

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

❑ COLPO FACILE

Quando usi un'arma precisa o intima, infliggi +1d6 danni se Colpisci alle spalle.

❑ PRUDENTE

Quando usi Esperto di trappole ottieni sempre +1 presa, anche su un 6-.

❑ RICCHEZZA E BUON GUSTO

Quando metti bene in mostra il tuo bene più prezioso, scegli uno dei presenti. Costui farà di tutto per ottenere il tuo oggetto o uno simile.

❑ INIZIATIVA

Nessuno può coglierti di sorpresa. Quando un nemico potrebbe farlo, puoi invece agire per primo.

❑ MAESTRO DEI VELENI

Dopo aver utilizzato un veleno per la prima volta, per te non è più pericoloso.

❑ AVVELENARE

Puoi applicare senza sforzo anche i veleni più complessi. Se cospargi una lama con un veleno non pericoloso per te, è a contatto invece che applicato.

❑ DISTILLATORE

Quando hai tempo per racimolare gli ingredienti e un luogo sicuro per metterli assieme, puoi creare tre dosi di un qualsiasi veleno che tu abbia già usato.

❑ SFAVORITO

Quando sei soverchiato numericamente, hai +1 armatura.

❑ CONTATTI

Quando spargi la voce nell'ambiente della mala riguardo qualcosa che desideri o necessiti, tira+CAR.

Con 10+, qualcuno ce l'ha, proprio per te.

Con 7-9, dovrai accontentarti di qualcosa di simile, oppure avrai ciò che vuoi, con delle conseguenze; a te la scelta.

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una delle mosse seguenti o una dalla lista 2-5.

❑ COMBATTENTE SLEALE

Sostituisce: Colpo facile

Quando usi un'arma precisa o intima, infliggi +1d8 danni se Pugnali alle spalle e tutti gli altri attacchi infliggono +1d4 danni.

❑ ESTREMAMENTE PRUDENTE

Sostituisce: Prudente

Quando usi Esperto di trappole ottieni sempre +1 presa, anche su un 6-.

Con 12+, prendi 3, e la prossima volta che arrivi nelle vicinanze di una trappola il GM ti dirà immediatamente cosa fa, cosa la fa scattare, chi l'ha piazzata e come puoi usarla a tuo vantaggio.

❑ ALCHIMISTA

Sostituisce: Distillatore

Quando hai tempo per racimolare gli ingredienti e un luogo sicuro per metterli assieme, puoi creare tre dosi di un qualsiasi veleno che tu abbia già usato. Oppure, puoi descrivere gli effetti di un veleno che ti piacerebbe creare. Il GM ti dirà che puoi prepararlo, ma ti darà una o più condizioni:

- Funzionerà solo in circostanze specifiche
- Il meglio che puoi preparare è una versione più debole
- Ci metterà un po' a fare effetto
- Avrà effetti collaterali ben visibili

❑ ULTIMO IN CLASSIFICA

Sostituisce: Sfavorito

Hai +1 armatura. Quando sei in inferiorità numerica hai invece +2 armatura.

❑ EVASIONE

Quando sfidi il pericolo, con 12+ trascendi la minaccia. Non solo riesci nell'intento, ma il GM ti offrirà un esito migliore, la vera bellezza o un momento di grazia.

❑ MANO SALDA, OTTIMA MIRA

Puoi lanciare qualsiasi arma da mischia, usandola per Tirare. Un'arma lanciata è persa; con 7-9 non puoi scegliere di ridurre le munizioni.

❑ VIA DI FUGA

Quando sei nei guai fino al collo e hai bisogno di una via di scampo, nomina una via di fuga e tira+DES.

Con 10+, sei fuori. Con 7-9, puoi restare o andare via, ma se vai ti costerà: lasci indietro qualcosa o ti porti dietro qualcosa, il GM ti dirà cosa.

❑ CAMUFFARSI

Quando hai tempo e materiali, puoi creare un'identità fittizia che farà credere a chiunque che tu sia un'altra creatura circa della stessa forma e taglia. Le tue azioni possono farti scoprire, ma il tuo aspetto no.

❑ COLPO GROSSO

Quando spendi il tempo necessario a preparare un piano per rubare qualcosa, nomina ciò che vuoi rubare e fai le seguenti domande al GM. Quando agite seguendo le risposte, tu e il tuo gruppo prendete +1 prossimo.

- Chi si accorgerà della sua mancanza?
- Qual è la cosa più forte a sua difesa?
- Chi verrà a cercarlo?
- Chi altri lo vuole?



Il Ladro

Li hai sentiti vantarsi attorno al fuoco. Vantarsi di questa o quella battaglia, o di come gli dei sorridano alla vostra allegra brigata. Tu conti le tue monete e sorridi tra te: è questa l'ebbrezza più grande. Tu solo conosci il segreto di Dungeon World: lo sporco, sporco denaro.

Sicuro, a loro non va bene quando te ne sgusci via da solo, ma, senza di te, ognuno di loro sarebbe stato sezionato da un affilato congegno nascosto o ucciso dal veleno di un'antica trappola ad aghi.

Lascia quindi che si lamentino. Quando avrai finito con tutto questo esplorare, brinderai alle loro tombe di eroi.

Dal tuo castello. Pieno d'oro. Canaglia che non sei altro.

Aspetto:

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi sfuggenti, od occhi da criminale
- » Incappucciato, capelli scompigliati, o capelli rasati
- » Abiti scuri, abiti stravaganti, o abiti comuni
- » Corpo flessuoso, corpo nodoso, o corpo flaccido

Razza:

Ortieni questa mossa

HALFLING

Quando attacchi con un'arma a distanza, infliggi +2 danni

UMANO

Sei un professionista. Quando Riveli conoscenze o Percepisci la realtà riguardo ad attività criminali, prendi +1

Allineamento:

Scegli un allineamento

CAOTICO

Ti lanci nel pericolo senza un piano preciso

NEUTRALE

Eludi la sorveglianza o t'infiltri in un luogo

CATTIVO

Scarichi il pericolo o la colpa su qualcun altro

Equipaggiamento:

Cominci il gioco con scorte (5 usi, peso 1), armatura di cuoio (armatura 1, peso 1), 3 dosi del veleno scelto e 10 monete.

Scegli le tue armi:

- Pugnale (intimo, peso 1) e spada corta (corpo-a-corpo, peso 1)
- Stocco (corpo-a-corpo, preciso, peso 1)

Scegli un'arma da tiro:

- 3 coltelli da lancio (da lancio, vicino, peso 0)
- Arco logoro (vicino, peso 2) e fascio di frecce (3 munizioni, peso 1)

Sceglie uno:

- Attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1)
- Pozione di guarigione (peso 0)

Nome

Halfling: Felix, Cornacchia, Topo, Schizzo, Trixie, Pettiroso, Omar, Brynn, Insetto

Umano: Passero, Stinco, Jack, Marlow, Balzo, Ratto, Peste, Umile, Farley

FOR	Base	Mod.	Danno
Debole -1			8
DES	Base	Mod.	Armatura
Malfermo -1			
COS	Base	Mod.	PF
Malato -1			Max:
INT	Base	Mod.	PF Max = 6 + Costituzione
Stordito -1			
SAG	Base	Mod.	Carico:
Confuso -1			Carico = 9 + FOR
CAR	Base	Mod.	
Sfregiato -1			

Legami:

Scrivi il nome di un tuo compagno in almeno uno dei seguenti:

Ho rubato qualcosa a _____.

_____ mi guarda le spalle quando qualcosa va storto.

_____ conosce dettagli incriminanti su di me.

_____ e io abbiamo un affare sporco in atto.

PE

Livello:

Per salire = livello + 7 PE

MOSSE INIZIALI

Cominci con queste mosse

ESPERTO DI TRAPPOLE

Quando ti prendi un momento per ispezionare un'area pericolosa, tira+DES. Con 10+, prendi 3; con 7-9, prendi 1.

Spendi le tue prese mentre cammini attraverso l'area per avere risposta alle seguenti domande:

- C'è una trappola qui, e se è così cosa la attiva?
- Cosa fa la trappola, una volta attivata?
- Cos'altro c'è di nascosto, qui?

TRUCCHI DEL MESTIERE

Quando scassini serrature, borseggi o disinneschi una trappola, tira+DES. Con 10+, ci riesci senza problema. Con 7-9, ci riesci comunque, ma il GM ti offrirà due opzioni tra sospetto, pericolo o costo.

COLPO ALLE SPALLE

Quando attacchi un nemico sorpreso o indifeso, puoi scegliere se infliggere il tuo danno o tirare+DES. Con 10+, scegli due; con 7-9, scegli una:

- Non entri in corpo-a-corpo col nemico
- Infliggi il tuo danno +1d6
- Crei una situazione di vantaggio; +1 prossimo a te o un tuo alleato che decida di sfruttarla
- Riduci l'armatura del nemico di 1 finché non la ripara

ETICA FLESSIBILE

Quando qualcuno prova a individuare il tuo allineamento, puoi dichiarare l'allineamento che vuoi.

AVVELENATORE

Sei maestro nel maneggiare e usare un certo veleno. Scegli un veleno dalla lista sottostante: per te non ha più l'etichetta pericoloso. Inoltre, hai tre dosi del veleno scelto. Ogni volta che hai tempo per racimolare gli ingredienti e un luogo sicuro per distillarlo, puoi creare tre dosi del veleno scelto senza nessun costo. Nota che alcuni veleni vanno applicati, il che significa che dovrai spargerli con cura sul bersaglio o su qualcosa che sta per mangiare o bere. I veleni a contatto devono solo toccare il bersaglio e funzionano anche se usati su una lama.

- Olio di Tagit** (applicato): il bersaglio cade in leggero torpore/sonno
- Ambrosia rossa** (tocco): il bersaglio infligge -1d4 danni continuato, finché non viene curato
- Rodiola Dorata** (applicato): il bersaglio tratta la prima creatura che incontra come un fidato alleato, finché non viene provato il contrario
- Lacrime di serpente** (tocco): chiunque infligga danno al bersaglio tira due volte e applica il risultato migliore