

NOME

Umano: Arthur, Blacwick, Gilder, Gwenivere, Lynndis, Meryl, Troy, Vyse, Z
Elfo: Celeste, Garinith, Gilderoy, Nyhopyri, Tahnea, Tetra, Tome, Valens

ASPETTO

Occhi sicuri, Occhi splendidi o Sempre a occhi chiusi
Cappello alla moda, Capelli fluenti o Barba magnifica
Abiti decorati, Abbigliamento pratico, Abiti fluenti
Corpo muscoloso, Aspetto impassibile o Corpo tonico

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	
D8				ATTUALI MASSIMI	
				I TUOI PF MASSIMI SONO 8+COSTITUZIONE	

ALLINEAMENTO

- ☐ BUONO
Mettiti in pericolo per il bene di un amico o di un amante.
- ☐ NEUTRALE
Sconfiggi un degno avversario.
- ☐ CAOTICO
Spodesta o destabilizza una persona di potere.

MOSSE INIZIALI

Inizi il gioco con queste mosse:

UN AMANTE IN OGNI PORTO (CAR)

Quando **entri in un luogo civilizzato dove sei stato in precedenza (a tua discrezione)** tira+CAR. *Con un 10+, c'è una tua vecchia fiamma disposta ad aiutarti in qualche modo. *Con un 7-9, è disposta ad aiutarti, ma a un prezzo. *Con un fallimento, le tue disavventure romantiche rendono la vita difficile a te e ai tuoi compagni.

SPERICOLATO (DES)

Quando **ridi spavalidamente prima di lanciarti in una folle prodezza acrobatica**, descrivila e tira+DES. *Con un 10+, scegli tre opzioni. *Con un 7-9, scegli due.

- Finisci esattamente dove volevi
- Non attiri attenzioni indesiderate
- Affferri qualcuno nelle vicinanze e lo porti con te
- Ti metti in mostra e ciò ti fa sentire favoloso: prendi +1 al prossimo tiro

PARARE (DES)

Quando **pari l'attacco del nemico con la tua lama**, tira+DES. *Con un 10+, scegli due opzioni. *Con un 7-9, scegli una.

- Non subisci danno.
- Infilgi danno al tuo avversario pari al tuo livello.
- Incroci le lame con lui, ottenendo la sua piena attenzione.

PIANO D'AZIONE

C'è sempre un candelabro, una fune, una finestra, un carro, una mandria di bestiame facilmente impressionabile o altre circostanze pericolose di questo tipo a portata di mano in qualsiasi situazione in cui ti possano tornare utili e siano minimamente plausibili.

L'ARME E GLI AMORI

Quando **provi a mettere in atto un piano audace o difendi l'onore di un amico o un amante**, prendi 3. Spendi 1 presa per avere +1 a qualsiasi tiro di *parare*, *sfidare il pericolo* o *spericolato* fatto per difendere il suo onore o per mandare avanti il tuo piano audace. Perdi ciò che resta della tua presa quando difendi con successo l'onore del tuo amico o amante o porti a compimento il tuo piano audace.

RAZZA

- ☐ UMANO
Sei pieno di risorse. Quando usi *piano d'azione*, prendi +1 a qualsiasi tiro fatto per sfruttare le circostanze pericolose create dalla mossa.
- ☐ ELFO
Le tue lame danzano con facilità attorno alle difese del nemico. Quando infliggi danno con *parata*, ignora l'armatura.

LEGAMI

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

_____ si rende conto di quanto io sia magnifico.

_____ è qualcuno a cui mi posso affidare per farmi fare bella figura.

_____ deve lavorare sul suo aspetto.

_____ deve imparare a essere un eroe e glielo insegnerò io, che gli piaccia o meno.



LO SPADACCINO

regolamento gratuito disponibile online su www.dungeonworld.it

LIVELLO _____
PE _____

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo Carico è 7+FOR. Inizi il gioco con delle razioni da dungeon (peso 1, 5 utilizzi), una spada da duellante (media, precisa, perforante 1, peso 2) e un'armatura scintillante (armatura 1, peso 1)

Scegli la tua arma di riserva:

- ☐ Stiletto nascosto (corto, peso 1), impossibile da trovare se sei perquisito.
- ☐ Pugnali da lancio (corto, vicino, peso 1), 3 munizioni.
- ☐ Guanto da parata (corto, +1 armatura, peso 2)

MOSSE AVANZATE

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

☐ **QUEL CHE SAI FARE TU...**

Impari in fretta, e ti piace metterlo un po' in mostra. Quando *ti accampi*, scegli una mossa che un altro giocatore conosce e ottieni tante prese quanti sono i tuoi legami con quel giocatore. Puoi spendere 1 presa per usare quella mossa. Quando *ti accampi*, perdi tutte le prese rimaste di questa mossa.

☐ **ESTRAI LA TUA LAMA**

Quando il tuo onore viene insultato e sfidi a duello il tuo avversario, questi non può rifiutare. Può proporre delle condizioni e chiedere di usare un sostituto, ma non può rifiutarsi.

☐ **CELEBRITÀ**

Chiunque, a parte i più isolati degli eremiti, ha sentito parlare di te e delle tue gesta. Quando hai a che fare con un PNG che ti rispetta, puoi offrirgli il tuo autografo come influenza per *parlamentare*. Quando gli dai anche qualcosa di prezioso dalle tue avventure (un'arma che hai usato, un tesoro degno di nota che hai trovato, un ricordo di un amore o una vittoria passati), farà qualsiasi cosa tu gli chiedi senza fare domande e senza bisogno di tirare per *parlamentare*.

☐ **EROE POPOLARE**

Quando aiuti una persona in difficoltà, ottieni 1 karma. Puoi spendere 1 karma ogni volta che vuoi per ottenere influenza per *parlamentare* contro qualcuno di legato alla persona che hai aiutato. Puoi spendere 1 karma anche per ignorare una persona in difficoltà senza che questa si faccia una cattiva opinione di te.

☐ **APPENA IN TEMPO**

Quando hai bisogno di raggiungere un luogo velocemente, tira+DES. *Con un 10+, arrivi dove devi arrivare un momento prima di quando hai bisogno di essere lì. *Con un 7-9 ottieni lo stesso effetto, ma attiri attenzioni indesiderate lungo il percorso.

☐ **PROPRIO QUELLO CHE CERCAVO**

Quando stai saccheggiando in cerca di provviste, troverai sempre 1 utilizzo di bende, attrezzatura da avventuriero, armi, munizioni, o qualsiasi altro equipaggiamento base di cui hai bisogno, se è minimamente plausibile.

☐ **APPRENDISTA MULTICLASSE**

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

☐ **ADESSO SONO IO IN VANTAGGIO**

Aggiungi le seguenti opzioni a *parare*:

- Disarmi il tuo avversario, scagliando la sua arma dall'altra parte della stanza.
- Rubagli un oggetto che tiene in bella vista. Non si accorgerà che l'hai preso finché non ti vanterai inevitabilmente di avercelo tu.

☐ **VECCHI NEMICI**

Quando incontri un nemico che hai già incontrato (a tua discrezione), racconta al GM il vostro ultimo incontro. Il GM ti dirà com'è cambiato da allora. Quando trovi una tomba con su scritto un nome, di' al GM di chi si tratta e come lo conoscevi.

☐ **IL RITORNO DELL'EROE**

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.

☐ **UOMO DI MONDO**

Scegli una mossa di una classe che nessuno sta usando.

Scegli due opzioni:

- ☐ Attrezzi da avventuriero (5 utilizzi, peso 1)
- ☐ Bende (3 utilizzi, peso 1) e 9 monete
- ☐ Un nobile destriero, descrivilo

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

☐ **ARRIVA UN CAVALIERE IN SCINTILLANTE ARMATURA**

Quando appari in modo spettacolare nel mezzo di una situazione tesa, fai un breve discorso e tira+CAR. *Con un 10+ tutte e tre le opzioni. *Con un 7-9 scegli due.

- Calmi o inasprisci la situazione, a tua scelta.
- Distogli l'attenzione da un qualsiasi numero di tuoi alleati.
- Il tuo discorso non è interrotto, né dalle parole né dalla violenza.

☐ **IL PRODE SIR ROBIN**

Hai un menestrello personale che ti segue ovunque e canta le tue lodi. Quando canta una canzone per prepararti alla battaglia, tu e i tuoi alleati prendete +1 al prossimo tiro. Se il tuo menestrello dovesse morire, un altro comparirà alla prima opportunità ragionevole.

☐ **...IO LO SO FARE MEGLIO**

Sostituisce: Quel che Sai Fare Tu...

La tua abilità non ha pari. Quando *ti accampi*, scegli una mossa che un altro giocatore conosce e ottieni tante prese quanti legami hai con quel giocatore. Puoi usare quella mossa fino alla prossima volta che *ti accampi*. Quando usi la mossa scelta, puoi spendere 1 presa per ottenere +1 al tuo tiro. Quando *ti accampi*, perdi tutte le prese rimaste di questa mossa.

☐ **FERITA SUPERFICIALE**

Quando subisci una ferita molto grave, tira+COS. *Con un 10+, scegli due opzioni. *Con un 7-9, scegli una.

- Prendi +1 al prossimo tiro contro la causa della tua ferita.
- Prendi +2 al prossimo tiro con una capacità su cui hai una debilitazione.
- Prendi metà danni.

☐ **FEDELI AMMIRATORI**

Richiede: Celebrità

Quando parli ad un gruppo di tuoi ammiratori, tira+CAR. *Con 10+, prendi 2. *Con 7-9, prendi 1. *Con un fallimento, si comportano come paparazzi. Spendi la tua presa, un punto alla volta, per scegliere un'opzione tra le seguenti:

- Prendono qualcuno e lo portano al tuo cospetto
- Ti consegnano tutto ciò che hanno di prezioso
- Si uniscono e combattono per te
- Vengono presi da un'emozione incontrollata: gioia, tristezza, o ira, a tua scelta.
- Tornano tranquillamente alle loro vite.

☐ **MAESTRO SPADACCINO**

Richiede: Adesso Sono Io in Vantaggio

Il tuo talento con la spada non ha eguali. *Con un 12+ a un tiro di *parare*, scegli quattro opzioni dalla lista. *Con 10+, scegli tre. *Con un 7-9, scegli due.

☐ **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.

☐ **UOMO DELL'ALTRO MONDO**

Scegli una mossa di una classe che nessuno sta usando..

☐ **IL BRIVIDO DEL PERICOLO**

Quando un nemico ti prende di sprovvisa o metti in atto un piano eccessivamente sventato, prendi +1 a *sfidare il pericolo*.