Nome

Ariel, Aroueris, Behar, Erzla, Fritithi, Kuma, Maya, Morgan, Naskapi, Nimwe, Otis, Proserpina, Szlae-Ee, Tesar, Tharsis, Vayda, Wagley, Yesodoth.

Aspetto

Atteggiamento Goffo, Altezzoso o Calmo.
Occhi Limpidi, Occhi Enormi o Sguardo di Fuoco.
Volto Coperto, Capelli dal Colore Bizzarro o Capelli Selvaggi.
Voce Armoniosa, Voce Fragorosa o Lingua Tagliente.

Assegna questi punteggi alle tue capacità: 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 D6 | **Armatura** | **PF** I tuoi PF massimi sono 4 + Costituzione

Allineamento

□ Caotico
Libera qualcuno o qualcosa dalla prigionia e riportalo nel mondo in cui dovrebbe stare.

□ Malvagio
Dimostrati superiore a un'autorità.

□ Buono
Usa i tuoi poteri elementali per migliorare la vita di qualcuno.

Fonte di Potere

□ Benedizione Divina
Ti è stato conferito un dono da qualcuno più potente di te, che tu lo sappia o meno. Un marchio presente da qualche parte sul tuo corpo dimostra che sei stato scelto. In ogni sessione, la prima volta in cui **lodi la tua divinità** ti verrà mostrata una via, ad esempio una guida o un indizio. Seguila ed avrai un vantaggio.

□ Dono degli Spiriti
Puoi vedere e interagire (ed anche Parlamentare) con gli spiriti elementali come se fossero persone. Gli spiriti più potenti potrebbero rimanere nascosti.

□ Conoscenza Magica
In qualche modo, da solo o tramite un maestro, hai imparato la tua arte. Usi INT anziché SAG quando usi **Dominare gli Elementi** o **Ascoltare il Creato. Con un 10+** su **Occhio del Ciclone,** in aggiunta, ti *purifichi* (ma senza guarirti).

Maestria Elementale

Inizi con la Maestria di un elemento a tua scelta e con l'abilità di ***Creare e Distruggere*** oppure ***Muovere e Plasmare***.
Quando sali di livello ottieni il controllo di un altro elemento o dominio di tua scelta.
Puoi usare i tuoi domini con tutti gli elementi che controlli.
Guarda Pag. 2 per maggiori dettagli.

Mosse Iniziali

Occhio Del Ciclone
Quando **plachi o scateni gli elementi attorno a te,** che tu sappia padroneggiarli o meno, tira+COS. • **Con un 7+,** gli elementi attorno a te sono placati (i fuochi si estinguono, le acque si calmano, etc.), o si infuriano - a tua scelta. • **Con un 6-**, ciò ha effetto solamente su ciò che tocchi e solo finché lo tocchi, inoltre il GM può interferire.

Dominare Gli Elementi
Quando **controlli gli elementi**, tira+SAG. Puoi dominare solo gli elementi di cui hai la relativa Maestria. Se vuoi, aggiungi un attributo. • **Con un 7+**, puoi controllare una grande quantità dell'elemento. • **Con un 7-9**, inoltre, scegli un'opzione.

- Gli elementi che controlli sfuggono al tuo comando e ti esponi al pericolo.
- Attiri delle attenzioni indesiderate.
- L'azione influisce solo su una piccola qualità dell'elemento o su un solo bersaglio.
- Prendi -1 continuato quando governi gli elementi finché non ti *purifichi*.

Se cerchi di mantenere un effetto innaturale che non può auto-sostenersi, prendi -1 continuato e cumulativo per ogni effetto che mantieni, finché lo controlli.
Se controlli gli elementi per effettuare un attacco diretto, infliggi 1d8 danni.
Nel momento in cui gli elementi sono liberi dal tuo controllo, questi provocano danni e si comportano in base alla loro natura.
Attributi: Debilitante (-2 ai danni), Possente, Perforante 2, Discreto, Stordente.

Ascoltare il Creato
Quando **contempli in pace per qualche minuto un elemento che sai controllare**, tira+SAG.

• **Con un 10+**, gli elementi ti diranno qualcosa di interessante e utile.
• **Con un 7-9**, ti diranno qualcosa di interessante, sta a te renderlo utile.
• **Con un 6-**, la tua presenza disturba gli elementi.
Qualunque sia il risultato, il GM può anche dirti qualcosa che vuole l'elemento.
Se gli darai ciò che vuole, risponderà ad una tua domanda al meglio delle sue capacità.

Toccare il Firmamento
Se ti **purifichi fra gli elementi** per almeno un'ora o compi un rituale davanti a loro, essi ti purificheranno. Ottieni gli stessi benefici di Accamparsi, ma non devi consumare nessuna razione. Purificarsi per più giorni fra gli elementi è come ristabilirsi con le cure di un guaritore.

L'Elementalista

Livello
PE

Equipaggiamento

Il tuo Carico è 8+FOR. Scegli le tue armi:

Bastone Cerimoniale (medio, a due mani, peso 1).

Catene (lungo, peso 2).

Due pugnali (corto, peso 1).

Spada (medio, peso 2).

Scegli il tuo equipaggiamento:

Attrezzi da avventuriero (5 utilizzi, peso 1), bende (3 utilizzi) e armatura di pelle (armatura 1, peso 1).

Sacca di Libri (5 utilizzi, peso 2), taccuino, penna e inchiostro.

Razioni da Dungeon (5 utilizzi, peso 1) e due pozioni curative.

Scegli un'opzione:

- Un grande oggetto fatto di, contenente, o per un elemento che controlli, con un attributo a tua scelta.
- Molti piccoli oggetti fatti di, contenenti o per un elemento che controlli, con un attributo a tua scelta.

Legami

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

_____ ed io abbiamo affrontato insieme la forza degli elementi.

_____ è stato toccato dalla forza degli elementi primordiali e ne scoprirò la ragione.

Ho giurato di portare _____ in un posto lontano da qui.

Devo farmi aiutare da _____ per svolgere un compito importante, costi quel che costi.

Domini ed Elementi

Domini: Creare e Distruggere, Muovere e Plasmare, Accrescere, Evocare, Trasmutare.
Elementi: Acqua, Aria, Cristalli, Fuoco, Ghiaccio, Legno, Luce, Metallo, Oscurità, Piante, Roccia, Sangue, Tempeste, Terra, Vuoto, etc.

Spiegazione dei Domini

Creare e Distruggere ti permette di creare dal nulla un elemento che controlli, oppure di aumentare la quantità di un elemento già esistente. Può manifestarsi attorno al tuo corpo o comunque entro una portata Media. Inoltre, puoi far sparire o ridurre di quantità gli elementi che controlli.

Muovere e plasmare ti permette di muovere con la mente un elemento che controlli, anche da lontano. Puoi anche muoverne solo una parte. In più, puoi manipolarlo e cambiargli forma liberamente.
Ad esempio, puoi creare una spada di fuoco, un ponte di pietra, etc.

Accrescere ti permette di potenziare le caratteristiche di un elemento che controlli o di infondere l'elemento in qualcosa (come un oggetto o una creatura). Ciò ti permette di intensificare, rafforzare o riparare/guarire di 1d6 danni qualcosa fatto di questo elemento; di avere +1 a un tiro oppure +1d4 danni su/con un oggetto intriso dell'elemento.

Evocare ti permette di richiamare a te uno spirito elementale od un costrutto, che si comporterà secondo la sua natura (decisa dal GM). La creatura evocata adempierà ad un tuo ordine al meglio delle sue capacità, dopodiché sarà libera di fare quel che vuole (anche se va contro di te) o di tornare da dove è venuta. Puoi evocare solo creature legate a elementi che controlli.

Trasmutare ti permette di legare più elementi fra loro, far acquisire ad un elemento le proprietà di un altro, convertire l'elemento in un altro elemento, o cambiarne le proprietà (Stato solido/liquido/gassoso, temperatura, etc.). Devi avere la Maestria di tutti gli elementi coinvolti. Anche se solidifichi il fuoco, questi brucerà qualunque cosa tocchi.

Per creare un effetto permanente, devi far sì che questo abbia tutte le caratteristiche per esistere spontaneamente: pressione, temperatura, etc.

Di **Johnstone Metzger**. Revisione di **Neceros**
per il gioco di ruolo fantasy Dungeon World, di Sage LaTorra e Adam Koebel.
Documento distribuito con licenza Creative Commons Attribuzione - Condividi allo Stesso Modo 3.0
Per info: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/
Traduzione in italiano di **Enrico Iafrate**

Mosse Avanzate

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

□ Temprato dal Fuoco
Sei immune ai danni e agli effetti negativi del fuoco, e non soffri più il calore. Il tuo equipaggiamento vi rimane però vulnerabile.

□ Affinità Elementale
Quando controlli gli elementi e mantieni un effetto, ignori la prima penalità di -1. Le penalità seguenti si considerano comunque.

□ Figlio dei Mari
Puoi vivere, respirare e muoverti facilmente sott'acqua.

□ Dono del Potere
Ottieni la Maestria di altri 2 elementi o domini, oppure una Maestria di entrambi.

□ Cuore di Ghiaccio
Ti muovi facilmente sul ghiaccio e diventi immune al congelamento e ai danni da freddo. Per quanto gelato o scivoloso sia, non trovi difficoltà.

□ Poliedrico
Scegli una mossa dalle classi del Barbaro, Ramingo, Ladro o Mago. Considera il tuo livello come inferiore di uno ai fini di questa mossa. Non puoi scegliere una mossa multiclasse.

□ Forza della Natura
Quando **usi gli elementi per infliggere danni**, tiri 1d10 anziché 1d8. Aggiungi i seguenti attributi alla lista di **Dominare gli Elementi**: Devastante (+1d4 danni), Ignora l'Armatura, Terrificante.

□ Purezza del Corpo
Quando ti **purifichi fra gli elementi**, puoi perdere una debilitazione oppure guarire da una malattia o dall'avvelenamento, ma solo se la tua condizione non è dovuta a una forza più potente di quella degli elementi.

□ Scudo del Potere
Quando **usi gli elementi per difenderti,** tira+COS.
•**Con un 10+**, prendi 3 Cariche. •**Con un 7-9**, prendi 2 Cariche. Finché hai delle cariche, guadagni +2 armatura. Ogni volta che subisci danni mentre hai delle cariche, queste si riducono di 1.

□ Spirito Guida
Scegli due elementi che controlli: gli spiriti e le creature legate a questi elementi ti identificheranno come amico e cercheranno di aiutarti, a meno che tu non ti dimostri ostile.

□ Servo Spirituale
Richiede: Maestria nel *dominio di evocazione*
Puoi infondere una parte della tua vita in un costrutto o uno spirito che hai evocato. Una *creatura evocata* sarà legata a te e seguirà i tuoi ordini finché non la libererai. Ha un numero di PF uguale ai tuoi PF massimi e non subisci la penalità di -1 nel mantenere questo effetto innaturale. Puoi avere una sola *creatura evocata* per volta; se questa viene distrutta il vostro legame si infrange e subisci 1d4 danni.

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

□ Forma Elementale
Quando **assumi una forma elementale** e ti trasformi in un elemento vivente, tira+COS. •**Con un 10+**, prendi tre. •**Con un 7-9**, prendi due. •**Con un 6-**, prendi 1 in aggiunta a ciò che dice il GM.
Puoi fare quasi tutto ciò che fai normalmente, ma hai le proprietà innate dell'elemento di cui sei fatto: il fuoco arde, la roccia è dura, l'acqua scorre e un corpo fatto di luce, ombra o aria sarà etereo.
Usi le tue solite statistiche, ma alcune mosse potrebbero essere più difficili da usare. Il GM ti dirà anche due o più mosse associate alla tua nuova forma. Quando fai una mossa spendi una presa. Quando non hai più presa, torni alla tua solita forma. In ogni momento puoi perdere tutta la tua presa e tornare alla tua forma originaria.

□ Legame con gli Elementi
Sostituisce: Affinità Elementale
Quando controlli gli elementi e mantieni un effetto, ignori le prime due penalità di -1. Le penalità seguenti si considerano comunque.

□ Figlio dei Cieli
Puoi volare, volteggiare e muoverti rapidamente. Non hai bisogno di governare gli elementi, i venti ti sostengono spontaneamente.

□ Dono della Protezione
Diventi immune a un elemento a tua scelta fra quelli che controlli. Non potrai essere più ferito da questo né essere messo in difficoltà dalle sue caratteristiche speciali (ad esempio essere accecato dalla luce o avvelenato dalle piante). Puoi venire comunque ostacolato dagli effetti dell'elemento che non si basano sulle sue proprietà (ad esempio puoi essere intrappolato da una catena di ferro o bloccato da una pianta rampicante).

□ Forze Ancestrali
Quando usi un **dominio che controlli per infliggere danni,** usando un elemento o contrastandone uno, infliggi +1d6 danni.

□ La Trama del Potere
Quando **cerchi risposte fra gli elementi,** il GM ti indicherà una fonte di potere e la sua direzione approssimativa: il potere può essere elementale, politico, sociale o altro, a seconda di quale sia il più potente al momento. Puoi avere al massimo una visione ogni settimana, ma potresti averne anche più raramente.

□ Manipolatore del Clima
Se all'alba ti trovi a cielo aperto il GM ti chiederà come sarà il tempo quel giorno. Accadrà qualunque cosa tu dica.

□ Maestria Eterna
Se hai **mantenuto un effetto innaturale per almeno un anno**, puoi renderlo permanente. Dopo 24 ore consecutive di meditazione e rituali l'effetto diventa naturale e non ti causa più penalità quando *controlli gli elementi*. In qualche modo, si mantiene autonomamente.

□ Tessitore del Mondo
Quando **controlli gli elementi,** • **Con un 10-11**, puoi scegliere un'opzione dalla lista del 7-9 per controllare una quantità immensa dell'elemento.
• **Con un 12+**, puoi controllare una quantità immensa dell'elemento senza avere conseguenze.