

## 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, or Corpo Affilato

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	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 neanch'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 sovranaturale 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 tanti 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](http://www.dungeonworld.it)

LIVELLO  
PE

# EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 6+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 2). 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 2)

## 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 chiedere al GM una domanda qualsiasi sulla creatura.

### ☐ ZANNE DELLA VIPERA

*Sostituisce: Colpo della Vipera*

Quando colpisci un nemico con due armi contemporaneamente, aggiungi 1d4 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

*Sostituire: 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.