

## Tag Armi

Le armi possono avere piu' tag, alcuni servono in particolar modo per aiutarti a descriverle (arruginita, sbriluccicante, etc...) e altre, come quelle elencate qui sotto, che hanno uno specifico effetto meccanico.

### **n Ammo - Munizioni n**

Conta le munizioni per una appropriata arma a distanza. Il numero n non indica le munizioni totale che possiedi, rappresenta il numero di munizioni che hai a portata di mano.

### **Forceful - Impatto Potente**

Puoi sbattere qualcuno indietro di un passo, magari anche gambe all'aria.

### **+n Damage - +n al Danno**

E' un'arma particolarmente dannosa. Quando infliggi danno, aggiungi n.

### **Ignores Armor - Ignora Armatura**

L'arma ignora l'Armatura del bersaglio.

### **Messy - Devastante**

Quest'arma infligge danno in modo particolarmente distruttivo, distruggendo cose e mutilando persone.

### **n Piercing - Perforante n**

Quest'arma penetra l'armatura della vittima. Quando infliggi danno, ignora n punti armatura del bersaglio.

### **Precise - Preciso**

Quest'arma richiede colpi mirati e precisi. Utilizza DES quanto utilizzi Hack and Slash, non FOR.

### **Realod - Da Ricaricare**

Dopo che hai usato quest'arma per attaccare, serve piu' di un momento per ricaricarla.

### **Stun - Stordente**

Quanto attacchi, infligge danni da stordimento, al posto dei normali danni.

### **Thrown - Da Tiro**

Puoi tirare quest'arma addosso a qualcuno, per ferirlo. Quando utilizzi Raffica con quest'arma, non puoi scegliere di scalare il numero di munizioni: dopo che l'hai lanciata, e' andata fino a che non la recuperi.

Le armi hanno anche dei tag che indicano la portata in cui sono efficaci. Dungeon World non utilizza Bonus o Penalita' per gestire il range ottimale di utilizzo di un'arma, tuttavia se la tua arma dice "a Contatto" e un nemico si trova a decine di metri di distanza, quel giocatore avra' molte difficolta' a giustificare l'uso di quell'arma..

### **Hand - a Contatto**

E' utile per attaccare qualcuno a portata di braccio, non oltre.

### **Close - Ravvicinato**

E' utile per attaccare qualcuno a portata di braccio piu' metro circa.

### **Reach - a Portata**

E' utile per attaccare qualcuno che si trova a 3 metri.

### **Near - Vicino**

E' utile per attaccare qualcuno a cui puoi vedere le palle degli occhi.

### **Far - Distante**

E' utile per attaccare qualcuno a distanza di urla.

## Tag Armature

Una armatura e' pesante, difficile da portare addosso, e dannatamente scomoda. Sebbene chiunque possa indossarne una, solo alcune classi sono addestrate ad ignorare questi inconvenienti.

Anche le armature possiedono Tag, alcuni puramente descrittivi, altri hanno effetti meccanici sulla persona che ne fa uso.

### **n Armor - Armatura n**

Protegge dai danni. Quando ricevi danno, sottrai n dal totale. Se possiedi piu' di un oggetto con Armatura n, conta solo il valore maggiore.

### **+n Armor - Armatura +n**

Ti protegge dai danni e si somma con altri valori di Armatura. Aggiungi n al tuo totale di Armatura..

### **Clumsy - Impacciante**

E' difficile muoversi. Ricevi un -1 fin tanto che la utilizzi. Tale penalita' e' cumulativa.

## Tag Equipaggiamento

Questo sono Tag generici che si applicano a qualsiasi tipo di equipaggiamento, armatura, arma, oggetto da avventuriero.

### **Applied - Applicato**

Utile solo quando accuratamente applicato ad una persona, o qualcosa essa beve o mangia.

### **Awkwards - Scomodo**

E' poco maneggevole e difficile da usare.

### **+Bonus**

Ottieni un bonus in una specifica situazione

### **n coins - costo n**

Indica il costo. Se il costo include "- Carisma", allora una piccola contrattazione e' possibile, per diminuire il costo.

### **Dangerous - Pericoloso**

Porta guai. Se si interagisce con esso senza le dovute precauzioni, il GM e' libero di evocare conseguenze a tale superficialita'.

### **Razione**

E: commestibile, piu' o meno

### **Requires - Requisito**

E' utile solo a certe persone. Non funziona, o funziona malamente se usato da gente che non soddisfa i requisiti.

### **Slow - Lento**

Servono diversi minuti per utilizzarlo

### **Touch - a Tocco**

E' difficile muoversi. Ricevi un -1 fin tanto che la utilizzi. Tale penalita' e' cumulativa.

### **Two-handed - a Due Mani**

Si utilizza efficacemente solo con due mani.

### **n weight - peso n**

Indica il peso. Oggetti senza peso indicato non sono designati ad essere trasportati. 100 monete corrispondono a Peso 1. Lo stesso valore in gemme oppure opere d'arte puo' avere un peso differente.

### **Worn - Indossato**

Bisogna indossarlo per utilizzarlo.

### **n Uses - Utilizzi n**

Puo' essere adoperato solo n volte.