



IL SIGNORE DELLA GUERRA



INTRODUZIONE

Quante battaglie hai visto? Dieci? Cento? Probabilmente ne hai perso il conto. Molti pensano che la guerra sia caotica o incontrollabile. Ma tu sai come funziona meglio di chiunque altro. Puoi percepire il fluire e rifluire del campo di battaglia tra le tue dita. Ti basta un singolo sguardo per capire chi avrà i nervi saldi e chi fuggirà all'infuriare della battaglia. Quando senti nell'aria il profumo del sangue e dell'acciaio, la tua voce rimbomba come il tuono per rinvigorire lo spirito. In tempi di guerra, puoi essere sicuro di mantenere la calma. Sei sopravvissuto a battaglie che chiunque altro avrebbe considerato perse. I tuoi consigli tattici e la tua presenza al comando hanno cambiato le sorti di una guerra. Non sei un generale da poltrona; guidi dall'avanguardia e dando l'esempio. Fare la guerra ti è naturale quanto il respiro.

Se la guerra è l'inferno, allora tu sei il diavolo in persona.

Il Signore della Guerra è un abile combattente, competente nelle tattiche e nella strategia di combattimento. Sono leader sia sul campo di battaglia che al di fuori, incitando i loro seguaci a grandi atti di valore.

CREDITS

OPERA ORIGINALE

The Warlord, Dungeon World War and Wonders Pack, Peter Johansen. Version August 13, 2016

TRADUZIONE

La traduzione di questo libretto è stata curata da [Iacopo Ciao](#)

IMPAGINAZIONE

L'impaginazione di questo libretto è stata curata da [Samantha Liparota](#)

LAYOUT

Il layout di questo libretto è stato preso da [template libretto.indd](#) del repository [Dungeon World ITA](#)

TERMINOLOGIE

La terminologia adottata è stata presa da [dungeonworld.it](#)

GIOCO

Dungeon World di Sage LaTorra e Adam Koebel
[dungeonworld.com](#)

NOME

Elfo: Aelrindel, Daratrine, Galan, Lianthorn, Eloen, Meriaeth, Seldanna, Thalaera
 Nano: Dalthar, Bolfost, Garrund, Hagol, Mordria, Naldina, Chalunni, Kila, Ardred
 Umano: Darius, Shingen, Marcus, William, Simon, Jeanne, Alianor, Catherine, Elizabeth

ASPETTO

Occhi Duri, Occhi Stanchi o Occhi Acuti
 Cappello Piumato, Elmo Cornuto o Benda per gli Occhi
 Uniforme Militare, Mantello di Pelliccia o Vestiti Logori
 Corpo Cicatrizzato, Corpo Voluminoso o Corpo Magro

Assegna questi punteggi alle tue caratteristiche: 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
MAX (10 + COSTITUZIONE) ATTUALI

ALLINEAMENTO

☐ BUONO

Metti a repentaglio te stesso per proteggere qualcun altro.

☐ LEGALE

Scegli l'onore al di sopra del guadagno personale.

☐ NEUTRALE

Sconfiggi un degno avversario.

☐ MALVAGIO

Uccidi un nemico indifeso o arreso.

RAZZA

☐ NANO

Ignori il tag *ingombrante* su qualsiasi armatura che indossi.

☐ ELFO

Tratti sempre le spade lunghe come se avessero il tag *preciso*.

☐ UMANO

I mercenari sotto il tuo comando hanno +1 di Lealtà.

LEGAMI

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

_____ è stato al mio fianco in battaglia e posso fidarmi di lui/lei completamente.

_____ agisce d'istinto, senza riflettere, causando sempre problemi.

Ho conosciuto _____ nell'ultima guerra, ma non eravamo proprio dalla stessa parte.

Ho visto _____ rovesciare le sorti di una battaglia.

_____ non è adatto/a al combattimento; è meglio tenerlo/a d'occhio.

MOSSE INIZIALI

CONDOTTIERO (CAR)

Puoi radunare guerrieri sotto la tua bandiera in qualsiasi momento ci siano persone adatte da reclutare o guidare. Quando raduni un gruppo di combattenti, combatteranno al tuo fianco per una battaglia, anche se chiederanno una parte del bottino in cambio. Quando conduci il tuo esercito in battaglia, tira+CAR.

*Con un 10+, prendi 3 prese e l'esercito combatterà nuovamente con te per un'altra battaglia, purché sia ancora in grado di farlo.

*Con un 7-9, ottieni 2 prese, ma dovrai spendere una presa se vorrai fargli combattere un'altra battaglia, altrimenti si disperderà.

*Con un 6-, prendi 1 presa, ma ci saranno conseguenze.

Nel corso della lotta, puoi spendere una presa per fare sì che il tuo esercito:

- Effettui un potente assalto
- Resti saldo contro un potente assalto
- Effettui una ritirata organizzata
- Mostri pietà verso i nemici sconfitti
- Combatta fino all'ultimo

STRATEGA (SAG)

Quando utilizzi la tua conoscenza delle tattiche, della disciplina e della strategia sul campo di battaglia, descrivi come realizzi una delle seguenti azioni:

- Crei un vantaggio: tu o un alleato ottenete +1 al prossimo tiro
- Disingaggi dal corpo a corpo con un nemico.
- Eviti un pericolo sul campo di battaglia senza sfidare il pericolo.
- Blocchi un colpo destinato a te o a qualcun altro nelle vicinanze, ma subisci metà del danno.
- Ti liberi dagli effetti della paura, della confusione o dello stordimento.
- Poi tira+SAG. *Con un 10+, lo fai senza problemi. *Con un 7-9, ottieni comunque l'effetto desiderato, ma ti esponi a un pericolo, ritorsioni o costi.

TUTTI PER UNO, E UNO PER TUTTI

Quando usi la mossa *Aiutare* verso un alleato in un combattimento, ottiene +2 al tiro invece di +1 al tiro e infligge +1d4 di danni al prossimo. Quando un mercenario ti aiuta in un combattimento, infligge un danno aggiuntivo di +1d4.

VOCE STENTOREA

Puoi *Aiutare* o *Ostacolare* chiunque possa sentirti con parole ispiratrici, consigli strategici o minacce spaventose, purché sia a portata di grido.



IL SIGNORE DELLA GUERRA

LIVELLO _____
 PE _____

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 11+FOR. Inizi con Razioni da Dungeon (*razione, 5 utilizzi, 3 monete, peso 1*), Maglia di Ferro (*armatura 1, indossato, 10 monete, peso 1*) e un'arma da mischia con portata vicino a tua scelta.

Scegli tre tra:

- ☐ Razioni da Dungeon (*razione, 5 utilizzi, 3 monete, peso 1*)
- ☐ 5 monete e un Pugnale (*corta, 2 monete, peso 1*)
- ☐ Scudo (+1 *armatura, 15 monete, peso 2*)
- ☐ Pozione Curativa (*50 monete, peso 0*)
- ☐ 5 monete e Bende (*3 utilizzi, lento, 5 monete, peso 0*)
- ☐ Cavallo da guerra (*400 monete, carico 12*)

MOSSE AVANZATE

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

☐ STRATEGIA DI BATTAGLIA

Quando *Declami Conoscenza* su un'unità militare o una situazione che hai osservato, puoi tirare con SAG invece di INT. La prima persona che agisce in base alle tue informazioni ottiene +1 al prossimo tiro.

☐ CHIAMATA ALLE ARMI

Quando *Recluti*, scegli tante opzioni dalla lista quanto il tuo CAR:

- Puoi fare baldoria in città prima di partire senza spendere monete.
- Tutti i mercenari che recluti hanno costo "patriottismo cieco" invece del loro costo solito.
- Uno dei mercenari che recluti ottiene un punto abilità aggiuntivo.
- Requisisci parte dell'equipaggiamento necessario dalla gente del luogo. Dopodiché effettua il tiro per *Reclutare* e applica questi effetti in aggiunta a quelli previsti dalla mossa: *Con un 10+, le opzioni scelte dalla lista sono tutte vere. *Con un 7-9, solo una è vera, scelta dal GM. *Con un 6-, nessuna opzione è vera.

☐ CROCIATO

Ottieni una mossa non multiclasse dalla lista di classe del Paladino, tranne *Missione*.

☐ FORMAZIONE DIFENSIVA

Quando usi *Tutti per Uno*, e *Uno per Tutti* verso un alleato, puoi scegliere di dare +2 *armatura al prossimo* anziché fargli infliggere +1d4 danni al prossimo.

☐ PER LA CAUSA

Quando raduni un gruppo di combattenti, il GM ti dirà qualcosa che accetteranno al posto di una parte del bottino: vendetta, gloria, fama o il bene superiore.

☐ MARTELLA LA BRECCIA

Quando usi *Stratega*, *Con un 10+, ottieni anche +1 al prossimo tiro per *Taglia e Spacca*.

☐ SERRATE I RANGHI!

Mentre stai affiancato ai tuoi alleati in prima linea, puoi *Difendere* con CAR al posto di cos.

☐ RICOGNIZIONE

Quando invii il tuo gruppo di combattimento a perlustrare un luogo pericoloso al tuo posto, puoi *Discernere Realtà* come se fossi lì.

☐ OCCHIO TATTICO

Quando esamini un campo di battaglia o un ambiente pericoloso, chiedi al GM due delle seguenti domande. Il GM risponderà sinceramente.

- C'è una trappola o un'imboscata qui, e in caso affermativo, dove?
- Qual è il posto migliore per mettere in atto una difesa?
- Qual è il posto migliore per attaccare da qui?
- Cosa rappresenta la più grande minaccia per me?

☐ SERVIZIO DI GUARDIA

Quando organizzate le difese del vostro campo, tutti ottengono +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.

☐ SERGENTE ISTRUTTORE

Finché sei presente, nessun PNG sotto il tuo comando avrà problemi di disciplina. Uno sguardo severo o un aspro rimprovero da parte tua li riporterà prontamente in riga o allontanerà qualsiasi paura da loro. Il tuo gruppo di combattimento non si disperderà mai sotto la tua supervisione.

☐ LOGISTICA SUL CAMPO

Quando *Intraprendi un Viaggio Pericoloso*, tutti ottengono +1 ai loro tiri per *Intraprendere un Viaggio Pericoloso*.

☐ INTUITO DELLO STRATEGA

Quando usi *Stratega*, *Con un 7+, puoi fare immediatamente una domanda al GM dalla lista di *Discernere Realtà*, risponderà sinceramente.

☐ RICOGNIZIONE IN FORZE

Richiede: Ricognizione

Quando usi *Ricognizione* per *Discernere Realtà*, *Con un 7+, il gruppo di ricognizione effettua anche una di queste opzioni:

- Fanno rompere la formazione nemica o rivelano una vulnerabilità.
- Fanno rivelare un nemico o minaccia nascosta.
- Distraggono, attirano o sabotano il primo nemico che incontrano.

☐ CONDOTTIERO ECCEZIONALE

Quando usi *Condottiero*, ottieni 1 presa aggiuntiva, anche con un 6-. aggiungi le seguenti scelte alla lista di *Condottiero*:

- Procura un aiuto magico per la situazione.
- Tieni duro nonostante un'opposizione o un pericolo schiacciati.

☐ CAMPIONE

Ottieni una mossa non multiclasse dalla lista di classe del Paladino, tranne *Missione*.

☐ BARRIERA DI SCUDI

Richiede: Serrate i Ranghi!

Tu e tutti gli alleati presenti con te ottengono 1 presa aggiuntiva quando *Difendono*, anche con un 6-.

☐ COMANDANTE TATTICO

Quando usi *Stratega*, puoi applicare gli effetti scelti al tuo gruppo di combattimento invece di te stesso, purché tu sia presente per comandarli.

☐ RIBALTARE LE SORTI

Aggiungi le seguenti opzioni a *Stratega*:

- Esci da una situazione pericolosa.
- Attira o spingi un nemico in una posizione svantaggiosa per lui.

☐ STORIE DI GUERRA (CAR)

Quando condividi racconti di battaglie gloriose con i tuoi compagni, perdi qualsiasi presa in questa mossa e tira+CAR. *Con un 10+, ottieni 3 prese. *Con un 7-9, ottieni 2 prese. *Con un 6-, ottieni comunque 1 presa, ma ci saranno problemi quando la spendi.

Chiunque può spendere una presa di questa mossa per effettuare immediatamente la mossa *Stratega*, tirando+SAG e con +1 al tiro.