

NOME

Elfo: Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe, Golriath, Selwen
Umano: Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana, Redegast, Gordon

ASPETTO

Occhi Selvaggi, Occhi Acuti o Occhi da Animale
 Incappucciato, Capelli Selvaggi o Calvo
 Mantello, Vesti Mimetiche o Abiti da Viaggio
 Corpo Esile, Corpo Selvaggio, o Corpo Affilato

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	D8	ARMATURA		PF	ATTUALI MASSIMI
					I TUOI PF MASSIMI SONO 8+COSTITUZIONE

ALLINEAMENTO

CAOTICO

Libera qualcuno da catene vere o metaforiche.

BUONO

Metti te stesso in pericolo per combattere una minaccia innaturale.

NEUTRALE

Aiuta un animale o uno spirito della natura.

RAZZA

ELFO

Quando *intraprendi un viaggio pericoloso*, qualunque compito tu svolga avrai successo come se avessi tirato un 10+.

UMANO

Quando *ti accampi* in un dungeon o in una città, non hai bisogno di consumare razioni.

LEGAMI

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

Ho fatto da guida a _____ in passato e mi deve un favore.

_____ è un amico della natura, perciò sarò suo amico anch'io.

_____ non ha rispetto per la natura, perciò neanche io lo rispetto.

_____ non comprende la vita nelle terre selvagge, perciò gli farò da maestro.

COMANDO

Quando il tuo compagno animale ti aiuta a fare qualcosa in cui è addestrato...

- ...e attaccate lo stesso bersaglio, aggiungi la sua ferocia al danno
- ...e segui delle tracce, aggiungi la sua astuzia al tuo tiro
- ...e subisci danno, aggiungi la sua armatura alla tua armatura
- ...e *discerni realtà*, aggiungi la sua astuzia al tuo tiro
- ...e *parlamenti* con qualcuno, aggiungi la sua astuzia al tuo tiro
- ...e qualcuno ti *ostacola*, aggiungi il suo istinto al tuo tiro

MOSSE INIZIALI

Inizi il gioco con queste mosse:

CACCIARE E SEGUIRE TRACCE (SAG)

Quando *segui una traccia lasciata da qualche creatura*, tira+SAG.

*Con un 7+, riesci a seguire le tracce della creatura fino al prossimo significativo cambio di direzione o di mezzo di spostamento.

*Con un 10+, puoi scegliere un'opzione:

- Otteni un'informazione utile sulla tua preda, il GM ti dirà che cosa
- Determini cosa ha causato l'interrompersi della traccia

COLPO MIRATO (DES)

Quando *attacchi un nemico sorpreso o indifeso a distanza*, puoi scegliere di infliggere i tuoi danni o nominare una parte specifica del suo corpo e tirare+DES.

- Testa - *10+: Come 7-9, e infliggi i tuoi danni; *7-9: Per qualche momento il bersaglio è stordito.
- Braccia - *10+: Come 7-9, e infliggi i tuoi danni; *7-9: Il bersaglio fa cadere qualunque cosa abbia in mano.
- Gambe - *10+: Come 7-9, più i tuoi danni; *7-9: Il bersaglio zoppica e si muove lentamente.

COMPAGNO ANIMALE

Hai un legame soprannaturale con un animale a te fedele. Non puoi parlargli, ma agisce sempre nel modo che desideri. Dai un nome al tuo compagno animale e scegli una specie:

Lupo, puma, orso, aquila, cane, falco, gatto, gufo, piccione, ratto, mulo

Scegli una base:

- Ferocia +2, Astuzia +1, Armatura 1, Istinto +1
- Ferocia +2, Astuzia +2, Armatura 0, Istinto +1
- Ferocia +1, Astuzia +2, Armatura 1, Istinto +1
- Ferocia +3, Astuzia +1, Armatura 1, Istinto +2

Scegli tanti vantaggi quanta è la sua Ferocia:

Veloce, robusto, enorme, calmo, adattabile, riflessi pronti, instancabile, mimetismo, feroce, minaccioso, sensi acuti, furtivo

Il tuo compagno animale è addestrato per combattere gli umanoidi. Scegli tante abilità aggiuntive quanta è la sua Astuzia:

Cacciare, cercare, esplorare, fare la guardia, combattere mostri, spettacolo, lavori pesanti, viaggiare

Scegli tanti svantaggi quanto è il suo Istinto:

Codardo, selvaggio, lento, deperito, spaventoso, smemorato, ostinato, zoppo



IL RAMINGO

regolamento gratuito disponibile
 online su www.dungeonworld.it

LIVELLO _____
 PE _____

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 11+FOR. Inizi il gioco con razioni da dungeon (peso 1, 5 utilizzi), armatura di cuoio rigido (armatura 1, peso 1), e un fascio di frecce (munizioni 3, peso 1). Scegli un'opzione per le tue armi:

- Arco da caccia (vicino, lontano, peso 1) e spada corta (media, peso 1)
- Arco da caccia (vicino, lontano, peso 1) e lancia (lunga, peso 1)

Scegli un'opzione:

- Attrezzi da avventuriero (peso 1, 5 utilizzi) e razioni da dungeon (peso 1, 5 utilizzi)
- Attrezzi da avventuriero (peso 1, 5 utilizzi) e un fascio di frecce (munizioni 3, peso 1)

MOSSE AVANZATE

Prendi questa mossa solo se è il tuo primo avanzamento:

MEZZ'ELFO

Da qualche parte nel tuo sangue si nascondono discendenze miste e la cosa sta cominciando a mostrarsi. Ottieni la mossa iniziale dell'Elfo se hai scelto quella dell'Umano o viceversa.

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

EMPATIA ANIMALE

Puoi comprendere e parlare con gli animali.

PREDI FAMILIARE

Quando *declami conoscenze* su un mostro usi SAG invece di INT.

COLPO DELLA VIPERA

Quando colpisci un nemico con due armi contemporaneamente, aggiungi 1d4 danni per il tuo secondo attacco.

MIMETIZZARSI

Quando resti immobile in un ambiente naturale, i nemici non possono scorgerti finché non ti muovi.

IL MIGLIOR AMICO DELL'UOMO

Quando permetti al tuo compagno animale di subire un colpo destinato a te, il danno è annullato e la sua Ferocia scende a 0. Se la sua Ferocia è già 0 non puoi usare questa capacità. Quando riesci a riposarti per qualche ora con il tuo compagno animale la sua Ferocia torna normale.

OSCURARE IL SOLE

Quando fai una *raffica* puoi spendere munizioni in più prima di tirare. Per ogni punto di munizioni speso puoi scegliere un bersaglio aggiuntivo. Tira una volta e applica i danni a tutti i bersagli.

BEN ADDESTRATO

Scegli un'altra abilità per il tuo compagno animale.

DIO DELLE TERRE SELVAGGE

Scegli una divinità (inventane una nuova o scegline una già stabilita al tavolo) a cui dedicarti. Ottieni le mosse da Chierico *comunione* e *lanciare incantesimi*. Quando scegli questa mossa, considerati un Chierico di livello 1 ai fini degli incantesimi. Ogni volta che sali di livello, aumenta il tuo livello efficace da Chierico di 1.

SEGUIMI

Quando *intraprendi un viaggio pericoloso* puoi ricoprire due compiti. Fai un tiro separato per ciascun compito.

UN POSTO SICURO

Quando prepari i turni di guardia per la notte, tutti prendono +1 a *fare la guardia*.

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

LINGUA SELVATICA

Sostituisce: Empatia Animale

Puoi comprendere e parlare con qualsiasi creatura non magica e non planare.

PREDI DEL CACCIATORE

Sostituisce: Preda Familiare

Quando *declami conoscenze* su un mostro usi SAG invece di INT. Con un 12+ puoi fare al GM una domanda qualsiasi sulla creatura.

ZANNE DELLA VIPERA

Sostituisce: Colpo della Vipera

Quando colpisci un nemico con due armi contemporaneamente, aggiungi 1d8 danni per il tuo secondo attacco.

IL VENTRE DI SMAUG

Quando conosci il punto debole del tuo nemico le tue frecce sono perforanti 2.

GRAMPASSO

Sostituisce: Seguimi

Quando *intraprendi un viaggio pericoloso* puoi ricoprire due compiti. Fai due tiri e usa il migliore per entrambi i compiti.

UN POSTO ANCORA PIÙ SICURO

Sostituisce: Un Posto Sicuro

Quando prepari i turni di guardia per la notte, tutti prendono +1 a *fare la guardia*. Dopo una notte d'accampamento in cui prepari i turni di guardia tutti prendono +1 al prossimo tiro.

PERSPICACE

Quando *cacci e segui tracce*, con un successo puoi anche fare una domanda sulla creatura che stai inseguendo dalla lista di *discernere realtà*.

ABILITÀ SPECIALE

Scegli una mossa di un'altra classe. Fintanto che il tuo compagno animale ti aiuta, hai accesso a quella mossa.

ALLEATO INNATURALE

Il tuo compagno animale è un mostro, non un animale. Descrivilo. Ottiene +1 Ferocia e +1 Istinto, più una nuova abilità.