



INTRODUZIONE

Molte persone credono che acciaio e magia siano ciò che serve per vincere una battaglia. Ma tu conosci di meglio. Senza concentrazione e disciplina, neanche la lama più affilata colpirà nel segno, e l'armatura più resistente non sarà che peso morto. È la chiarezza del tuo pensiero e l'attuazione della tua volontà che vincono una lotta.

Per tutta la vita ti sei addestrato fino a raggiungere la perfezione marziale. Il tuo corpo e la tua mente sono le tue armi. Li hai allenati fino a renderli affilati come qualsiasi coltello. Il tuo pugno colpisce con la forza di una mazza chiodata, e la tua rapidità è un'armatura più resistente di una corazza d'acciaio. Il tuo corpo scorre come l'acqua, allontanandosi dal pericolo, colpendo con la forza di un'onda per poi posarsi sereno come una pozza tranquilla.

Inspira, tranquillità. Espira, azione perfetta.

Mentre altri possono fare affidamento su acciaio o magia per sopravvivere nel dungeon, il monaco indurisce il suo corpo fino ad essere un'arma e affina le sue abilità per sopravvivere. Ma c'è di più nel monaco che semplicemente colpire le cose. Il monaco può diventare un maestro della furtività e dell'infiltrazione, oppure le sue intuizioni possono portare la pace nei conflitti e svelare segreti che gli uomini hanno nascosto.

CREDITS

OPERA ORIGINALE

The Monk, Dungeon World Lore and Lords Pack, Peter Johansen. Version August 3, 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

Nano: Abhin, Daniki, Aras, Mavi, Kala, Qatji, Fehri, Baichi
Umano: Li, Kaze, Tara, Jade, Sakura, Konrad, Fei, Drake, Ji-dan, Chizu

ASPETTO

Occhi Saggi, Occhi Desiderosi o Occhi Profondi
Testa Rasata, Lunga Treccia o Fascia per la Testa
Abito da Monaco, Uniforme di Arti Marziali o Abbigliamento
in Seta Largo Corpo Tónico, Corpo Tatuato o Corpo Elegante

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 (8 + COSTITUZIONE) ATTUALI

ALLINEAMENTO

☐ LEGALE

Contribuisci a risolvere una controversia pacificamente.

☐ BUONO

Metti te stesso in pericolo per difendere qualcuno indifeso.

☐ NEUTRALE

Porta fama o onore al tuo ordine monastico.

☐ MALVAGIO

Domina un nemico e assicurati che tutti ne siano al corrente.

RAZZE

☐ UMANO

Quando osservi lo stile di combattimento di un nemico, chiedi al GM quanto danno infliggono.

☐ NANO

Ignori il tag *possente* su qualsiasi attacco subito.

☐ PANDAREN

Quando *Intraprendi un Viaggio Pericoloso* e agisci come quartiermastro, ottieni automaticamente successo come se avessi ottenuto un 10+.

LEGAMI

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

Anche se il modo di fare di _____ è diverso dal mio, posso comunque imparare molto da lui/lei.

_____ è tormentato/a e ha bisogno del mio aiuto per trovare la pace interiore.

Ho insegnato a _____ un segreto del mio ordine.

Il mio maestro non approverebbe il fatto che sto viaggiando con _____.

MOSSE INIZIALI

CONCENTRAZIONE DEL KI

Quando dedichi alcuni minuti alla meditazione e concentri la tua forza interiore, imposta il tuo Ki a 3. Il tuo Ki massimo è 3. Puoi spendere 1 Ki per ottenere uno dei seguenti effetti:

- Infliggi +1d6 danni *al prossimo tiro*, una volta per attacco.
- Ti muovi agilmente attorno a un attacco fisico, riducendo il danno a metà.
- Spezzare un oggetto inanimato non più grande di te con un colpo *potente* ma *preciso*.
- Utilizzare l'abilità concessa dal tuo *Percorso del Monaco*.

Non puoi guadagnare o usare il Ki se indossi qualsiasi tipo di armatura, compresi scudi.

ARTISTA MARZIALE

Il tuo stesso corpo è un'arma. Nomina il tuo stile di arti marziali! I tuoi attacchi non armati hanno un raggio di azione *corta* e il tag *preciso*.

Puoi sempre effettuare attacchi non armati contro creature con forme pericolose, come elementali del fuoco, golem di ferro o creature ricoperte di spunzoni, senza *sfidare il pericolo* dovuto a queste difese naturali.

SENTIERI DEL MONACO

Segui una disciplina rigorosa per concentrare la tua forza interiore nel tuo cammino verso l'illuminazione. Dà un nome al tuo ordine e scegli un sentiero. Ogni sentiero ti conferisce una mossa aggiuntiva, un modo per guadagnare punti esperienza e una restrizione. Quando violi la restrizione del tuo sentiero, perdi 1 Ki e subisci -1 *continuato al tiro*.

WIRE FU

Quando esegui un atto di straordinaria agilità, equilibrio o coordinazione, tira+DES.

*Con un 10+, scegli uno. *Con un 7-9, scegli due.

- L'azione richiede un po' della tua concentrazione, spendi 1 Ki.
- Ti esponi a pericoli o ritorsioni, o finisci in un luogo diverso da quello che avevi in mente.
- La tua azione causa danni collaterali o cambiamenti nell'ambiente non previsti.
- Ti sforzi, subisci -1 *al prossimo tiro* su tutte le prove su DES fino a quando non dedichi alcuni minuti ad allungarti e a scaldare i muscoli.

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 6+FOR. Inizi con razioni da dungeon (5 utilizzi, 1 peso) e un marchio o un simbolo del tuo ordine monastico, descrivilo!

Scegli due tra i seguenti:

- ☐ Bastone del monaco (*medio, preciso, a due mani, 1 moneta, 1 peso*)
- ☐ Bende (3 utilizzi, lento, 5 monete, peso 0)
- ☐ Attrezzatura da Avventuriero (5 utilizzi, 20 monete, peso 1)
- ☐ Antitossina (10 monete, peso 0)
- ☐ 3x shuriken (*vicino, da lancio, 1 moneta, peso 0*)

MOSSE AVANZATE

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

☐ RISVEGLIO

Quando contempi ciò che ti circonda per vedere la verità nelle cose, puoi *Declamare Conoscenze* con SAG invece di INT.

☐ SII COME L'ACQUA

Aggiungi queste scelte a *Concentrazione del Ki*:

- Ti muovi agilmente attorno a una *raffica*, impedendo tutto il danno.
- Scivola via da qualsiasi cosa ti tenga fisicamente vincolato.

☐ STILE SENZ'ARMI

Quando *Tagli e Spacchi* a mani nude, *Con un 10+, puoi anche spostare il tuo avversario da qualche parte entro la tua portata, farlo cadere o bloccarlo sul posto.

☐ PACE INTERIORE

Il tuo Ki massimo è 4. Quando mediti, imposta il tuo Ki a 4 invece di 3.

☐ STILE DELLA SCIMMIA

Quando cerchi di entrare nella portata di un nemico, indipendentemente dalla sua dimensione, prendi +1 al prossimo tiro e +1 di *armatura*.

☐ CENTO SENTIERI

Hai imparato molto studiando altri sentieri verso l'illuminazione. Quando ottieni questa mossa, scegli un secondo *Sentiero del Monaco*. Puoi usare la capacità speciale di quel percorso spendendo 1 Ki. Non ottieni la restrizione e i PE aggiuntivi del nuovo sentiero.

☐ PUNTI DI PRESSIONE

Le armi che impugni con il tag *preciso*, compresi i tuoi attacchi disarmati, guadagnano +*Perforante* pari alla tua SAG.

☐ SHINOBI

Sei silenzioso in maniera soprannaturale e non fai mai rumore se non intenzionalmente. Non devi mai *Sfidare il Pericolo* per agire silenziosamente.

☐ GUARDIA DI PIETRA

Mentre tieni il Ki, hai 2 *armatura*.

☐ CAMMINARE NEL VENTO

Quando usi *Wire Fu*, *Con un 10+, esegui un atto di straordinaria agilità, equilibrio o coordinazione. *Con un 7-9, scegli uno dalla lista.

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

☐ CHAKRA

Quando manipoli il flusso di Ki all'interno del tuo corpo, subisci una debilitazione a tua scelta e guadagni 1 Ki. Non puoi superare il tuo Ki massimo.

☐ DAIROKKAN

Quando qualcosa di nascosto ti minaccia, il GM ti darà un avvertimento sotto forma di un'intuizione su dove si nasconde il pericolo, ma non necessariamente sulla sua natura.

☐ ILLUMINAZIONE

Quando mediti, il GM ti fornirà una preziosa intuizione su un problema attuale. Ottieni +1 al prossimo tiro quando agisci in base a queste informazioni.

☐ DIFESA FLUIDA

Quando utilizzi movimenti fluidi e riflessi rapidi per respingere un attacco su te stesso, puoi *Difendere* con DES invece di COS.

☐ SPIRITO MARZIALE

I tuoi colpi a mani nude guadagnano il tag *magico*. Quando infliggi danni con un colpo a mani nude, se i danni inflitti sono inferiori alla tua SAG, puoi rilanciare i tuoi danni. Devi mantenere il secondo risultato.

☐ GUARDIA DELLA MONTAGNA

Sostituisce: *Guardia di Pietra*

Hai 2 *armatura*. Mentre tieni il Ki, hai 4 *armatura*.

☐ COLPO AL NERVO

Richiede: *Punti di Pressione*

Quando *Tagli e Spacchi* con un'arma *precisa* (compreso un colpo a mani nude), *Con un 12+, oltre a infliggere i danni, interrompi il flusso Ki del tuo avversario, inibendo uno dei suoi sensi o un arto.

☐ MILLE SENTIERI

Richiede: *Cento Sentieri*

Quando acquisisci questa mossa, scegli un terzo *Sentiero del Monaco*. Puoi utilizzare l'abilità speciale di quel Sentiero spendendo 1 Ki. Non ottieni la restrizione e i PE aggiuntivi del nuovo sentiero.

☐ MAESTRO DEL SENTIERO

Hai raggiunto il grado di maestro nel tuo ordine e sarai riconosciuto come tale. Puoi utilizzare la mossa da maestro del tuo *Sentiero del Monaco*.

☐ FENICE ASCENDENTE

Non prendi il tuo *Ultimo Respiro* finché tieni il Ki. Se subisci danni mentre sei a 0 PF, invece perdi 1 Ki.

SENTIERI DEL MONACO

□ SENTIERO DELLA CARITÀ

Devi rifiutare quanti più beni terreni possibili. Il tuo Carico è ridotto a 4+FOR, e inizi il gioco con un solo oggetto dall'elenco. Non puoi mai possedere o utilizzare un oggetto che costa più di cinque monete, e non puoi mai possedere più di dieci monete di valore in ricchezze o attrezzature.

Quando parli con semplice saggezza e spendi 1 Ki, puoi usare SAG al posto di CAR quando usi *Parlamentare* e, *Con un 10+, puoi fare una domanda al personaggio, a cui dovrà rispondere con sincerità.

Alla fine della sessione, se hai donato una significativa quantità di ricchezza o beni a una causa benefica meritevole, segna un PE.

□ SENTIERO DELLA PUREZZA

Devi tenerti pulito in ogni momento in maniera maniacale. Ogni volta che tu o i tuoi vestiti diventano sporchi, devi pulirti alla prima occasione disponibile, non importa quanto scomodo possa essere. Inoltre, non puoi toccare né essere toccato da membri del sesso opposto.

Quando reciti preghiere sacre ad alta voce e spendi 1 Ki, puoi *Scacciare i Non Morti* come se fossi un Chierico, e questa abilità colpisce anche gli spiriti. *Con un 10+, lo spirito viene allontanato o costretto ad abbandonare una persona che sta possedendo.

Alla fine della sessione, se hai purificato ritualmente un luogo sacro, segna un PE.

□ SENTIERO DELLA VERITÀ

Non puoi mai mentire. Questo include il bluff, dire mezze verità con l'intento di ingannare, esagerare, dire bugie a fin di bene e così via. Ciò non ti impedisce di rimanere in silenzio se preferisci non dire qualcosa.

Quando *Sfidi il Pericolo* per agire nonostante la paura, un incantesimo o un'illusione e spendi 1 Ki, avrai successo automaticamente come se avessi ottenuto un 10+.

Alla fine della sessione, se hai aiutato qualcuno a venire a patti con una verità sgradevole o difficile, segna un PE.

□ SENTIERO DEL DRAGO

Non puoi mai rifiutare una sfida o ritirarti dalla battaglia. Se qualcuno ti sfida a duello, devi accettare, anche se i tuoi nemici sono in numero maggiore o sono chiaramente molto più forti di te.

Quando urli con grande forza e spendi 1 Ki, infliggi il tuo danno a un nemico entro la portata *vicina*. Se sono entro la portata *Lunga*, l'attacco è anche *possente*.

Alla fine della sessione, se hai sconfitto qualcuno più forte di te senza aiuto, segna un PE.

□ SENTIERO DELLA PACE

Non puoi mai uccidere un altro essere vivente. Non puoi attaccare un nemico a meno che tu non sia stato attaccato per primo, e anche in questo caso devi solo sopraffarlo, non ucciderlo. Non puoi mangiare carne a meno che tu non abbia altra scelta.

Quando *Tagli e Spacchi* con un attacco disarmato, *Con un 10+, puoi spendere 1 Ki per disarmare una delle armi del tuo avversario o *stordirlo* per alcuni secondi invece di infliggere danno.

Alla fine della sessione, se hai calmato una rissa senza che nessuno sia morto, segna un PE.

□ SENTIERO DEGLI SPECCHI

Non puoi mai utilizzare oggetti magici, nemmeno pozioni curative, né permettere volontariamente che tu stesso sia soggetto a un incantesimo o effetto magico.

Quando un effetto magico ti fa *Sfidare il Pericolo*, *Con un 10+, puoi spendere 1 Ki per respingere la magia su se stessa, descrivi come.

Alla fine della sessione, se hai distrutto un oggetto magico di qualche significato o lo hai donato a un tempio per custodirlo, segna un PE.

□ SENTIERO DELLE OMBRE

Devi mantenere il viso coperto in ogni momento. Non puoi meditare in presenza di una luce più luminosa di una singola candela. Mentre ti trovi alla luce diretta del sole, non puoi spendere Ki.

Puoi vedere chiaramente anche nell'oscurità totale. Quando ti immergi in una zona di ombra profonda e spendi 1 Ki, puoi uscirne in un'altra che riesci a vedere. Devi attraversarla completamente con tutto il tuo corpo e con tutto ciò che porti.

Alla fine della sessione, se hai ucciso un nemico senza essere rilevato, segna un PE.

MAESTRO DEL SENTIERO

Quando acquisisci l'abilità Maestro del Sentiero, puoi utilizzare la seguente mossa speciale associata al tuo Sentiero del Monaco:

□ SENTIERO DELLA CARITÀ

Quando entri in un villaggio amichevole, un tempio locale ti fornirà cibo, alloggio e cure mediche gratuite per te e il tuo gruppo, entro limiti ragionevoli.

□ SENTIERO DELLA PUREZZA

Quando usi le tue preghiere sacre per allontanare i Non Morti o uno Spirito, *Con un 10+, infliggi anche il tuo danno al bersaglio, ignorando l'armatura.

□ SENTIERO DELLA VERITÀ

Quando qualcuno dice una bugia in tua presenza, sai sempre che sta mentendo.

□ SENTIERO DEL DRAGO

I tuoi attacchi disarmati guadagnano il tag *infuocato*.

□ SENTIERO DELLA PACE

Nessun essere senziente ti attaccherà mai a meno che tu non faccia qualcosa per provocarlo.

□ SENTIERO DEGLI SPECCHI

Qualsiasi potere possieda un oggetto magico, viene soppresso fintanto che è tra le tue mani.

□ SENTIERO DELLE OMBRE

Quando ti nascondi nell'oscurità o nell'ombra, non puoi essere individuato in alcun modo fino a quando non ti mostri volontariamente.