dal corpo a corpo con un nemico.
- Eviti un pericolo sul campo di battaglia senza sfidare il pericolo.
- Blocchi un colpo destinato a te o a qualcun altro nelle vicinanze, ma subisci metà del danno.
- Ti liberi dagli effetti della paura, della confusione o dello stordimento.

Poi tira+SAG. *Con un 10+, lo fai senza problemi. *Con un 7-9, ottieni comunque l'effetto desiderato ma ti esponi a un pericolo, ritorsioni o a un prezzo da pagare.

TUTTI PER UNO, E UNO PER TUTTI

Quando usi la mossa *Aiutare* su un alleato in combattimento, ottiene +2 al tiro invece di +1 al tiro e infligge +1d4 di danni al prossimo. Quando un mercenario ti aiuta in un combattimento, infliggi +1d4 danni aggiuntivi.

VOCE STENTOREA

Puoi *Aiutare* o *Ostacolare* chiunque possa sentirti con parole ispiratrici, consigli strategici o minacce spaventose, purché sia a portata di grido.



IL SIGNORE DELLA GUERRA

LIVELLO
PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 11+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'arma da mischia con portata vicino a tua scelta.

Scegli tre tra:

- Razioni da Dungeon (*razione, 5 utilizzi, 3 monete, peso 1*)
- 5 monete e un Pugnale (*corta, 2 monete, peso 1*)
- Scudo (+1 *armatura, 15 monete, peso 2*)
- Pozione Curativa (*50 monete, peso 0*)
- 5 monete e Bende (*3 utilizzi, lento, 5 monete, peso 0*)
- Cavallo da guerra (*400 monete, carico 12*)

MOSSE AVANZATE

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

STRATEGIA DI BATTAGLIA

Quando *Declami Conoscenza* su un'unità militare o una situazione che hai osservato, puoi tirare con SAG invece di INT. La prima persona che agisce in base alle tue informazioni ottiene +1 al prossimo tiro.

CHIAMATA ALLE ARMI

Quando *Recluti*, scegli tante opzioni dalla lista quanto il tuo CAR:

- Puoi fare baldoria in città prima di partire senza spendere monete.
- Tutti i mercenari che recluti hanno costo "patriottismo cieco" invece del loro solito costo.
- Uno dei mercenari che recluti ottiene un punto abilità aggiuntivo.
- Requisisci parte dell'equipaggiamento necessario dalla gente del luogo. Dopodiché effettua il tiro per *Reclutare* e applica questi effetti in aggiunta a quelli previsti dalla mossa: *Con un 10+, le opzioni scelte dalla lista sono tutte vere. *Con un 7-9, solo una è vera, scelta dal GM. *Con un 6-, nessuna opzione è vera.

CROCIATO

Ottieni una mossa non multiclasse dalla lista di classe del Paladino, tranne *Missione*.

FORMAZIONE DIFENSIVA

Quando usi *Tutti per Uno*, e *Uno per Tutti* verso un alleato, puoi scegliere di dare +2 *armatura al prossimo* anziché fargli infliggere +1d4 danni al prossimo.

PER LA CAUSA

Quando raduni un gruppo di combattenti, il GM ti dirà qualcosa che accetteranno al posto di una parte del bottino: vendetta, gloria, fama o il bene superiore.

MARTELLA LA BRECCIA

Quando usi *Stratega*, *Con un 10+, ottieni anche +1 al prossimo tiro per *Taglia e Spacca*.

SERRATE I RANGHI!

Mentre stai affiancato ai tuoi alleati in prima linea, puoi *Difendere* con CAR al posto di COS.

RICOGNIZIONE

Quando invii il tuo gruppo di combattimento a perlustrare un luogo pericoloso al tuo posto, puoi *Discernere Realtà* come se fossi lì.

OCCHIO TATTICO

Quando esamini un campo di battaglia o un ambiente pericoloso, chiedi al GM due delle seguenti domande. Il GM risponderà sinceramente.

- C'è una trappola o un'imboscata qui, e in caso affermativo, dove?
- Qual è il posto migliore per mettere in atto una difesa?
- Qual è il posto migliore per attaccare da qui?
- Cosa rappresenta la più grande minaccia per me?

SERVIZIO DI GUARDIA

Quando organizzate le difese del vostro campo, tutti ottengono +1 al tiro di *Fare la Guardia*.

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

SERGENTE ISTRUTTORE

Finché sei presente, nessun PNG sotto il tuo comando avrà problemi di disciplina. Uno sguardo severo o un aspro rimprovero da parte tua li riporterà prontamente in riga o allontanerà qualsiasi paura da loro. Il tuo gruppo di combattimento non si disperderà mai sotto la tua supervisione.

LOGISTICA SUL CAMPO

Quando *Intraprendi un Viaggio Pericoloso*, tutti ottengono +1 al tiro per *Intraprendere un Viaggio Pericoloso*.

INTUITO DELLO STRATEGA

Quando usi *Stratega*, *Con un 7+, puoi fare immediatamente una domanda al GM dalla lista di *Discernere Realtà*, risponderà sinceramente.

RICOGNIZIONE IN FORZE

Richiede: Ricognizione

Quando usi *Ricognizione* per *Discernere Realtà*, *Con un 7+, il gruppo di ricognizione effettua anche una di queste opzioni:

- Fanno rompere la formazione nemica o individuano una vulnerabilità.
- Fanno rivelare un nemico o minaccia nascosta.
- Distraggono, attirano o sabotano il primo nemico che incontrano.

CONDOTTIERO ECCEZIONALE

Quando usi *Condottiero*, ottieni 1 presa aggiuntiva, anche con un 6-. aggiungi le seguenti scelte alla lista di *Condottiero*:

- Procura un aiuto magico per la situazione.
- Tiene duro nonostante un'opposizione o un pericolo schiacciati.

CAMPIONE

Ottieni una mossa non multiclasse dalla lista di classe del Paladino, tranne *Missione*.

BARRIERA DI SCUDI

Richiede: Serrate i Ranghi!

Tu e tutti gli alleati in tua presenza ottengono 1 presa aggiuntiva quando *Difendono*, anche con un 6-.

COMANDANTE TATTICO

Quando usi *Stratega*, puoi applicare gli effetti scelti al tuo gruppo di combattimento invece di te stesso, purché tu sia presente per comandarli.

RIBALTARE LE SORTI

Aggiungi le seguenti opzioni a *Stratega*:

- Esci da una situazione pericolosa.
- Attira o spingi un nemico in una posizione svantaggiosa per lui.

STORIE DI GUERRA (CAR)

Quando condividi racconti di battaglie gloriose con i tuoi compagni, perdi qualsiasi presa in questa mossa e tira+CAR. *Con un 10+, ottieni 3 prese. *Con un 7-9, ottieni 2 prese. *Con un 6-, ottieni comunque 1 presa, ma ci saranno problemi quando la spendi.

Chiunque può spendere una presa di questa mossa per effettuare immediatamente la mossa *Stratega*, tirando+SAG e con +1 al tiro.