

# 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](http://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.