

NOME


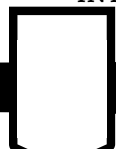

Hai rinunciato al nome che avevi, se ne avevi uno, quando ti sei unito al tuo ordine monastico. *Nomi:* Allodola Sperduta, Gru Meridionale, Eremita della Tartaruga, Signore della Logica, Sempre Vigoroso, Signore della Medicina, La Forza Senza Limiti, Colui che Oltrepassò i Tre Regni, Re del Suono Imponente, Senza Odio, Brillante Sole e Luna, Re della Costellazione del Fiore Limpido, Eroe del Comando, Insegnante di Dei e Uomini, Demone Blu, Mille Maschere.

ASPETTO

Occhi Concentrati, Occhi Penserosi o Tre Occhi
Testa Rasata, Acconciatura Rituale o Cappello Inconsueto
Resti di Cicatrici, Tatuaggi Colorati o Pelle Morbida
Tunica Semplice, Abiti Ricevuti in Dono o Uniforme Immacolata
Corpo Nascosto, Corpo Muscoloso o Corpo Tondo

Assegna questi punteggi alle tue capacità : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 11 (+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 7+ COSTITUZIONE**

ALLINEAMENTO

☐ LEGALE

Spingi qualcun altro alla disciplina o all'autocontrollo.

☐ NEUTRALE

Guida qualcuno o qualcosa da una via estrema a una via di mezzo.

RAZZA

☐ UMANO

Quando *ti prepari*, ottieni +1 addestramento.

☐ ORFANO

Sei un orfano cresciuto da un monastero. Puoi avere qualunque razza, ma hai vissuto insieme a persone diverse da te, mentre ti addestravi per essere come loro. Ottieni la mossa razziale di qualunque PG con cui hai un legame. Quando risolvi quel legame, puoi cambiare e scegliere la mossa di un altro PG con cui hai un legame.

LEGAMI

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

Non se ne rende conto, ma _____ è un'ottima fonte di saggi aforismi.

_____ mi sta insegnando una tecnica interessante.

Le vie di _____ sono un esempio della tentazione che attanaglia le vite dei laici.

La mia filosofia non riesce a spiegare _____

MONASTERI

Il tuo ordine ha quattro insediamenti, chiamati monasteri, in Dungeon World. Ne segni due sulla mappa, il GM segnerà gli altri due nel momento e luogo che gli sembrerà più appropriato e interessante.

Quando **visiti un monastero del tuo ordine per la prima volta**, il GM ti farà alcune domande a proposito: se è questo il monastero che ti ha cresciuto, per cosa è noto, quali sono gli stili di combattimento o le dottrine qui insegnate e in che modo sono diversi dai tuoi.

Se rispondi, tu e i tuoi alleati potete andare al monastero e aspettarvi di essere accolti e ospitati. Nel monastero, potete *salire di livello e recuperare le forze* in metà del tempo, *fare baldoria* con una festa monastica, e prendete +1 a *reclutare*, senza dover subire un -1 al prossimo tiro se rifiutate dei candidati.

MOSSE INIZIALI

Inizi il gioco con queste mosse:

METTI LA CERA, TOGLI LA CERA

Il tuo autonomo regime d'addestramento monastico è sì inflessibile, ma è efficiente e dà i suoi frutti. Quando **ti prepari** devi allenarti per un'ora, invece che per settimane o mesi, e ottieni addestramento pari al tuo livello. All'inizio della prima sessione, sei considerato già allenato e inizi il gioco con addestramento 1.

LOTO D'ACCIAIO

Quando **ti getti nella mischia brandendo un'arma che non hai ancora usato durante questa sessione**, tira+SAG. *Con un 7+, la prossima volta che *tagli e spacchi*, fai una *raffica o difendi* con quell'arma, puoi scegliere un effetto aggiuntivo dalla lista sotto.

- Uccidi, disabiliti o disarmi (a scelta del GM) un PNG nel tuo raggio d'azione.
- Redirezioni un attacco di una creatura nel tuo raggio d'azione verso un'altra persona, oppure lo devii e basta: il danno è annullato.
- Percorri la distanza che c'è tra te e una creatura sulla scena senza che abbia il tempo di prepararsi o reagire.
- Devii un attacco diretto a te o a un alleato nel tuo raggio d'azione: il danno è annullato.

*Con un 10+ o un 6-, puoi comunque utilizzare *loto d'acciaio* nel prossimo combattimento, anche se l'hai già usato in questa sessione.

DISCIPLINA MARZIALE

Scegli la caratteristica distintiva della tua scuola di arti marziali.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> È aggressiva e spietata (FOR) | <input type="checkbox"/> Usa una tattica poco ortodossa (INT) |
| <input type="checkbox"/> È flessibile ed elegante (DES) | <input type="checkbox"/> È esoterica e imperscrutabile (SAG) |
| <input type="checkbox"/> Ha una difesa impenetrabile (COS) | <input type="checkbox"/> È ingannevole ma spettacolare (CAR) |

Quando **spendi il tuo addestramento** (con la mossa *prepararsi*) se descrivi brevemente una tecnica speciale o una lezione della tua scuola che ti aiuta in questa situazione, puoi tirare con la capacità della tua scuola invece che con la capacità richiesta dalla mossa.

TERZO RIFUGIO

Sei stato cresciuto e addestrato da un ordine monastico. Scegli una regola da seguire:

- ☐ Astieniti dagli eccessi: +*Prosperità*
- ☐ Dimostra compassione: +*Popolazione*
- ☐ Accogli i rifugiati: +*Difesa*
- ☐ Ribellati ai signori feudali: +*Potere (Politico)*
- ☐ Cerca la verità nel duro lavoro: +*Artigianato*
- ☐ Venera una divinità o un leader storico: +*Potere (Divino)*

Il GM aggiunge l'etichetta indicata a tutti i monasteri del tuo ordine (vedi scheda apposita).

Quando **seguire la regola ti mette nei guai**, guadagni un PE (massimo una volta per sessione).

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo Carico è 6+FOR. Scegli il tuo mezzo di sostentamento:

- ☐ Razioni da dungeon (5 utilizzi, peso 1)
- ☐ Ciotola per le offerte (peso 0): puoi ottenere 1 razione al giorno mendicando in un insediamento o da una persona generosa.

Scegli le tue difese (una sola opzione):

- ☐ Armatura di pelle o di maglia (armatura 1, peso 1)
- ☐ Bende (3 utilizzi, lento, peso 0) e una pozione curativa (peso 0)

MOSSE AVANZATE

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

☐ AHIMSĀ

Quando vuoi calmare una situazione agitata, inizia a parlare o predicare e tira+CAR. *Con un 7+, nessuno dei presenti può commettere atti violenti fintanto che ti vede o sente la tua voce. *Con un 10+, in aggiunta, qualunque personaggio giocante abbandoni la situazione pacificamente guadagna esperienza.

☐ CAVALLETTA

Quando ti impegni ad addestrare un altro personaggio, scrivi un nuovo legame con lui che rappresenti la natura dell'addestramento. Quando descrivi come il tuo addestramento gli è utile, puoi *aiutarlo* o *ostacolarlo* con lo stesso tiro con cui esegui un'altra mossa. I dadi tirati sono gli stessi, ma gli esiti delle due mosse possono differire: se hai FOR -1 e *tagli e spacchi* mentre *aiuti* qualcuno con cui hai legame +3, e ottieni 7 sul dado, hai fatto 10 per *aiutare* e 6 per *tagliare e spaccare*. Se fallisci, anche se lo fai con entrambe le mosse, ottieni soltanto un PE.

☐ VOLA COME UNA FARFALLA

Quando non indossi armatura, puoi scegliere di spendere tutto l'addestramento che ti rimane (minimo 2 punti) per evitare un tiro di *sfidare il pericolo* o *difendere*, considerando il risultato come un 12.

☐ HADÔKEN

Puoi fare una *raffica* con il potere del tuo respiro o della tua energia mistica (*a due mani, portata, vicino, ignora armatura*). Quando tiri con questo attacco, sostituisci l'opzione della perdita di munizioni con le seguenti.

- L'impegno è gravoso per la tua energia psichica: prendi -1 continuato a *hadôken* fintanto che non *metti la cera, toglie la cera*.
- Devi urlare il nome del tuo attacco per concentrarti, attirando attenzioni indesiderate.

☐ PIÙ CHE SANTO

Scegli una mossa (non multiclasse) dalla lista di classe del chierico.

☐ INCONTRA IL BUDDHA, UCCIDI IL BUDDHA

Scegli una mossa (non multiclasse) dalla lista di classe del guerriero.

☐ SCUOLE RIVALI

Quando un PNG si rivela appartenere a una scuola rivale di arti marziali, il GM ti farà delle domande su di lui: se avete già combattuto, chi è il loro maestro, e magari se è una persona onorevole. Prendi +1 ogni volta che agisci in base alle risposte.

☐ DISTACCO

Quando rinunci a un bottino o a una ricompensa che ti spetta del valore di almeno 100 monete, tira +1 per ogni 100 monete a cui hai rinunciato (massimo +4). *Con un 10+ scegli tre opzioni. *Con un 7-9 scegli due. *Con un 6- il GM ne sceglie una.

- Gli astanti si interessano agli insegnamenti del tuo ordine: prendi +1 al prossimo tiro di *reclutare*.
- Gli astanti sono commossi: prendi +1 al prossimo tiro di *parlamentare*.
- Gli astanti inondano il tuo ordine o la tua divinità di rituali e offerte: prendi +1 al prossimo tiro di *fare baldoria*.
- Gli astanti imparano il valore del perdono: non preoccuparti se sei *ricercato* la prossima volta che vieni qui.

☐ COLPO STORDENTE

Quando infliggi danno, puoi sempre infliggere al suo posto danni da stordimento.

Scegli le tue armi (una sola opzione):

- ☐ Alabarda, falcione o bastone ferrato (lunga, +1 danno, a due mani, peso 1)
- ☐ Due piccole armi esotiche (media, +1 danno, peso 1)
- ☐ Guanti da boxe o bende da pugilato (corta, indossato, peso 1), un arco logoro (vicino, peso 2) e un fascio di frecce (munizioni 3, peso 1)

Scegli un'opzione:

- ☐ Attrezzi da avventuriero (5 utilizzi, peso 1)
- ☐ Sacca di libri (5 utilizzi, peso 2)

☐ APPESO A UN FILO

Quando esegui un'acrobazia sfidando la gravità, tira+capacità della scuola. *Con un 10+, finisci proprio dove volevi e scegli tre opzioni. *Con un 7-9, finisci comunque dove volevi e scegli due opzioni.

- Gli astanti sono stupefatti
- Blocchi le vie d'inseguimento, ad esempio rompendo rami o rovesciando bancarelle
- Non fai alcun suono e non lasci tracce
- Un alleato riesce a seguirti senza sforzi

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

☐ SE USATA PROPRIAMENTE, NESSUNO PUÒ DIFENDERSI

Quando *tagli e spacchi* o fai una *raffica*, *con un 12+ puoi aggiungere la caratteristica della tua scuola ai danni.

☐ L'ULTIMO DOMINATORE

Richiede: Hadôken

Scegli un elemento (quelli classici come fuoco, aria, terra e acqua oppure qualcos'altro): puoi manipolare e lanciare quell'elemento con il tuo *hadôken*. Aggiungi un'etichetta all'*hadôken* che rappresenti gli effetti dell'elemento: *possente, +1 danno, stordimento, lontano, o rimuovere a due mani*.

☐ SATYĀGRAHA

Richiede: Ahimsā

Quando interrompi una battaglia concitata con un singolo gesto di pietà inaspettata o immeritata, tira+SAG. *Con un 6-, perdi la tua fiducia in te stesso: prendi -1 al prossimo tiro in aggiunta alle normali conseguenze per il fallimento. *Con un 10+ scegli tre opzioni. *Con un 7-9 sceglie una.

- Tutti i PNG decidono di allontanarsi, forse per riprendere la battaglia in futuro.
 - I PNG che non si erano schierati si schierano dalla parte della compassione.
 - Nessuno dei presenti soffre ferite gravi o mortali.
 - Un PNG presente perde l'abilità di fare del male in tua presenza.
 - Un PNG presente viene tormentato dal dubbio sui propri *impulsi*.
 - Un segno straordinario appare a rappresentare la bellezza del tuo gesto, come una pioggia di petali, un'aurora boreale, o un limpido suono tra Cielo e Terra.
- *Con un 12+, in aggiunta un PNG tra quelli scelti viene permanentemente influenzato. Il GM ti dirà come seguendo le istruzioni sulla scheda apposita.

☐ PUNGI COME UN'APE

Richiede: Vola come una Farfalla

Quando non indossi armatura, puoi scegliere di spendere tutto l'addestramento che ti rimane (minimo 2 punti) per evitare un tiro di *taglia e spacca* o *raffica*, considerando il risultato come un 12.

☐ 36^a CAMERA

Puoi usare *cavalletta* con qualunque personaggio con cui tu abbia un legame.

☐ COMPASSIONE UNIVERSALE

Quando ricordi a un alleato di una tecnica speciale che gli hai insegnato, puoi spendere 1 addestramento per dare +1 al loro tiro e permettergli di tirare la caratteristica della tua scuola, come per Disciplina Marziale.

☐ BOXE DELLA SUPREMA POLARITÀ

I tuoi attacchi senz'armi contano come qualunque arma che hai usato in precedenza durante il gioco. All'inizio di ogni combattimento, scegli quale.

IL MONACO: SCHEDA DEL GM

MONASTERI

I MONASTERI

Il fatto che un giocatore abbia scelto il Monaco fa in modo che le tue prossime sessioni di Dungeon World avranno degli elementi aggiuntivi.

L'ordine del Monaco ha almeno quattro monasteri, una speciale categoria d'insediamento, nel mondo di Dungeon World. Due vengono segnati sulla mappa dal giocatore all'inizio del gioco e gli altri due puoi segnarli tu, in qualsiasi momento e nel posto dove pensi possa essere più interessante e appropriato.

Ricorda che possono esistere anche dei monasteri di altri ordini, in particolare di scuole rivali. Metti in gioco le scuole rivali se il Monaco sceglie la mossa *scuola rivale*.

Normalmente un monastero è un insediamento con le etichette *povero*, *in diminuzione*, *guardia*, *scarsità* (*provviste*), *commercio* (*un posto con provviste*), *divino*. Ricordati di aggiungere ai monasteri dell'ordine del Monaco anche l'etichetta corrispondente alla scelta del giocatore in *terzo rifugio*, scrivila qui come promemoria: _____.

VISITARE UN MONASTERO

Quando il Monaco visita un monastero del suo ordine per la prima volta, sceglierà o un vantaggio o un problema dalle liste qui di lato. Tu sceglierai l'altro. Modifica le etichette indicate.

Inoltre, dovrai fare qualche domanda al giocatore riguardo al monastero. Puoi scegliere quelle della lista o inventare le tue. Se il Monaco risponde alle tue domande, lui e i suoi alleati possono andare al monastero e aspettarsi un pasto semplice ma nutriente, rifugio dalle intemperie, e la protezione di qualunque difese siano presenti, a meno che le etichette del monastero non dicano il contrario: ad esempio, *scarsità* (*cibo nutriente*) oppure *scarsità* (*riparare il tetto*).

L'atmosfera è perfetta per riposare, imparare, allenarsi: il Monaco e i suoi alleati possono *salire di livello* o *recuperare le forze* in metà del tempo richiesto. Possono anche *fare baldoria*: le feste monastiche possono essere costose e piacevoli, anche se non potranno avere accesso alla dissolutezza tipica della città. Il Monaco e i suoi alleati hanno +1 per *fare rifornimento* nel monastero, e hanno sempre il bonus +1 di reputazione a *reclutare*, senza ricevere un -1 al prossimo tiro se rifiutano dei candidati (anche con un 7-9 o un fallimento).

VANTAGGI

- Labate o la badessa del monastero è di famiglia nobile: *+prosperità, potere (politico)*
- Labate o la badessa del monastero è un esperto condottiero: *personalità (abate/badessa), +difese*
- Il monastero è posto a guardia di una rotta commerciale: *+prosperità, gilda (commercio)*
- Il monastero è dotato di una libreria ben fornita: *esotico (informazioni), -popolazione*
- Il monastero è circondato da terre fertili: *rimuovi scarsità (provviste)*.
- Il monastero ha una scuola rivale: *+difese, inimicizia (bastione di una scuola rivale)*.

SVANTAGGI

- Il monastero è costruito in una posizione naturalmente difendibile: *sicuro, -popolazione*
- Il monastero è un antico possedimento di un'altra nazione: *ostilità (insediamenti della nazione)*
- Il monastero esprime opinioni politiche impopolari: *ostilità (governo)*
- Il monastero è stato costruito per difendersi da una precisa minaccia: *rovina (la minaccia)*
- Il monastero ha partecipato a una guerra sanguinosa: *storico (battaglia), rovina (spiriti irrequieti)*
- Al monastero viene mandato il peggio del peggio: *scarsità (reclute abili)*

DOMANDE

- È questo il monastero che ti ha cresciuto
- Se no, sei già stato in questo monastero?
- Se no, ne hai sentito parlare?
- Qual è lo stile di combattimento che viene insegnato qui?
- In che modo la dottrina di qui è diversa dalla tua?
- Altri membri del gruppo, siete già stati qui?

COMMENTO ALLE MOSSE

SCUOLE RIVALI

Quando il Monaco sceglie questa mossa viene stabilita in gioco l'esistenza di una scuola rivale di arti marziali. Fai delle domande al monaco su questa scuola: qual è la loro dottrina, che stile di combattimento insegnano, in che modo è entrato in contrasto con il suo ordine. Fai queste domande quando il Monaco sceglie la mossa oppure durante il gioco, a tua discrezione. Metti in gioco la scuola rivale: se il Monaco ha scelto questa mossa, vuol dire che ha interesse a incontrare membri della scuola rivale.

SATYĀGRAHA

Questa mossa permette al Monaco di cambiare permanentemente uno o più PNG. Ricorda di aggiornare i tuoi Fronti e i tuoi Impulsi dopo che il Monaco usa questa mossa.

*Con un 12+, in aggiunta alle tre opzioni, il Monaco sceglie un PNG tra quelli che ha influenzato. La luce in lui riconosce la luce nel Monaco, e la natura di quel PNG cambia completamente. Il Monaco sceglie un'opzione tra le seguenti. Se il PNG fa parte di un Fronte, cambialo e aggiungi l'impulso indicato.

- È convertito alla filosofia dell'ordine del Monaco (Impulso: predicare la Via)
- Rinuncia alla violenza per sempre (impulso: insegnare l'arte della pace)
- Offre al Monaco il vero amore o l'amicizia (impulso: dare al Monaco rifugio, consolazione o aiuto)

MONASTERI: NOTE

MONASTERO

Nome: _____ Etichette: _____

Note: _____

MONASTERO

Nome: _____ Etichette: _____

Note: _____

MONASTERO

Nome: _____ Etichette: _____

Note: _____

MONASTERO

Nome: _____ Etichette: _____

Note: _____