

NOME

ASPETTO

Nano: Ozruk, Surtur, Brunhilda, Annika, Janos, Greta, Dim, Rundrig, Jarl, Xotoq
Elfo: Elohiir, Sharaseth, Hasrith, Shevaral, Cadeus, Eldar, Kithracet, Thelian
Mezzuomo: Finnegan, Olive, Randolph, Bartleby, Aubrey, Baldwin, Becca
Umano: Hawke, Rudiger, Gregor, Brianne, Walton, Castor, Shanna, Ajax, Hob

Occhi duri, Occhi spenti o Occhi bramosi
 Capelli selvaggi, Capelli rasati o Elmo ammaccato
 Pelle callosa, Pelle abbronzata o Pelle piena di cicatrici
 Corpo atletico, Corpo snello o Corpo martoriato

Assegna questi punteggi alle tue capacità : 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



ATTUALI
MASSIMI

I TUOI PF MASSIMI
SONO 10+COSTITUZIONE

ALLINEAMENTO

- BUONO**
Difendi coloro che sono più deboli di te.
- NEUTRALE**
Sconfiggi un degno avversario.
- MALVAGIO**
Uccidi un nemico indifeso o arreso.

MOSSE INIZIALI

Inizi il gioco con queste mosse:

PIEGARE SBARRE, SOLLEVARE CANCELLI (FOR)

- Quando usi la forza bruta per distruggere un oggetto inanimato, tira+FOR.
 *Con un 10+ scegli tre opzioni.
 *Con un 7-9 scegline due.
- Non ci metti molto tempo
 - Niente di valore viene danneggiato
 - Non fai una grande quantità di rumore
 - Puoi riaggiustare l'oggetto senza troppa fatica

RAZZA

- NANO**
Quando bevi insieme a qualcuno, puoi *parlamentare* con lui usando COS invece di CAR.
- ELFO**
Scegli un'arma: puoi sempre considerare le armi di quel tipo come se avessero l'etichetta *preciso*.
- MEZZUOMO**
Quando *sfidi il pericolo* e usi la tua piccola taglia a tuo vantaggio, prendi +1.
- UMANO**
Una volta per battaglia, puoi ritirare un singolo tiro di danni (tuo o di qualcun altro).

CORAZZATO

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

ARMA CARATTERISTICA

Questa è la tua arma. Ce ne sono tante come lei, ma questa è la tua. La tua arma è la tua migliore amica. È la tua vita. Devi dominarla come domini la tua vita. Senza di te la tua arma non è niente. Senza la tua arma, tu non sei niente. Devi saper colpire il bersaglio.

Scegli una descrizione di base, hanno tutte *peso 2*:

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Spada | <input type="checkbox"/> Lancia |
| <input type="checkbox"/> Ascia | <input type="checkbox"/> Mazzafrusto |
| <input type="checkbox"/> Martello | <input type="checkbox"/> Pugni |

Scegli la portata che descrive meglio la tua arma:

- corta*
 media
 lunga

Scegli due miglioramenti:

- Uncini e punte. +1 danno, ma +1 *peso*.
 Affilata. +2 *perforante*.
 Perfettamente bilanciata. +*precisa*.
 Bordi seghettati. +1 danno.
 Brilla in presenza di un tipo di creatura, a tua scelta.
 Enorme. +*devastante*, +*possente*.
 Versatile. Scegli una portata aggiuntiva.
 Ben costruita. -1 *peso*.

Scegli un aspetto:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Antica | <input type="checkbox"/> Macchiata di sangue |
| <input type="checkbox"/> Senza difetti | <input type="checkbox"/> Sinistra |
| <input type="checkbox"/> Ornata | |

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:
 _____ mi deve la vita, che voglia ammetterlo o no.
 Ho giurato di proteggere _____.
 Mi preoccupa la capacità di _____ di sopravvivere nel dungeon.
 _____ è un debole, ma lo trasformerò in un duro come me.



IL GUERRIERO

regolamento gratuito disponibile
online su www.dungeonworld.it

LIVELLO
PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo Carico è 12+FOR. Ti porti dietro la tua arma caratteristica e razioni da dungeon (peso 1, 5 utilizzi). Scegli un'opzione per la tua armatura:

- Armatura di maglia (armatura 1, peso 1) e Attrezzatura da avventuriero (peso 1, 5 utilizzi)
- Armatura di scaglie (armatura 2, peso 3)

Scegli due opzioni:

- 2 Pozioni curative
- Scudo (+1 armatura, peso 2)
- Antitossina, razioni da dungeon (peso 1, 5 utilizzi), ed erbe e unguenti (lento, peso 1, 2 utilizzi)
- 22 monete

MOSSE AVANZATE

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

SPIETATO

Quando infliggi danni, infliggi +1d4 danni.

CIMELIO

Quando ti consulti con gli spiriti che risiedono nella tua arma caratteristica, ti daranno un consiglio riguardo la tua situazione attuale, e potrebbero farti delle domande a loro volta. Tira+CAR.

*Con un 10+, il GM ti fornirà dei dettagli utili.

*Con un 7-9, il GM ti darà un'impressione generale.

MAESTRIA IN ARMATURA

Quando scegli di lasciare che la tua armatura assorba il grosso del danno, il danno viene annullato ma la tua armatura o il tuo scudo (a tua scelta) prendono -1 *armatura*. Il valore viene ridotto ogni volta che fai questa scelta. Se l'oggetto rimane con 0 *armatura*, è distrutto.

ARMA MIGLIORATA

Scegli un miglioramento aggiuntivo per la tua arma caratteristica.

VEDERE ROSSO

Quando *discerni realtà* durante il combattimento, prendi +1.

INTERROGATORIO

Quando *parlamenti* con qualcuno usando la minaccia di fargli del male per far leva su di lui, puoi tirare con FOR invece che con CAR.

L'ODORE DEL SANGUE

Quando *tagli e spacchi* un nemico, il tuo prossimo attacco contro di esso infligge +1d4 danni.

APPRENDISTA MULTICLASSE

Scegli una mossa di un'altra classe. Considera il tuo livello come inferiore di uno ai fini di questa mossa.

PELLE DI FERRO

Ottieni +1 armatura.

FABBRO

Quando hai accesso a una forgia puoi trasferire le proprietà magiche di un'arma sulla tua arma caratteristica. Questo processo distrugge l'arma magica. La tua arma caratteristica ottiene i poteri dell'arma distrutta.

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

SETE DI SANGUE

Sostituisce: Spietato

Quando infliggi danni, infliggi +1d8 danni.

PERFEZIONE IN ARMATURA

Sostituisce: Maestria in Armatura

Quando scegli di lasciare che la tua armatura assorba il grosso del danno, il danno viene annullato e prendi +1 al prossimo tiro contro l'aggressore, ma la tua armatura o il tuo scudo (a tua scelta) prendono -1 *armatura*. Il valore viene ridotto ogni volta che fai questa scelta. Se l'oggetto rimane con 0 *armatura*, è distrutto.

MALOCCHIO

Richiede: Vedere Rosso

Quando entri in combattimento, tira+CAR.

*Con un 10+, prendi 2.

*Con un 7-9, prendi 1.

Spendi la tua presa per incrociare lo sguardo di un PNG, che s'immobilizza o esita e non può agire finché non distogli lo sguardo. *Con un 6-, i tuoi nemici ti identificano immediatamente come la minaccia più grande.

IL SAPORE DEL SANGUE

Sostituisce: L'Odore del Sangue

Quando *tagli e spacchi* un nemico, il tuo prossimo attacco contro di esso infligge +1d8 danni.

ADEPTO MULTICLASSE

Richiede: Apprendista Multiclasse

Scegli una mossa di un'altra classe. Considera il tuo livello come inferiore di uno ai fini di questa mossa.

PELLE D'ACCIAIO

Sostituisce: Pelle di Ferro

Ottieni +2 armatura.

CON GLI OCCHI DELLA MORTE

Quando vai in battaglia, tira+SAG.

*Con un 10+, indica qualcuno che vivrà e qualcuno che morirà.

*Con un 7-9, indica qualcuno che vivrà o qualcuno che morirà.

Indica dei PNG, non dei personaggi giocanti, Il GM farà in modo che la tua visione si avveri, se è anche remotamente possibile. *Con un 6- vedi la tua morte e conseguentemente prendi un -1 continuato per tutta la battaglia.

UN OCCHIO PER LE ARMI

Quando osservi le armi del nemico, chiedi al GM quanto danno infligge.

GUERRIERO SUPERIORE

Quando *tagli e spacchi* con un 12+ infliggi i danni, eviti l'attacco del nemico, e lo impressioni, sgonimenti o impaurisci.