

SCEGLI IL TUO ARCHETIPO E PRENDI LA RELATIVA MOSSA

In base alla tua razza o al tuo background (a tua scelta), prendi una delle seguenti mosse:

□ **Umano**: quando **prendi una mossa multiclasse**, puoi sempre scegliere anche tra quelle del Druido o dello Sciamano;

□ **Elfo**: quando **usi l'immensa saggezza dovuta all'esperienza come leva per parlamentare**, puoi tirare **+SAG** invece che **+CAR**;

□ **Nano**: quando **rifiuti o rinunci a un tesoro memorabile, una ricompensa oltremodo ricca o un intenso piacere materiale**, segna 1 PE (al massimo una volta per sessione);

□ **Halfling**: quando **intraprendi un viaggio pericoloso e agisci come quartiermastro**, hai sempre successo come se avessi tirato un 10+;

□ **Mezz'orco**: ignori l'etichetta *possente* su qualsiasi attacco subito.

MOSSE INIZIALI

Inizi con queste mosse

✓ SENTIERI DEL MONACO

① ② violazioni

Segui una disciplina rigorosa per trovare la pace interiore nel tuo cammino verso l'illuminazione, e lo fai seguendo i dettami di □ una divinità o □ una filosofia di vita (scegli). Dà un nome al tuo ordine:

Scegli anche una restrizione imposta dal tuo ordine:

□ devi mantenere il viso coperto in ogni momento. Inoltre, devi mantenere un distacco emotivo da chiunque ed evitare il contatto fisico non accidentale o necessario (come, ad esempio, per usare una mossa o evitare che un alleato precipiti nel vuoto);

□ non puoi mai rifiutare una sfida o ritirarti dalla battaglia, anche se i tuoi avversari sono in superiorità numerica o chiaramente molto più forti di te;

□ non puoi mai mentire, bluffare, 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;

□ 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;

□ non puoi mai lanciare incantesimi o utilizzare magie (a parte tutte le mosse del Monaco ed i relativi effetti) ed oggetti magici, nemmeno Pozioni Curative;

□ devi rifiutare quanti più beni terreni possibili. Non puoi mai possedere più cose di quante tu sia in grado di trasportare sulla tua persona e che siano essenziali per la tua sopravvivenza, e non puoi accumulare ricchezze, beni o oggetti di lusso;

□ non puoi mai cercare la gloria personale o accettare riconoscimenti pubblici per le tue azioni, né puoi esaltare le tue capacità o vantarti delle tue conquiste. Quando qualcuno ti elogia direttamente, devi deviare il complimento o attribuire il merito a una forza superiore o ai tuoi compagni.

Quando **violai la restrizione**, ogni mossa che richiede prese di *Meditazione* costa una presa in più. Se violi nuovamente la restrizione mentre questa penalità è attiva, non potrai più usare alcuna mossa che richieda prese di *Meditazione*. Queste penalità perdurano finché non avrai espirato il tuo peccato.

✓ MEDITAZIONE (____ prese)

Quando **ti accampi**, perdi tutte le prese che avevi in precedenza e prendi 3. Il numero massimo di prese che puoi avere in qualsiasi momento è 3.

✓ FORZA DI VOLONTÀ

Quando **vuoi fermamente ottenere qualcosa facendo ricorso alla tua volontà**, se non indossi armatura, non imbracci uno scudo, ed hai almeno una presa di *Meditazione*, scegli uno di questi effetti:

- guarire te stesso o un alleato che stai toccando di 1d8 PF per ogni presa che hai e che vuoi rischiare (al massimo 3 prese);
- muoverti agilmente per schivare una raffica di proiettili, evitando tutto il danno (1 presa);
- fare al GM 3 domande dalla lista di discernere realtà (1 presa);
- far sì che il GM ti dica qualcosa di interessante e che può tornarti utile su un argomento a tua scelta (1 presa). Il GM potrebbe chiederti che tipo di illuminazione hai ricevuto;
- annullare un effetto di paura o terrore che ti sta affliggendo (1 presa).

Quindi tira **+SAG**. *Con 7-9 ottieni l'effetto desiderato e spendi il numero di prese previste. *Con 10+, invece, ottieni l'effetto senza spendere alcuna presa. *Con 6- spendi le prese, ma non ottieni alcunché.

Se prendi questa mossa con una mossa multiclasse, ottieni anche *Sentieri del Monaco* e *Meditazione*.

✓ MONASTERI

Il tuo ordine ha quattro Monasteri in Dungeon World. Segnane due sulla mappa, ed il GM segnerà gli altri due nel momento e luogo che gli sembrerà più appropriato e interessante.

Quando **visiti un Monastero del tuo ordine per la prima volta**, il GM ti farà alcune domande a proposito: è questo il monastero che ti ha cresciuto? Per cosa è noto? Quali sono le dottrine qui insegnate e in che modo sono diverse dalle tue? Se rispondi, tu e i tuoi alleati venite accolti ed ospitati al Monastero, dove potete *recuperare le forze* in metà del tempo, *salire di livello*, oppure *fare baldoria* con una celebrazione monastica. Inoltre, all'interno del Monastero avete sempre un bonus di +1 alla reputazione per *reclutare*, e anche se rifiutate dei candidati, non subite il -1 al prossimo tiro.

✓ SAGGIO È COLUI...

Quando **fermi le sconsiderate azioni di qualcuno (PG o PNG) consigliando una saggia e valida alternativa**, tira **+SAG**. *Con 10+ riconosce la tua saggezza e seguirà i tuoi consigli al meglio delle sue possibilità. *Con 7-9 segue i tuoi consigli, ma a modo suo o solo in parte. *Con 6- ti vede come un ostacolo tra lui e i suoi scopi.

Inoltre, scegli una Regola:

□ REGOLA DELLA BATTAGLIA

Quando **tagli e spacchi a mani nude o con un bastone**, puoi tirare **+SAG** invece che **+FOR**. Puoi sempre effettuare attacchi a mani nude o usare *Proiezione della Volontà* contro creature con forme pericolose, come elementali del fuoco o mostri ricoperti di spunzoni, senza dover *sfidare il pericolo* dovuto alle loro difese naturali.

□ REGOLA DEL LAVORO

Quando **ti accampi**, puoi fare una delle seguenti cose:

- costruire un oggetto di facile realizzazione;
- apportare semplici riparazioni ad un oggetto danneggiato;
- ottenere 1 utilizzo di Attrezzi dell'Avventuriero o di Erbe e Unguenti;
- condurre una ricerca approfondita su un argomento specifico, ottenendo in merito ad esso un'informazione utile e dettagliata da parte del GM.

Descrivi cosa vuoi ottenere esattamente, e concorda con il GM che attrezzi e materiali userai, o a quali fonti di conoscenza intendi attingere. Se trovate un accordo, riesci ad ottenere quel che desideri, ma se costruisci o ripari un oggetto, oppure conduci una ricerca complessa, il GM potrebbe richiedere che tu usi più volte questa mossa prima di arrivare al risultato voluto.

□ REGOLA DELLA PIETÀ

Quando **usi Bende o Erbe e Unguenti**, puoi ignorare l'etichetta *lento*. Inoltre, quando **ti accampi e bruci dell'incenso raccontando una parabola o spiegando un concetto filosofico per dare sollievo e lenire le fatiche del viaggio**, tu e i tuoi alleati recuperate +1d6 PF al prossimo risveglio.

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi esattamente il secondo livello, puoi scegliere la seguente mossa o una avanzata dei livelli 2-5 della tua classe:

□ INFANZIA COMPLESSA

Scegli un secondo archetipo tra quelli della tua classe.

Quando raggiungi un livello tra 2 e 5, scegli tra queste mosse:

□ PACE INTERIORE

Richiede: *Meditazione*

Quando **usi la mossa *Meditazione***, prendi 4, ed il tuo massimo numero di prese diventa 4. Puoi anche decidere di prendere solo 2 e di rimuovere una delle Debilitazioni che hai segnato.

□ ANIMA E CORPO

Richiede: *Meditazione*

Quando **sottrai energie al tuo corpo per dare sollievo alla tua anima**, subisci una Debilitazione a tua scelta e guadagni 3 prese di *Meditazione*. Non puoi usare questa mossa se hai già tutte le Debilitazioni segnate e non puoi superare il numero massimo di prese di *Meditazione*.

□ STILE SENZ'ARMI

Richiede: *Regola della Battaglia*

Quando **tagli e spacchi a mani nude o con un bastone, oppure usi la mossa Proiezione della Volontà**, *con un 10+, puoi anche, a tua scelta, spostare il tuo avversario da qualche parte entro la tua portata, farlo cadere o bloccarlo sul posto.

□ QUIETE INSCALFIBILE

Richiede: *Meditazione*

Se non indossi armature e non imbracci uno scudo, la tua determinazione ti protegge. Finché hai almeno una presa di *Meditazione*, hai 2 Armatura, altrimenti hai solo 1 Armatura.

□ PROIEZIONE DELLA VOLONTÀ

Richiede: *Meditazione*

Quando **fai ricorso alla tua ferrea volontà per danneggiare un avversario che stai toccando**, se non indossi un'armatura, non imbracci uno scudo, ed hai abbastanza prese di *Meditazione*, scegli uno o più dei seguenti effetti (al massimo una volta ciascuno):

- infliggere +1d6 danni (1 presa);
- applicare l'etichetta *possente* all'attacco (1 presa);
- stordire il tuo bersaglio, se può essere stordito (1 presa).

Quindi tira+**SAG**. *Con 10+, infliggi il tuo dado di Danno e applichi tutti gli effetti che hai scelto (ma non le etichette dell'arma che impugnì). *Con 7-9, lo stesso, ma spendi le prese relative a tutte le opzioni che hai scelto. *Con 6- spendi le prese, ma non colpisci il bersaglio. Se non scegli nessuna opzione o se non soddisfi qualche altro requisito di questa mossa, usa le normali regole di *taglia e spacca*.

□ IMPERTURBABILE

Richiede: *Meditazione*

Quando **sfidi il pericolo o difendi**, puoi spendere 2 prese di *Meditazione* per ottenere un risultato di 12+ senza dover tirare.

□ ATTO COMPASSIONEOLE

Richiede: *Regola della Pietà*

Quando **guarisci un alleato (incluso te stesso)**, curi +1d4 PF, e tu ottieni +1 al prossimo tiro.

□ NONVIOLENZA

Quando **vuoi calmare una situazione agitata**, inizia a parlare o a predicare e tira+**CAR**. *Con un 7-9, nessuno dei presenti può commettere atti violenti per qualche prezioso momento. *Con un 10+ l'effetto perdura fintanto che continui a parlare, ed inoltre qualunque personaggio giocante decida di abbandonare la situazione pacificamente segna un PE (al massimo una volta per sessione).

□ ILLUMINAZIONE

Quando **ti prendi un momento di raccoglimento per cercare l'illuminazione riguardo alla situazione corrente**, tira+**SAG**. *Con 10+ il GM ti darà un'informazione utile e dettagliata. *Con 7-9 ti verrà fornita un'impressione generale.

□ IL FLUIRE DEL COSMO

Richiede: *Meditazione*

Quando **discerni la realtà collegando la tua coscienza a quella dell'universo**, se spendi 1 presa di *Meditazione*, entri in uno stato di percezione aumentata in cui senti tutte le energie viventi e naturali entro svariati chilometri, e puoi interconnetterti alle coscienze più semplici, come animali, piante o minerali, percependo ciò che esse percepiscono: il GM terrà conto di questa tua capacità percettiva. Tira su *discernere realtà* come di consueto, ma hai +1 al tiro e 1 domanda extra (anche *con un 6-).

□ AMANUENSE

Quando **declami conoscenze sfruttando un utilizzo della Borsa di libri**, *con 10+ non spendi l'utilizzo. Inoltre, quando **ti accampi e trascrivi i tuoi appunti**, tira+**INT**. *Con 10+ recuperi 1 utilizzo della Borsa di Libri (massimo 5). *Con 7-9 recuperi comunque 1 utilizzo, ma il GM ti dirà una preoccupazione o un dubbio inquietante sollevato dalla rilettura dei tuoi appunti. *Con 6- ottieni solo dubbi e incertezze. Se hai la mossa *Regola del Lavoro* e non la usi quando ti *accampi*, ottieni un 10+ per recuperare utilizzi della Borsa di Libri con *Amanuense* senza dover tirare.

□ MASTRO ARTIGIANO

Richiede: *Regola del Lavoro*

Quando **hai la tranquillità necessaria a provare a fabbricare un oggetto mondano**, spiega qual è l'oggetto base (una spada, uno scudo, un anello, ecc.) che intendi realizzare. Il GM ti dirà delle etichette (positive, negative e narrative) che definiscono le peculiarità di tale oggetto, quanto tempo ti occorre (minuti, ore, giorni, ecc.), di che materiali hai bisogno (e il loro costo), e che attrezzatura devi utilizzare. Per ogni opzione che scegli dalla lista seguente (anche la stessa più volte, salvo che non sia indicato diversamente), puoi aggiungere un'etichetta a tua scelta, rimuoverne una indicata dal GM, dimezzare il tempo (ridurlo a un quarto con due opzioni, a un ottavo con tre, ecc.), ridurre della metà i materiali necessari (o a un quarto con due opzioni, ecc.), oppure arrangiarti con attrezzatura meno idonea:

- ci vuole molto tempo (ogni volta che scegli questa opzione il tempo base raddoppia);
- sfrutti le eccellenti dotazioni di un laboratorio artigianale perfettamente attrezzato (il *Laboratorio* del Mago lo è sempre!) Puoi scegliere questa opzione una sola volta;
- usi un materiale o un semilavorato raro (descrivi quale);
- ti servono più materiali base (ogni volta che scegli questa opzione il costo raddoppia);
- ti fai aiutare da qualcuno (descrivi da chi e come);
- l'oggetto ha un difetto o una limitazione (il GM indica una nuova etichetta appropriata);
- la fabbricazione causa un incidente imprevisto (il GM ti dice con quali conseguenze).

Se il GM approva le tue scelte, puoi costruire l'oggetto che volevi.

□ MASTRO SPECIALE

Richiede: *Regola del Lavoro*

Quando **hai qualche ora di tempo e un posto sicuro**, puoi miscelare un preparato galenico (1 utilizzo e peso 1) per curare qualcuno da un'afflizione o una debolezza, ripristinarne le energie, o migliorarne le capacità. Descrivi quale effetto vorresti che avesse e quali ingredienti intendi utilizzare. In relazione alla potenza degli effetti descritti e della qualità degli ingredienti disponibili, il GM porrà da una a quattro delle seguenti limitazioni:

- gli effetti del preparato sono ritardati, e si verificheranno solo dopo qualche tempo da quando è stato assunto;
- gli effetti del preparato svaniscono rapidamente: chi lo assume dovrà agire in fretta per poterli sfruttare;
- il preparato ha effetti secondari strani e indesiderati;
- il preparato è volatile, esploderà se fatto cadere o se trattato senza riguardo;
- il preparato ha un odore e un sapore orribili, e chi lo assume subisce un -1 al prossimo tiro;
- la miscelazione è complessa, ed hai bisogno di lavorarci per un giorno intero;
- ti serve anche un altro ingrediente (il GM ti dice quale).

Puoi anche decidere di miscelare un preparato con 3 utilizzi e peso 1, ma il GM ti darà una limitazione aggiuntiva. Se accetti le limitazioni, ottieni il preparato desiderato. Se misceli nuovamente un preparato che hai già ottenuto in precedenza, ti occorreranno esattamente lo stesso tempo, gli stessi ingredienti e avrai le medesime limitazioni.

□ REGOLE STRINGENTI

Scegli una *Regola* del Monaco che non ti sei già dato.

□ REGOLE FERREE

Richiede: *Regole Stringenti*

Scegli l'ultima *Regola* del Monaco che non ti sei già dato.

□ LA VIA DELL'EREMITA

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa non multiclasse del Guerriero o del Ladro (se hai *Regola della Battaglia*), del Bardo o del Mago (se hai *Regola del Lavoro*), oppure del Chierico o del Paladino (se hai *Regola della Pietà*).

Quando raggiungi un livello tra il 6 e il 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5:

□ SII COME L'ACQUA

Sostituisce: *Pace Interiore*

Quando **usi la mossa *Meditazione***, prendi 6, ed il tuo massimo numero di prese diventa 6. Puoi anche decidere di prendere solo 4 e di rimuovere una delle Debilitazioni che hai segnato. Inoltre, aggiungi queste opzioni alla mossa *Forza di Volontà*:

- scivolare via da qualsiasi cosa ti tenga fisicamente vincolato (1 presa);
- ottenere +1 Armatura finché non usi nuovamente *Forza di Volontà* (1 presa).

Richiede: *Meditazione*

☐ SPIRITO MARZIALE

Richiede: *Regola della Battaglia*

❑ NON PUOI ABBATTERE UNA MONTAGNA

Richiede: *Meditazione*

- impressioni o sgomenti i tuoi nemici, ed ottieni un +1 al prossimo tiro contro di essi;
- annulli totalmente gli effetti dell'attacco;
- anche l'attaccante subisce i danni o gli effetti dell'attacco;
- l'arma, o qualsiasi cosa ad essa assimilabile, si frantuma contro di te;
- i più deboli o impressionabili fuggono spaventati.

Sostituisce: *Atto Compassionevole*

Quando **guarisci un alleato (incluso te stesso)**, curi +1d8 PF, e sia tu che lui ottenete +1 al prossimo tiro. Se il bersaglio della cura sei tu, ottieni un solo +1 al prossimo tiro.

Richiede: *Nonviolenza*

Quando **interrompi una battaglia concitata con un singolo gesto di pietà inaspettata o immeritata**, tira+CAR. *Con un 6-, perdi la fiducia in te stesso e subisci un -1 al prossimo tiro, in aggiunta alle normali conseguenze del fallimento. *Con 10+ scegli tre opzioni. *Con un 7-9 scegline una:

- tutti i PNG decidono di allontanarsi, forse per riprendere la battaglia in futuro;
- i PNG che non si erano schierati si schierano ora dalla parte della compassione;
- nessuno dei presenti soffre ferite gravi o mortali;
- scegli un PNG presente, che diviene incapace di fare del male in tua presenza;
- scegli un PNG presente, che viene tormentato dal dubbio sui propri impulsi;
- un segno straordinario appare a rappresentare la bellezza del tuo gesto, come una pioggia di petali, un'aurora boreale, o una limpida nota che risuona tra cielo e terra.

*Con un 12+, in aggiunta, un PNG tra quelli scelti viene permanentemente influenzato. Il GM ti dirà quale e come.

Sostituisce: *Illuminazione*

Quando **ti prendi un momento di raccoglimento per cercare l'illuminazione riguardo alla situazione corrente**, tira+**SAG**. *Con 10+ il GM ti darà un'informazione utile e dettagliata. *Con 12+ trascendi questo mondo e osservi la trama della realtà: ti verrà offerta anche una rivelazione cosmica, la vera illuminazione o un recondito segreto del mondo. *Con 7-9 il GM ti fornirà un'impressione generale.

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

Richiede: *Amanuense*

Quando **declami conoscenze su di un argomento che hai già avuto modo di studiare**, puoi rinunciare al tiro e considerare di aver ottenuto un risultato di 7-9. Inoltre, ignori l'etichetta *lento* della tua Borsa di Libri.

Puoi sempre ricordare in modo dettagliato qualunque immagine (un volto, un simbolo, una mappa, ecc.) che tu abbia visto almeno una volta. Inoltre, quando **declami conoscenze sfruttando questa tua abilità**, descrivi in che modo la sfrutti, e se ha senso, ottieni +1 al tiro.

Richiede: *Mastro Artigiano*

Quando scegli le condizioni per creare un oggetto con *Mastro Artigiano*, ne devi scegliere una in meno del normale.

Richiede: *Mastro Speciale*

Quando **usi la mossa *Mastro Speciale***, dopo che il GM ha posto le limitazioni al preparato che intendi miscelare, potrai porre il tuo veto ad una di esse. Se avevi già miscelato prima il preparato, puoi ogni volta decidere quale limitazione vetare.

Quando **ti presenti al cospetto di una personalità importante o influente, che ti sia ostile o meno**, tira+SAG. *Con 7+ ti accoglierà con tutti gli onori e ascolterà tutto ciò che hai da dire. Inoltre, *con 10+ il GM deve scegliere 2, *con 7-9 solo 1:

- è molto ben disposta nei tuoi confronti;
- una delle persone ad essa vicina è pronta ad aiutarti;
- i tuoi compagni beneficiano del tuo stesso trattamento.

*Con 6- riceverai un benvenuto a dir poco spiacevole.

Mossa *multiclasse*:

Scegli una mossa non multiclasse del Guerriero o del Ladro (se hai *Regola della Battaglia*), del Bardo o del Mago (se hai *Regola del Lavoro*), oppure del Chierico o del Paladino (se hai *Regola della Pietà*).

Quando raggiungi un livello superiore al 10, puoi scegliere una delle seguenti mosse o una qualsiasi mossa avanzata della tua classe:

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa iniziale di un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

Richiede: *Apprendista Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

Richiede: *Adepto Multiclasse*

Mossa multiclasse: _____

Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

Richiede: *Esperto Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

Richiede: *Maestro Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

NOTE/APPUNTI/ALTRO

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, leaving small margins at the top and bottom. There are no vertical margin lines, and the paper is otherwise completely blank.