

# Quando leggi e cerchi di capire Dungeon World tira +INT...

## Cos'è questa guida e perché l'abbiamo scritta

Probabilmente stai leggendo questa guida perché sei stuzzicato dall'idea di provare Dungeon World ma le regole non ti sono ancora chiare. Credo che per il momento in cui avrai finito la lettura lo saranno. E, uomo, sarà davvero stupendo quando lo saranno, perché Dungeon World è un gran gioco; lo definirei semplicemente fantastico.



Quando ho finito di leggere il manuale per la prima volta, mi sono appoggiato allo schienale e ho pensato tra me e me "questo è il dungeon crawl che ho sempre aspettato". Fornisce le regole e una base per avventure *reali*; ha regole che spingono l'azione anche quando i giocatori falliscono. *Soprattutto* quando i giocatori falliscono. Il modo in cui le Mosse del GM e dei giocatori si combinano ricorda il movimento di un grande pendolo, che, oscillando avanti e indietro, crea lo slancio per mantenere il gioco in movimento. Ti piace la metafora? Forse è strana... non saprei.

Ma quando mi aggiro per i vari forum, scopro che molti giocatori alle prime armi hanno problemi con le regole. Ci vedono qualcosa di buono, sono esaltati dall'idea di provarlo, ma le meccaniche sono così *differenti* da quelle che conoscono. Questo *può* creare confusione, specialmente se non hai esperienza con Il Mondo dell'Apocalisse, sul quale Dungeon World si basa. Penso che sia perché potrebbe essere necessario *disimparare* qualcosa riguardo i giochi di ruolo, prima di avvicinarsi a Dungeon World.

Credo che questo piccolo libro possa fornirti l'aiuto necessario a farlo. Ho evidenziato ogni aspetto e non troverete regole alternative qui, non si tratta di quel tipo di *risorsa*. Tutti i suggerimenti necessari a far *funzionare* il gioco sono presenti nel manuale base. Quello che ho fatto è prendere le domande poste più di frequente per rispondere con un linguaggio chiaro e con una serie di esempi. Quando l'avrai letto, penso che avrai *compreso* questo gioco e, come dicevo prima, uomo, *sarà davvero bello* quando finalmente ci sarai riuscito.

## La meccanica base: Come funziona la Conversazione

Quindi cerchiamo di superare il primo ostacolo lungo la strada: **il GM non tira mai i dadi per le sue azioni. Mai.** Puoi tirare i dadi di danno, se vuoi, ma i tuoi PNG non tirano per *nessuna* azione. Invece di tirare farai delle "mosse". Una delle Mosse è Infliggere Danno (Deal Damage), questo significa che nel tuo turno da GM puoi dire "L'orco ti colpisce facendoti 5 danni"? No, non puoi. Non si può essere arbitrari in questo: sono **i dadi dei giocatori decidono i risultati delle tue mosse**. Dettaglieremo diverse spiegazioni su come questo funziona, ma la versione semplice è:

1. Il GM descrive l'inizio di una minaccia, ma non la sua conclusione.
2. Il giocatore risponde e probabilmente tira i dadi.
3. Il GM narra il risultato, basato sul tiro del giocatore.

La meccanica dei dadi è facile da capire: ci sono tre tipi di risultati possibili. Con 10+, il giocatore ottiene pieno successo e va tutto bene. Con 7-9, è un successo parziale; non ottiene del tutto quello che voleva oppure lo ottiene ma dovrà sacrificare qualcos'altro. Con 6 o meno, ha fallito.

C'è una differenza tra i fallimenti in Dungeon World e i fallimenti della maggior parte degli altri gdr. In Dungeon World, quando un giocatore fallisce un tiro, il GM deve fare una "Mossa". Si tratta di qualcosa che confonde le persone, ma solo perché si tratta di una nuova terminologia. In realtà è una cosa davvero semplice. **Quando una regola dice "fai una mossa", quello che ti sta dicendo è di far accadere qualcosa;** qualcosa in aggiunta al mero fallimento. Invece di ritrovarsi in un vicolo cieco, il fallimento di un giocatore porterà a delle *conseguenze*: la situazione diventa peggiore o dovrà pagare un prezzo.

Questo è tutto ciò che bisogna fare. Sono le regole che ti dicono che qualcosa dovrebbe sempre *accadere*, ed è in questo modo che si mantiene il gioco emozionante. Invece di lasciare che i giocatori si ritrovino senza scopo, li devi spingere in situazioni di pericolo e chiedere "E adesso?". Invece di dire "*hai fallito a scassinare la serratura*", devi raccontare qualcosa come "**non sei stato abbastanza veloce a scassinare la serratura, le guardie spuntano da dietro l'angolo quando l'ultimo perno cade a terra**" oppure "*una sirena inizia a strillare, hai fatto scattare un allarme magico*". **Devi concentrarti sui rischi e le ricompense, non sul classico binomio successo/fallimento dei tiri abilità.** Con 7-9, il personaggio pagherà per il successo, ma con un Fallimento le conseguenze saranno *peggiori*. Molte mosse hanno dei risultati automatici con 7-9, ma per alcune dovrai lavorarci tu. Discuteremo di questo in seguito, ma per ora ti basti sapere che le conseguenze di un 7-9 sono chiamate "Mosse Morbide" mentre quelle di un Fallimento sono definite "Mosse Dure". Una è peggio dell'altra, tutto qua.

Quindi, ecco la base portante di questa "conversazione" di cui si parla anche nel manuale: definisci una situazione pericolosa che in caso di fallimento ha un prezzo che i giocatori devono pagare. Quando la loro risposta spinge verso una mossa, tirano i dadi, e si descrivono le conseguenze, se necessario. Dovrai interpretare i risultati del tiro in modo che le cose in gioco si muovano sempre in avanti, mai *indietro*.



### Le mosse del GM

Quindi è semplice: il giocatore ottiene 7-9 e tu fai una "mossa morbida" o il giocatore Fallisce il tiro e tu fai una "mossa dura". Ma *cosa sono* le Mosse esattamente? Quando il GM fa una Mossa, non si tratta di qualcosa di nuovo ed esoterico. **Se dai un'occhiata alla lista di Mosse del GM e la leggi con attenzione, scoprirai che sono cose utilizzate da sempre dai GM.** Sono solo state definite per poterle utilizzare con più facilità. Se in precedenza hai già giocato come GM, ti è di certo capitato di Mettere Qualcuno in una Brutta Situazione (Put Someone in a Spot) o Rivelare una Scomoda Verità (Revealed an Unwelcome Truth), anche se non le hai chiamate in questo modo.

Dungeon World pone molta enfasi su questa lista, perché *permette al gioco di restare in movimento*. Ogni volta che i giocatori ti guardano chiedendosi cosa può accadere, fai una Mossa; questo significa proprio *far accadere qualcosa*, ricordi?

Il fulcro della questione è che le Mosse del GM sono state ideate per creare situazioni pericolose. L'intera lista è solo un mucchio di cose che serve a mettere i personaggi in pericolo o rendere le loro vite interessanti, in accordo con i Principi. Mostra i Segni di una Minaccia in Arrivo (Shows Signs of an Approaching Threat) mette i giocatori in allerta, gli dice che sta per capitare qualcosa di brutto. Rivelare una Scomoda Verità può essere qualcosa tipo "siamo seguiti" o come "dopotutto, il vampiro non è morto". Non importa che forma prendano, le Mosse sono lì per accendere la tua immaginazione quando i giocatori ti guardano con aspettativa, quando stai descrivendo un qualche tipo di azione, o se falliscono un tiro di dado e aspettano un responso.

Per la maggior parte del tempo, non avrai davvero bisogno delle Mosse. Il tuo istinto da GM verrà fuori e narrerai come hai sempre fatto. Il manuale dice che devi fare un Mossa a causa di un tiro dei giocatori, o quando si rivolgono a te, ma questa è una formalità. Non devi controllare la lista ogni volta che i dadi rotolano sul tavolo o in altre situazioni, non prendere questa cosa alla lettera. Invece, di solito capirai che problemi ci saranno ogni volta che i giocatori tirano i dadi... ma quando la situazione si fa più intensa e non sei sicuro di cosa fare, la lista sarà lì ad aiutarti. Usala quando necessario, ma non ti bloccare per ogni piccola cosa chiedendoti se faccia parte o meno della lista.

Bene, abbiamo capito le mosse del GM, e già compreso cosa fare quando si ottengono successi e fallimenti. Ora parliamo del risultato in mezzo, ovvero di quel 7-9 che capita così spesso.

### Cosa significa ottenere 7-9?



La prima cosa da tenere a mente è che un **7-9 è fondamentalmente un successo per il giocatore**. Ma un *successo parziale*, o *con un prezzo*. Pensa a cosa il giocatore tentava di fare, poi immagina un modo per dargli solo parte di quello che voleva, oppure come concedergli il totale successo dell'azione ma solo in cambio di qualcos'altro. Il giocatore vuole saltare nel balcone? Forse può raggiungerlo, ma non atterrando in piedi. Controlla la lista delle Mosse del GM e guarda cosa potresti applicare.

Facciamo un esempio:

Un eroe tenta di scalare una rupe; tira +FOR e ottiene un 8. Di certo non è caduto dalla rupe, quindi cosa accade?

Riportiamo un paio di idee, dopo una veloce occhiata alle Mosse del GM:

- *Costringili a Spendere le Loro Risorse (Use Up Their Resources): il PG consuma un uso dei suoi Attrezzi da Avventura in forma di corda, uncini e chiodi.*

- *"Digli Cosa è Richiesto e Chiedi" (Tell the Requirements and Ask): arrivato a mezza via si rende conto che la scalata è troppo difficile; può fermarsi per liberarsi di qualche peso/impiccio oppure tornare indietro.*

- *Infliggi Danno: durante la salita cade un paio di volte; si fa alcuni graffi e ammaccature che corrispondono alla perdita di qualche Punto Vita.*

Oppure potremmo ideare qualcosa di più sottile: Separali (Separate Them); un nemico volante attacca, mentre alcuni membri del gruppo sono ancora in fondo alla rupe. Però,

non vorrai dirgli che i nemici hanno attaccato perché un giocatore ha fallito un tiro, sarebbe brutto, giusto? Invece, potresti raccontare qualcosa come *"Beh, ti stai rivelando uno scalatore eccezionalmente lento, ma stai facendo progressi. Il resto del gruppo ti sta aspettando, quando noti qualcosa in distanza che si avvicina in fretta... sembrano grossi uccelli rapaci! Ti hanno visto, esposto sulla parete rocciosa e scendono in picchiata per uccidere!"* È un buon depistaggio; ed è quello che significa "non pronunciare mai il nome di una tua mossa". Nella storia, gli uccelli hanno attaccato perché il personaggio è stato troppo lento a scalare, si è esposto. Dietro lo schermo del GM, però, gli uccelli hanno attaccato come conseguenza del tiro. Bello, vero? Un altro esempio:

Usando la sua parlatina per passare oltre due guardie, la Ladra tira un 9 per Evitare un Pericolo (Defy Danger). Non è un Parley perché non c'è nessuna leva. Quindi cosa accade? È fondamentalmente un successo, questo è la cosa importante, quindi *non verrà arrestata*. Ma non le ha nemmeno convinte del tutto, questo è certo. Ecco alcune idee per sviluppare questa situazione:

- *Costringili a Spendere le Loro Risorse: le chiedono una bustarella (che ovviamente chiameranno "un immediato pagamento di cortesia").*
- *Offrigli un'opportunità a un costo (Offer an Opportunity With a Cost): una guardia va a controllare se quello che la ladra ha raccontato è vero; ora lei potrebbe essere in grado di sistemare l'altra rimasta sola, ma soltanto se agirà in fretta.*
- *un successo parziale: la lasciano passare, ma non senza un accompagnatore. Si ritrova dove voleva essere, eccetto per il fatto che c'è una guardia con lei!*

Il tutto si riduce a questo: **non ottengono tutto quello che volevano, oppure ottengono più di quello che si aspettavano.** Ecco una lista di idee che si possono applicare in molte situazioni differenti, come esempi di Mosse del GM in gioco:

### **Esiti peggiori, Scelte Difficili**

- *Un nuovo pericolo sostituisce quello precedente*
- *Il pericolo è momentaneamente evitato, ma crescerà in qualche modo (più nemici o un rischio maggiore)*
- *Successo nell'azione, ma effetto inaspettato (es: far infuriare i nemici, invece di spaventarli)*
- *Due opzioni, ognuna con benefici e inconvenienti*
- *Danneggiare qualcosa di importante per i giocatori (l'equipaggiamento, un nascondiglio, la reputazione, la trave di sostegno, ecc)*
- *Confonderli con un contrattacco*
- *Sono presi di mira da un nuovo nemico*
- *Farli inciampare, perdere la posizione o far cadere un oggetto*
- *Cambiare la loro locazione o posizione, in peggio*
- *Fargli perdere qualcosa d'importante (un dettaglio, un pericolo, un nemico che si avvicina di soppiatto o un cambio della situazione)*
- *Aggiungere un ostacolo ambientale (fuoco, fumo, spezzare i sostegni di un luogo, un'inondazione, rocce in caduta, ecc)*
- *Far adirare un PNG, un mostro o una divinità*
- *Sbilanciarli, confonderli o metterli in una brutta situazione; -1 a prossimo*

Un altro metodo per colpire al meglio con un 7-9 è la classica **scelta difficile**. Proponi due esiti differenti per la loro azione e falli scegliere. Questi possono essere due risultati egualmente *buoni* o *cattivi*, l'importante è che il giocatore senta di dover *sacrificare* qualcosa. Ragiona su cosa il giocatore stava tentando e vedi se puoi dividere l'azione in due parti, come *"Così avete cercato di bloccare la porta, in modo da poter fuggire tutti, giusto? Bene, ma non c'è abbastanza tempo per riuscirci, loro sono già alla porta; puoi reggerla permettendo ai tuoi alleati di scappare o fuggite tutti dal retro, ma con i vostri nemici ancora alle vostra calcagna."*

## Mosse Dure contro Mosse Morbide

Come ho detto in precedenza, ci sono mosse "Dure" e "Morbide". John Harper ha spiegato la differenza che corre tra loro con queste parole: una mossa Morbida è la *preparazione*, una mossa Dura è il *completamento*. Quando un giocatore sta esplorando una caverna e tu dici "*il terreno inizia a tremare, alcune rocce cadono, sembra che una frana stia per colpirti in pieno!*" è una mossa Morbida. Qualcosa accade e mette il personaggio in pericolo, è la parte di preparazione. Proprio come se stessi dicendo "*il pazzo tenta d'infilzarti con un pugnale!*", inquadrando un pericolo e chiedendo al giocatore di rispondere per reagire. Quando un giocatore fallisce un tiro ed è tempo di attribuire le conseguenze, questa è di solito una mossa Dura: "*le pietre si schiantano dappertutto, prendi 5 danni quando una di queste ti colpisce la testa ammaccando il tuo elmo*" oppure "*il pazzo ti squarcia il petto, prendi 6 punti di danno.*"

A volte, le conseguenze di un fallimento sono solo altre mosse Morbide. Puoi volere questo per creare un effetto valanga sulla situazione; rendendo le cose peggiori per i giocatori ma spingendo affinché escano dai casini.

Fai attenzione a questo esempio:

*GM: "Ok, stai fuggendo dalle guardie attraverso questo vicolo buio e sporco. Direi si tratta di un Evitare un Pericolo, quindi tira i dadi."*

*PG: "Oh no! Ho tirato un 6, un fallimento."*

*GM: "Oh, lo è di certo. Cerchi di farli perdere nel labirinto di vicoli, ma è troppo buio; inciampi su un mucchio di spazzatura dietro una taverna. Bottiglie di vetro s'infrangono mentre con un tonfo sordo cadi a faccia in giù nell'immondizia. Le guardie sentono il frastuono e individuano la tua posizione, voltano l'angolo e si ritrovano a pochi passi da te. Cosa fai?"*

Teoricamente, il GM avrebbe potuto catturare il personaggio. Era un legittimo prezzo per il fallimento. Invece, per avere un'escalation della situazione e accrescere la tensione, il GM ha fatto una mossa Morbida decidendo di "Mettere Qualcuno in una Brutta Situazione". Quindi non si è legati a nessuna regola in particolare riguardo questo; sta a te come GM decidere il ritmo della storia, in base a come lo reputi appropriato. **Le regole dicono che tu puoi fare una "mossa dura come vuoi"**, tienilo a mente.

Ecco è il nocciolo della questione riguardo mosse del GM e mosse dei giocatori. Ricapitolando: le mosse del GM sono stabilite per mettere i giocatori in situazioni pericolose e per portare a compimento le possibili conseguenze. Le mosse dei giocatori servono a rispondere a queste situazioni e a dare al GM una guida per narrare l'esito del tiro di dadi. Ogni tiro dei giocatori innesca una risposta dal GM, e ogni mossa del GM innesca una reazione da parte dei giocatori. Botta-e-risposta, avanti e indietro. Come un pendolo, ricordi?

Tutte queste mosse e conseguenze ci portano dritti alla più fantastica, eccitante e quasi certamente confusa questione per i nuovi giocatori di Dungeon World: **il combattimento**.



## Combattimento: come funziona?

Molti GM alle prime armi fanno confusione riguardo il modo in cui Dungeon World gestisce il combattimento, in particolare perché non devono utilizzare i dadi e perché l'azione non si divide in turni, round o altro di simile. Non preoccuparti, è normale essere confusi all'inizio. Tra un minuto tutto sarà più chiaro. Dimentica tutto quello che sai riguardo al modo in cui funzionano i gdr per un minuto. Immagina di essere ancora un ragazzino, che apre quella scatola con il drago in copertina, e di non aver preconcetti riguardo combattimento, iniziativa o qualsiasi altra cosa. Come narreresti un combattimento? Presumibilmente non si baserebbe su una griglia, né su una rigida suddivisione turno-per-turno; hai già i giochi da tavola per quello. Con ogni probabilità vorresti renderlo simile a quello dei romanzi fantasy che hai letto, con una serie di azioni concitate che saltano da una scena di tensione all'altra, seguendo i protagonisti attraverso la mischia. Ecco come funziona Dungeon World.

E queste frenetiche scene di combattimento prenderanno vita senza che il GM ricorra ai dadi. Invece di tirare i dadi, sfrutterà le sue mosse per stabilire le situazioni di pericolo in cui si trovano i personaggi, come l'attacco di un nemico, per poi usare la risposta del giocatore e *portare a termine* quell'attacco.

### **Ecco come funziona il combattimento in Dungeon World:**

1. il GM descrive *l'inizio* delle azioni dei PNG
2. i giocatori *reagiscono* a queste azioni
3. se la reazione innesca una mossa, il giocatore tira i dadi
4. il GM narra la conclusione dell'azione, basandosi sul risultato dei dadi

Un semplice esempio:

GM: "L'orco rotea la mazza contro di te. Cosa fai?"

PG: "La devio con il mio martello da guerra e gli spacco il cranio!"

GM: "Direi che si tratta di un Hack & Slash, tira i dadi."

PG: "Un 8, successo parziale, giusto?"

GM "Sì, riesci a deviare il suo primo colpo, ma l'orco si rivela implacabile. Vi colpite a vicenda in una lotta sanguinosa. Tiriamo entrambi i dadi di danno."

**Quindi si tratta di tirare i dadi quando s'incontra un pericolo o un'opportunità, come nella maggior parte dei gdr, ma solo i giocatori li lanciano e al GM aspetta l'interpretazione del risultato.** Il combattimento scorre davvero senza problemi in questo modo, e non fa sentire tutti come se stessero usando il proprio turno per scambiarsi colpi in modo statico. Al contrario, diventa un fluido botta e risposta. Ricorda soltanto che il tuo ruolo come GM è di preparare situazioni pericolose, per poi domandare una reazione ai giocatori. Lascia che la risposta dei giocatori determini l'esito della situazione che hai preparato.

Se ti può essere d'aiuto, pensa ai Tiri Salvezza di D&D. Sai, come quando dici "il mago malvagio ti lancia un incantesimo. Fai un Tiro Salvezza". In pratica stavi giocando a Dungeon World. Narravi cosa il PNG tentava di fare, aspettando che il giocatore tirasse i dadi per sapere cosa sarebbe accaduto. Non dicevi al PG di essere stato incantato prima di vedere il risultato del suo tiro, giusto? Questo è esattamente il modo in cui funziona Dungeon World, ma in ogni situazione.

Avevo già menzionato che devi preparare una situazione pericolosa; torniamo a questo argomento per un momento. Questa "situazione pericolosa" è qualcosa che si fa a tutti i livelli del gioco. Quando progetti i Fronti o gli agganci per l'avventura, stai stabilendo situazioni pericolose, ok? Il combattimento è una versione in miniatura della stessa cosa. Ogni volta che ti rivolgi a un giocatore, dai rilievo a qualcosa che gli si può opporre e gli chiedi come vuole affrontare la cosa.

#### **Ecco alcuni pericoli pronti per ricevere una reazione:**

"Il goblin si scaglia contro di te. Cosa fai?"

"Appena il pilastro crolla, l'intero soffitto precipita verso di te. Cosa fai?"

"Gli arcieri iniziano a lanciare frecce dalla radura, i colpi sibilano nell'aria. Cosa fai?"

"L'ogre solleva in alto la mazza, poi la fa precipitare verso di te. Cosa fai?"

"Sollevi lo scudo in tempo. Il suo martello ci cozza contro, poi torna a rotarlo ancora e ancora.

Impatta lo scudo, e senti il tuo braccio intorpidirsi anche se non sei ferito. All'improvviso sferza il martello verso il basso, mirando alle tue gambe. Cosa fai?"

Dopo aver stabilito l'esito della reazione del personaggio, è di nuovo il tuo momento di agire. Così rispondi con una nuova situazione pericolosa, che prende spunto da quanto appena accaduto con la precedente mossa. Tutto ciò dovrebbe essere ovvio, perché è una naturale estensione degli eventi in gioco. L'orco rotea la mazza e il giocatore decide di contrattaccare, ora tocca di nuovo a te. Il giocatore ha tirato un 7-9? Allora colpisce l'orco, ma anche l'orco riesce a portare un attacco con successo contro di lui. Ricorda, il tuo compito è preparare situazioni pericolose, quindi non limitarti a un "entrambi tirate i danni". Descrivi qualcosa di questo tipo: "l'orco ti ferisce a una spalla, ma si scopre al tuo attacco. Riesci a trapassare la sua rozza armatura e lui grida di dolore, tentando di afferrare la tua arma per disarmarti." **Usa il risultato del tiro e pensa a un nuovo ostacolo per la prossima azione;** questo è il modo in cui funziona l'intero combattimento di Dungeon World. Poi il giocatore risponderà ancora una volta

alla nuova minaccia, probabilmente tirando i dadi, quindi si rivolgerà a te per sapere cosa accade. Botta-e-risposta, crea situazioni per ogni giocatore e rispondi al sua reazione.

### **Non c'è l'Iniziativa, cosa sta succedendo?!**

Un'altra questione che sembra confondere le persone è la mancanza di round di combattimento e iniziativa. Il modo più semplice per comprendere questo punto, è trattare il combattimento come un qualsiasi altro aspetto del gioco. Non c'è un sistema di combattimento separato, non devi suddividere il combattimento in round o altri ipotetici "segmenti" temporali: solo perché qualcuno estrae una spada non significa che il meccanismo di gioco debba cambiare. Stiamo solo descrivendo cosa accade in quel combattimento, nello stesso modo in cui descriviamo come si cerca di entrare furtivamente in un castello: alcuni momenti di tensione, alcuni tentativi di passare inosservati, e talvolta ci concentriamo nel dettagliare un serie di azioni come "*di quanto ti sporgi per sbirciare al di sopra del cornicione?*", ma non abbiamo bisogno di Iniziativa né di Azioni Standard o di Movimento per questo, giusto? Giusto.

Quindi non c'è l'Iniziativa, ma solo l'usuale botta-e-risposta, l'azione e la reazione che conducono il gioco. A volte un giocatore tenterà di fare più cose in una volta, ad esempio: "*Lancio l'incantesimo Forza del Toro e mi getto in combattimento!*" Va bene; finché segue il naturale corso degli eventi, non ci si deve limitare a fare un'azione alla volta nel proprio "turno". Se sembra che un giocatore stia accumulando troppe azioni, fermatelo un attimo e chiedete agli altri cosa stanno facendo nel frattempo. Pensa a tutto questo come a un film d'azione di cui sei il regista. Centra l'obbiettivo per alcuni momenti su un personaggio, mostra una scena eccitante che termina con un cliffhanger e poi taglia passando a un altro personaggio. Di norma, io faccio un giro intorno al tavolo in senso orario, puntando l'obbiettivo su ogni membro del gruppo. C'è già una struttura in questo metodo, non dobbiamo tirare il dado per ottenerla.

Ogni volta possibile, tento di far rientrare il flusso di azioni di un giocatore in quelle di un altro, muovendo la minaccia tra loro o portando in gioco una mossa che li colpisca entrambi, come "*Ok, Guerriero, il tuo attacco ha disperso il gruppo di goblin. Uno di loro ora sta correndo verso di te, Ranger, cosa fai?*". Se riesci ad utilizzare questo espediente, si rivelerà ottimo anche per spezzare la struttura del turno, mettendo in pericolo personaggi che "non stanno agendo": descrivi un'improvvisa minaccia al giocatore C durante il turno del giocatore A e chiedi a C cosa vuole fare. Lo metti per un momento sotto i riflettori e poi torni al normale giro in senso orario:

*"Guerriero, il tuo avversario lancia l'ascia, poi tenta di afferrarti. L'ascia non era rivolta a te, infatti, vola dritta contro il Ladro, proprio verso la sua testa. Ladro, cosa fai? ... Ok, il ladro ha schivato la lama! Guerriero, lui sta per afferrarti la gola, come pensi di fermarlo...?"*

Tutto questo rinforza l'idea che stiamo descrivendo una *battaglia*, non facendo un gioco da tavola, e sarete minacciati *tutto il tempo*, non solo durante il vostro "turno" o il "turno" del mostro. Qui non c'è *mai* un momento in cui riprendere il fiato, così i giocatori dovranno essere *sempre* in guardia e attenti, invece di aspettare il proprio turno in ordine di iniziativa.



## Usare le Mosse durante il combattimento - Quali Mosse? Quando? Perché?

I giocatori hanno molte libertà a Dungeon World, al contrario di quanto avviene in altri gdr in cui ci sono poche e specifiche forme di attacco o regole di *Schivata* piuttosto che di *Parata* e simili. In Dungeon World, le azioni scelte dai giocatori devono sempre essere basate sugli **eventi narrati in gioco (fiction\*)** e questo significa che possono tentare *ogni cosa che vogliono*; non dovranno scegliere una mossa dalla lista, né essere limitati dalle mosse elencate. A volte faranno qualcosa che *non innesca affatto una mossa*, come colpire



un nemico sorpreso o privo di difesa; questo non sarà un Hack & Slash, si tratterà solo di infliggere danno.

A volte può risultare difficile capire quali mosse usare, o in che ordine eseguirle. Non c'è niente di strano, è normale! Fai attenzione a *come* il giocatore descrive la sua azione, e questo ti darà idea di quale mossa sia appropriata. Ci si deve sempre *concentrarsi sulla fiction* e utilizzare quello che ha senso per il gruppo. Non sei legato a un regolamento severo; solo perché vengono richieste delle mosse in una situazione, questo non significa che sarà sempre la più adatta. Ogni situazione è unica!

Fai attenzione, ti propongo alcuni esempi di come le mosse vengono innescate:

### Esempio 1

GM: "Il goblin arciere inizia a bersagliarti di frecce dall'altra parte della stanza. Cosa fai?"

PG: "Mi tuffo per ripararmi dietro la colonna!"

GM: "Sembra Evitare un Pericolo, tira +DES per schivare le frecce."

### Esempio 2

GM: "Il goblin arciere inizia a bersagliarti di frecce dall'altra parte della stanza. Cosa fai?"

PG: "Mi tuffo per ripararmi dietro la colonna!"

GM: "Non ti trovavi già vicino alla colonna? Sì, quindi puoi ripararti senza problemi. Le frecce volano intorno a te all'impazzata senza colpirti, ma ora sarà difficile uscire dal riparo."

Questo è un esempio di come la fiction può innescare o *non* innescare una mossa. A volte, un giocatore *farà* qualcosa senza bisogno di tirare i dadi (attaccare un nemico indifeso o ignaro è un valido e comune esempio); gestite con il buon senso le situazioni come quella di cui sopra.

Ora daremo uno sguardo a come la fiction determina quali Mosse vengono innescate. Nei successivi due esempi, il giocatore *fondamentalmente* sta facendo la stessa cosa, ma una sottile differenza nel modo in cui le svolge porterà a due Mosse diverse. Questo può avvenire in ogni momento. È un modo utile per stabilire il tono di una campagna e per aumentare o diminuire la sfida di un incontro. Andiamo a vedere:

### \*Cosa significa "fiction"?

Avrai sentito la frase *game fiction* diverse volte. Le persone tendono a dire "usa la fiction per decidere". Questo non è un codice segreto! *Fiction* si riferisce allo **stabilire fatti riguardanti la situazione e l'ambientazione**. I golem di pietra sono immuni al fuoco nel tuo mondo? Un giocatore può semplicemente dire che il suo personaggio può tenere il bastone con una mano invece di due? Queste sono entrambe parte della *fiction*; aspetti riguardanti il mondo ben conosciuti dai *personaggi*. La scheda del mio personaggio dice che ho 15 di Forza, ma questa non è *fiction*, è solo una *regola*. Quando descrivo il mio Ranger come massiccio e dalla muscolatura solida, *quella è fiction*. Questo è l'importante in Dungeon World, perché è la fiction che innesca le mosse. Se dico al GM che il mio Ranger sta minacciando uno smilzo commesso, dovrebbe considerare l'imponente muscolatura che ho descritto in precedenza e rendere il commesso giustamente spaventato, senza bisogno di tirare i dadi. In alcuni giochi "lo colpisci alla gamba" è solo colore per la narrazione, ma in Dungeon World quella gamba sarà ferita davvero. *È questo il punto*. Quando sei in dubbio, pensa a quanto avete stabilito nella *fiction* per decidere cosa ha senso. Se nel regolamento è scritto qualcosa che contraddice il mondo di gioco che avete immaginato, decidi in favore della *fiction* piuttosto che seguire ciecamente il testo.

### Esempio 3

GM: "Il goblin arciere inizia a bersagliarti di frecce dall'altra parte della stanza. Cosa fai?"

PG: "Corro dritto verso di lui, cercando di colpirti la testa con il mio martello da guerra!"

GM: "Dritto contro di lui? Ok, ci sono frecce ovunque, e una di queste ti colpisce alla spalla, prendi 3 danni, ma ora se addosso al goblin completamente atterrito; non si aspettava questa reazione ed è totalmente privo di guardia, non ha tempo di estrarre l'arma per difendersi. Infliggigli il tuo danno."

### Esempio 4

GM: "Il goblin arciere inizia a bersagliarti di frecce dall'altra parte della stanza. Cosa fai?"

PG: "Corro verso di lui, tuffandomi e scartando di lato, e quando sono abbastanza vicino gli balzo addosso schiacciandogli la testa con il mio martello da guerra!"

GM: "Bene bene, con tutte quelle frecce in giro direi che sembra proprio Evitare un Pericolo. ... (il giocatore tira un 11)... Ottimo! Ti muovi con grazie lungo il campo di battaglia più in fretta di quanto lui riesca a tirare. Sembra aver capito le tue intenzioni e viene colto dal panico. Smette di tirare frecce, gettando l'arco a terra, ed estrae il suo primitivo pugnale proprio nel momento in cui stai balzando su di lui. Tira Hack & Slash se vuoi combattere con lui."

Nell'Esempio 3, il GM decide di non innescare la mossa Hack & Slash perché il goblin è colto privo di difesa. È importante notare che questo non è affatto guidato dalle regole, ma dalla visione di cosa succede in gioco (ovvero nella fiction). Sarebbe stato facile dire che il goblin estraeva il suo pugnale, ma forse è stato più sensato lasciare guadagnare un vantaggio al giocatore grazie alla sua pazza manovra (e ha già preso danno per questo, quindi non è che non se lo sia guadagnato). Nell'Esempio 4, il GM decide che il goblin ha tempo di estrarre il pugnale. Di nuovo, potresti decidere che il goblin sia sorpreso, ma in questo caso sembra che il giocatore abbia dato più tempo alla creature per reagire con tutto quello schivare, zigzagare e mostrare le sue intenzioni. Mischiare tutto questo rende il combattimento più vario e interessante di quanto non sarebbe in un gdr più statico, basato sui meri numeri. Alcuni goblin saranno più astuti di altri, alcuni reagiranno più in fretta o si faranno spaventare più facilmente. **Ogni avversario è un po' differente dall'altro, ma in Dungeon World non è necessaria una meccanica specifica per ricreare questo.**

**Ogni combattimento e ogni mossa che avviene in combattimento è un caso a se stante.** Metti la fiction al primo posto, pensa a quello che ha più senso e fai le mosse che ti permetteranno di proseguire da lì.

### Il 7-9 durante un combattimento

Quando un combattimento inizia, ci saranno molti tiri di dado. Il che significa molti 7-9, e in certi casi può essere difficile pensare a una nuova conseguenza. Hack & Slash e Raffica (Volley) hanno i loro 7-9 abbastanza dettagliati, ma tu li dovresti arricchire il più spesso possibile, per evitare di far diventare il combattimento uno statico scambio di colpi.

Come sempre, prima concentrati sulla fiction e pensa alle possibilità che hai. Se l'eroe sta fronteggiando un potente o enorme creatura, puoi spingerlo via, farlo cadere o danneggiare il braccio che regge il suo scudo. L'attacco deve essere presente, ma la creatura può cogliere un'opportunità e mettere il personaggio in una brutta situazione: bloccandolo, sbattendolo contro un muro, afferrandolo, circondandolo, costringendolo a terra. Il nemico può barcollare via con la spada del personaggio ancora infilata nello stomaco, in pratica disarmandolo (un modo subdolo di utilizzare Costringili a Spendere le loro Risorse). Una lista di Mosse del mostro è molto utile per determinare come può agire e reagire durante un combattimento.



Questo è anche un buon momento per minacciare gli alleati. Un 7-9 può mettere un altro membro del gruppo in pericolo, permettendoti di rivolgerti a lui chiedendo come reagisce e consentendo all'azione di restare fluida. Buoni esempi sono: portare in gioco un effetto non voluto della loro azione, come portare i nemici a riunirsi sulla difensiva, far scattare una trappola o far capire al giocatore che nel perseguire la propria strategia è stato ingannato e ora si trova tagliato fuori dal resto del gruppo. O forse i nemici hanno conquistato un vantaggio tattico in seguito alla sua manovra.

Fai sempre attenzione alla possibilità di rivolgere una mossa dei giocatori contro di loro, anche se in modo minore. Se descrivi di attaccare con un affondo, con un 7-9 ti dà la possibilità di dire "*Mentre esegui l'affondo, lasci esposto il fianco...*" Se è completamente sulla difensiva, significa che presta più attenzione agli attacchi e ai movimenti degli avversari, quindi potrebbe non aver realizzato di star manovrando in un posto più pericoloso.

### Quanto è difficile questo combattimento?

Una domanda molto comune è "*quanto posso scagliare contro un gruppo agli inizi?*" E la risposta è "*tutto quello che vuoi*". È davvero facile aumentare o diminuire la difficoltà di uno scontro: basta fare mosse più morbide o mosse più dure. Se vuoi rendere una battaglia particolarmente difficile, usa mosse più dure: rendi i nemici più veloci o furtivi. Descrivi come usano le loro lance per tenere a distanza i PG. Descrivi come schivano e si muovono rapidi per il campo di battaglia, o circonda i personaggi, o falli combattere con le unghie e con i denti. "*Colpisci il goblin allo stomaco, ma lui afferra il tuo braccio e lo prende a morsi. Prendi 2 danni; sembra del tutto impazzito, come se non sentisse dolore.*" Ricorda, stai concentrato sulla fiction, non è un gioco dove Classe Armatura e Dadi di Danno governano ogni aspetto del combattimento. **I mostri sono differenti non per aspetti della meccanica, ma per la descrizione che ne fai.** Un gigante non è solo una collezione di punti vita; è un *enorme gigante*, quindi come puoi sperare di avvicinarlo e *attaccarlo*? È alto sei metri e per colpire raggiungere la lunghezza di una piccola casa; non puoi solo fare un "Hack & Slash", ti potrebbe lanciare via, come si farebbe con un topo. I giocatori devono essere creativi anche soltanto per *avvicinarsi*.

Al contrario, se vuoi rendere il combattimento più semplice, puoi farlo al volo, senza problemi. Rendi i nemici meno astuti o addestrati. *Non* far usare le lance per tenere a distanza gli avversari, magari pugnolano selvaggiamente, senza curarsi del pericolo. *Non* descrivere come il gigante potrebbe lanciare via un attaccante senza problemi; invece racconta come sia stupido o distratto e permetti a un attaccante di corrergli incontro per colpirgli le gambe.

### Un esempio:

GM: "*Il coboldo si precipita su di te, facendo roteare una catena sopra la sua testa.*"

PG: "*Vado a colpirlo con la mia spada.*"

GM: "*Direi che è un Hack & Slash, tira pure i dadi.*"

### e il suo opposto:

GM: "*Il coboldo si precipita su di te, facendo roteare una catena sopra la sua testa. Sembra un derviscio vorticante, che svolazza attraverso il campo di battaglia con il flagello arrugginito.*"

PG: "*Vado a colpirlo con la mia spada.*"

GM: *"Balza avanti e indietro come un pazzo, e la catena sfreccia intorno senza sosta. Devi Evitare un Pericolo per avvicinarti abbastanza e tentare di colpirlo. Se ci riesci, potrai tirare un Hack & Slash."*

Sono entrambe soluzioni pienamente valide ma, nel secondo esempio, il GM ha *aumentato* la minaccia costituita dal coboldo, semplicemente giocando sulla sua *tattica e posizione nella fiction*. Ha stabilito che si tratta di una minaccia più grande *per mezzo della fiction*: un nemico astuto e capace, non solo un perdente. In qualsiasi momento, potete utilizzare stratagemmi come questi per dare un'aggiustata alla battaglia, se ritenete ce ne sia bisogno. Hai mai barato su un tiro di dadi facendo il GM in un gdr? Credo lo abbiamo fatto tutti in qualche occasione. In Dungeon World questa è la cosa più vicina che ti viene permessa, ma invece di pasticciare coi tiri di dado, ti "limiterai" ad abbellire il mondo di gioco e a rendere più concreta la tua visione di quanto sia pericoloso un certo nemico. La cosa importante è mantenere la fiction al primo posto durante una battaglia (attraverso la descrizione) e lasciare che le mosse scaturiscano da questa.

Nella mia esperienza, la cosa migliore da fare è pensare a quanti nemici ci dovrebbero essere, dato il vostro mondo di gioco e la situazione (ricorda i tuoi Principi: *Di quello che l'avventura richiede* -Say what adventure demand- è uno di questi), e limitarsi a scoprire cosa accadrà. Onestamente, non preoccuparti del gruppo, s'inventeranno dei trucchi a cui non avresti mai pensato, e sarà divertente per te reagire alle loro idee. Mandagli contro un intero branco di ghouls e guarda cosa faranno. Attaccarli con una mandria di coboldi; il gruppo troverà il modo di spaventarli o scapperà, dando il via a un'eccitante scena d'inseguimento. Non sei vincolato da statistiche dei mostri o mosse specifiche, i mostri faranno quello che vuoi tu. Non sei costretto a indovinare come si crea un "incontro bilanciato". Hai il totale controllo dei mostri. In pratica, sarai tu a decidere quanto saranno facili o difficili da battere. Sarà molto più semplice che gestire Gradi di Sfida o valori in punti esperienza, lo prometto!

### **Rendi chiara la minaccia**

La totalità del combattimento di Dungeon World è la creazione di quelle situazioni di pericolo di cui continuo a parlare, e per questo una delle cose più importanti che devi fare è **essere chiaro riguardo alla minaccia**. Se dici *"lo scagnozzo ti viene incontro come un pazzo"* a un giocatore, devi attenerci a quanto dichiarato. Stai descrivendo l'attacco precedente o è uno in arrivo? Lo hai descritto come nota di colore, oppure stai evidenziando un pericolo?

Ho fatto questo errore una volta, durante uno scontro, così ora posso evitarti di fare lo stesso. I miei giocatori avevano preso d'assalto il Regno Dimenticato dei Giganti delle Nuvole e stavano combattendo il Pazzo Re Gigante. La battaglia era un grande caos, in costante mutamento, piena di sconvolgimenti e acrobazie folli. A un certo punto, i personaggi sono stati spinti fuori dai loro nascondigli e ho detto: *"Il Gigante delle Nuvole di guardia sbatte forte i pugni attorno a voi, adesso che siete esposti. L'intera stanza trema. Cosa fate?"*. Allora, mi ero immaginato che fosse quella la minaccia; stava tentando di schiacciarli come scarafaggi. Così quando il Chierico ha detto *"Scatto di corsa e curo il mago morente"*, ho pensato che stesse facendo da bersaglio. *"Non stai tentando di schivare l'attacco del gigante?"* ho detto incredulo. *"Ti colpisce mentre corri, per un totale di 8 danni."*

Ma è venuto fuori che non ero stato chiaro. I giocatori non stavano pensando che i pugni fossero attacchi diretti; pensavano che il gigante li volesse tenere a bada, non

farne polpette. Ho fatto un errore nel descrivere la minaccia, avrei dovuto dire qualcosa del genere *"Sbatte con forza i pugni a terra, tentando di schiacciarti. Ranger, uno dei pugni sta venendo dritto verso di te... e ha la taglia di un cavallo. Cosa fai?"*

Rendi chiaro che stanno affrontando una minaccia, e quale sia il pericolo. Non essere vago e non lasciare dubbi, permettili di sapere esattamente cosa sta per accadere se non fanno niente per impedirlo o bloccarlo, perché non puoi semplicemente dichiarare il danno se non hai spiegato in dettaglio a cosa dovrebbero reagire.

### **Come faccio a gestire più nemici?**

Succede tutte le volte: più PG combattono un unico grosso nemico o un singolo PG viene accerchiato da un gruppo di nemici. Dungeon World gestisce questa cosa meglio di altri gdr perché ruota attorno alla fiction e non alla meccanica. Tu non potrai uccidere un PG in un "colpo solo" circondandolo di goblin, e d'altra parte ai tuoi PG non basterà accerchiare un ogre per abberlo in un turno.

Le regole attuali sono rotolare i dadi alti e aggiungere il numero di creature attaccanti aggiuntivi.

Prima di tutto, quando un PG prende danni da più nemici in una volta sola, prenderai il dado di valore più alto tra i loro e *ci aggiungerai un bonus pari al numero dei nemici oltre al primo*. Quindi se ci sono due goblin (danno 1d6) e uno gnoll (danno 1d8) intenti a colpire uno sfortunato PG, tirerai 1d8+2. Questo non significa che solo un nemico colpisce, è solo un modo per rendere il danno più incisivo ma non distruttivo.

La cosa importante, come sempre, è di riportare il problema d'essere circondato da nemici *nella fiction*. Il PG probabilmente potrà occuparsi solo di un nemico alla volta. Descrivi tutti i loro attacchi e chiedi come il personaggio affronta la situazione: la risposta ti chiarirà di quale nemico si sta occupando e quali tiri saranno richiesti. Forse un Hack & Slash con un avversario, e Evitare un Pericolo per gli altri. Forse Evitare un Pericolo per l'intero gruppo. Forse vuole fare un Hack & Slash contro un goblin, ma gli altri semplicemente infliggono danno.

Facciamo un altro esempio:

<p>GM: <i>"Due guardie ti corrono incontro con le spade tese e una terza si avvicina da dietro. Sei ormai circondato quando tentano di colpirti."</i></p> <p>PG: <i>"Oh no! Eseguo una spazzata per far cadere la guardia dietro di me e sollevo lo scudo per difendermi dalle altre due."</i></p> <p>GM: <i>"Ok, tira per Evitare un Pericolo. Sembra una manovra acrobatica, quindi direi tira +DES."</i></p> <p>PG: <i>"Solo un 9, immagino non abbia funzionato."</i></p> <p>GM: <i>"Beh, non completamente. Colpisci la guardia alle gambe e la fai cadere, ma sei troppo lento con lo scudo. (Ogni guardia infligge 1d6, quindi in questo caso è 1d6+1.) Ouch, 5 punti di danno. Le loro spade ti fanno dei tagli profondi sulle braccia prima che tu riesca a sollevare lo scudo. Ma non lo lasci cadere, sei solo un po' ferito."</i></p> <p>PG: <i>"Bene. Inizio a colpire una guardia, provando a spingerla via, mentre mi difendo dall'altra con lo scudo."</i></p> <p>GM: <i>"Ok, tira Hack &amp; Slash per una guardia e Evitare un Pericolo +FOR per tenere duro contro la raffica dell'altro aggressore..."</i></p>
--

Invece, quando molteplici PG si coalizzano contro un singolo nemico, devi fare una scelta: **questo nemico quanto si difende bene da tutti gli attaccanti?** Se si tratta di un nemico piccolo e privo di particolari capacità, la particolarità può essere che un PG tirerà Hack & Slash, mentre gli altri infliggono semplicemente danno, perché il mostro non può difendersi contro tutti loro. Non lo raccontare in questo modo, ma rendi la cosa più interessante di un *"vai avanti e infliggi danno."* Potresti raccontare come il nemico

sia così concentrato sul combattere il Ranger, o descrivendo un'apertura nella sua difesa di cui gli altri PG si potranno avvantaggiare o semplicemente come la creatura sopraffatta si agita per cercare di spingerli via.

Se pensi che un nemico sia abbastanza grosso o addestrato da fronteggiare più PG, allora puoi narrare qualcosa del genere: *"l'ogre prende cinque danni dal tuo attacco, ma ti colpisce con un pugno infliggendotene quattro. Poi si gira attorno tentando di portarsi alle spalle del Ladro, mentre cerchi di riacquistare l'equilibrio. Ladro cosa fai?"* Ricorda, non sei limitato da un preciso numero di azioni né da una rigida struttura del turno. Se un nemico è abbastanza veloce, grosso o addestrato, tu dovrai solo narrare ogni azione che avviene in battaglia, come reagisce alla presenza dei numerosi avversari e riesce a rappresentare ancora una minaccia. Immagina un film di kung-fu: Bruce Lee aveva forse un numero definito di azioni per turno? O era capace di reagire all'assalto di numerosi avversari? Vedi una differenza in questo?

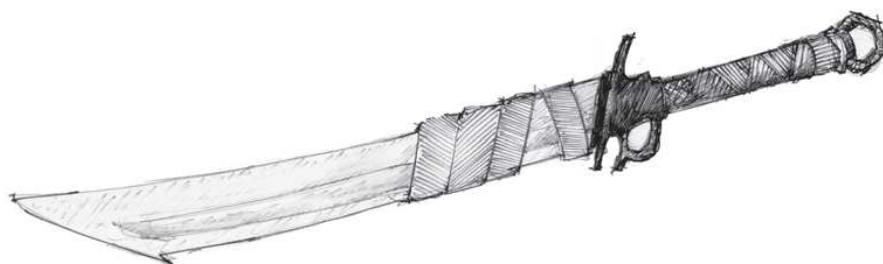
Non ci sono benefici meccanici nel colpire ai fianchi, ma ci sono sempre vantaggi nel fiancheggiare i nemici *seguendo la fiction*. Anche se pensi che il nemico possa affrontare due avversari insieme, lui sarà ancora in svantaggio, quindi dai a quei PG una pausa. Forse il PG che sta fiancheggiando non avrà bisogno di Evitare un Pericolo per attaccare. O dovrà comunque Evitare un Pericolo, ma le penalità per il fallimento saranno mitigate, come prendere meno danno.

### **Alcune Idee Addizionali e Ispirazioni**

Ora che hai imparato le basi del combattimento, ti mostrerò alcuni trucchi che ho imparato facendo il GM. Combattere in Dungeon World è del tutto diverso dagli scontri tattici, basati sui turni, della maggior parte dei gdr. Invece, avrai a che fare con una battaglia dal ritmo incalzante con pericoli mutevoli. Avvantaggiati di questo e spingi i giocatori nella fiction. Questi sono alcuni suggerimenti che ho raccolto nel corso di diverse divertenti battaglie; potresti utilizzare queste "strategie" nei tuoi scontri per renderli interessanti e vari.

### **Muoviti verso Scelte Difficili**

Il mondo di gioco è costruito dalle scelte difficili, quindi spingili a combattere. Metti sempre sotto i riflettori un paio di opzioni per i PG, ognuna con un costo: difendere o attaccare? Se ingaggi *quel* nemico, ti esporrai *all'altro*. Prepara situazioni in cui minacci due cose allo stesso tempo e falli scegliere. Non sempre devono essere entrambe brutte scelte. Dagli due cose equamente desiderabili e obbligali a sceglierne una: *"Hai la linea di tiro libera sia verso il Capitano che verso lo Stregone, a quale miri?"* o *"Hai tempo per afferrare l'idolo prima del cultista oppure di colpirlo mentre si tuffa per prenderlo a sua volta. Cosa fai?"*



## Non limitarti a Infliggere Danno

Ovviamente, ti verrà spontaneo Infliggere Danno quando un giocatore fallisce un tiro di Hack & Slash, ma non è l'unica cosa che puoi fare. Le regole dicono "il mostro fa un attacco", non "il mostro infligge danno". Infliggere Danno è solo una delle molte opzioni, controlla la lista delle Mosse del GM e scegline una. Gettali a terra, afferra le loro armi, minaccia un alleato, mettili in una brutta situazione, danneggia le loro armature, afferrali, circondali. In Dungeon World il modo pazzesco in cui si sviluppano combattimenti cinematografici grazie alle regole è fantastico.

## Non ci sono cose come agire "Fuori dal Turno"

L'ho spiegato in precedenza, ma vale la pena enfatizzarlo di nuovo. Fai girare le scene o il dettaglio di una situazione attorno al tavolo, chiedi ai giocatori cosa stanno facendo, ma evita in ogni modo di incentrare il combattimento in round e turni. Se un altro giocatore è minacciato da qualcosa, rivolgiti a lui e chiedigli come reagisce. Balza da uno all'altro e spiegagli con quali avversari è permesso interagire.

Questo è un esempio direttamente dal mio tavolo di gioco:

*Chierico: "Ok, quindi i coboldi si stanno scagliando contro di me, giusto? Ho solo tre punti vita; impugno saldamente lo scudo e roteo il mio martello da guerra tentando di tenerli lontani."*

*GM: "Questo mi sembra un... Difendere (Defend). Stai Difendendo te stesso, quindi tira i dadi."*

*Chierico: "Acc... un 6. Fallimento totale."*

*GM: "Questa è una cosa davvero, davvero brutta. Ecco cosa succede: Guerriero, ricordi di aver detto prima di essere caduto in una specie di trance da battaglia? Che il tempo per te era rallentato? Bene, stai combattendo contro sciame di coboldi, ma il tuo sguardo cade giusto in tempo sul Chierico e lo vedi commettere un terribile errore. Sollevando lo scudo per proteggersi parte del corpo, rotea la mazza nell'altra direzione, lasciando così scoperto un punto nella sua difesa. Puoi vedere il gruppo di coboldi gettarsi contro di lui. Poi noti un coboldo che si muove furtivo alle spalle del Mago, pronto a colpire. Hai solo un secondo per intervenire, ma non hai il tempo di salvare entrambi."*

*Guerriero: "Quindi, o Aiuto il Chierico trasformando il suo fallimento in un 7, o tento di Difendere il Mago?"*

*GM: "Esatto, e devi prendere una decisione adesso."*

Hai visto cosa è successo? Avrei potuto dire: "Bene, Chierico, hai fallito. Preparati a farti male." Invece, mi sono rivolto al Guerriero che gli stava vicino e gli ho dato la possibilità di reagire, anche se non era il suo "turno". Naturalmente, dopo che il Guerriero è saltato in Aiuto del Chierico ho dato al Mago la possibilità di sconfiggere il suo nemico, ma in questo modo ho aggiunto tensione alla scena e aumentato la pressione sul Guerriero. I giocatori l'hanno apprezzato.

Come GM, ti sarà capitato di avere un ordine d'iniziativa per far agire i PNG, un turno specifico per ognuno di loro e altro ancora. Dungeon World non funziona in questo modo, quindi non forzarlo in tal senso. Invece, rivela il caos dell'attacco dei mostri e spingi i giocatori nell'azione.

## Zoomare fuori e dentro un'Azione

La bellezza di questa meccanica è data dal fatto che vi si possono applicare azioni piccole o grandi. Il Mondo dell'Apocalisse si focalizza su questo aspetto in maggior modo, ma è applicabile anche qui. A volte tirerete Evitare un Pericolo per mettere in luce un piccolo frammento d'azione (può schivare la spada prima di contrattaccare?), in altre situazioni il tiro rappresenterà una lunga sequenza: può schivare la salva di frecce mentre corre attraverso lo stretto ponte sopra la fossa infuocata? Un tiro può determinare un frammento d'azione o una grossa parte; è tuo compito da GM riuscire a combinarle al meglio. Fai finta di dirigere un film d'azione: metti sotto i riflettori un'area

del campo da battaglia per un po', lasciala quando si raggiunge un cliffhanger e muovi verso la prossima. Poni una grossa posta in gioco per un singolo tiro di dado, poi passa ad altro.

### **Rendi importanti i risultati 7-9**

Un risultato di 7-9 è fondamentalmente un successo per il giocatore, ma un successo con un prezzo. Fargli pagare un prezzo è più divertente che fare "5 danni". Con 7-9, puoi usare una Mossa del GM come con un 6-. Dovrebbe essere una Mossa Morbida invece di una Dura, ma puoi fare molto con un Mossa Morbida; predisporre tutto per qualcosa di più. Quindi prepara qualcosa d'interessante che costruisca la fiction. Potrebbe essere semplice come dire: "*Lo tagli, ma lui risponde con una raffica di colpi. Prendi 4 danni; inizia a pressarti con i suoi attacchi e ti sta spingendo via...*" Questo prepara le cose in modo che tu possa lavorarci e aumentare la tensione. Davvero, tutto si riduce a far pagare un prezzo al personaggio. Fai sentire il 7-9 come un *sacrificio*.

### **Gestire più nemici come uno Sciame**

Questo è qualcosa che non c'è nelle regole, almeno che io sappia, ma l'ho utilizzato con efficacia. Se vuoi minacciare i tuoi PG con un intero mucchio di nemici, devi solo dare al gruppo una grossa polla di Punti Vita e quando questa finisce, lo sciame è distrutto. Nella fiction, tratta ogni nemico come un separato attaccante, e falli morire come servitori; assegna pochi Punti Vita a ognuno. Se il guerriero fa vorticare la spada causando 8 danni, forse ucciderà tre o quattro nemici. Sottrai 8 dalla polla di Punti Vita del gruppo; la morte di quei tre o quattro nemici avrà demoralizzato il gruppo. Ovviamente, ogni PG affronterà il suo piccolo gruppo di attaccanti, e prenderà danni come al solito (tira un dado di danno +1 per ogni attaccante oltre il primo). Una volta che la polla di Punti Vita sarà finita, significa che hanno sofferto abbastanza perdite da doversi ritirare, scappare o arrendersi. È un metodo funzionale e rende il "fare i conti" molto più semplice. È possibile anche prepararci delle battaglie davvero cinematiche, con i personaggi che fronteggiano dozzine di mostri e ne uccidono due o tre alla volta, tenendo a malapena a bada la folla.

### **Ricorda le Mosse del GM**

Di certo è ovvio, ma forse vale la pena ricordarlo: le Mosse del GM non smettono di essere utili perché il combattimento è iniziato, sono ancora del tutto applicabili. Puoi utilizzare mosse come Separali, grazie alla posizione del nemico o a una caratteristica del terreno. Mostra un Aspetto Negativo del loro Equipaggiamento è un'altra mossa facile da usare: il martello da guerra del mio Guerriero ha una portata +Allungo (Reach), quindi se lo uso per allontanare piccole creature, rendi momentaneamente quest'arma un ostacolo. Tutte queste mosse ti preparano per future Scelte Difficili.

Alcune Mosse del GM sembrano non potersi applicare, ma se ci pensi bene noterai che sono aperte a molte interpretazioni. Vogliamo parlare di Rivelare una Spiacevole Verità? Una verità può essere una qualsiasi cosa, *letteralmente*, che il PG non si vorrebbe sentir dire: "*Sembra che indossi un'armatura di mithril*", "*Vedi che il troll sta rigenerando, il tuo colpo non l'ha nemmeno scalfito*", "*Puoi sentire il rumore delle guardie che si avvicinano*." E poi, sempre: "*Cosa fai?*"

### **Perché Questo Sistema Funziona**

Funziona perché invece di spezzare il combattimento in ciclici, ordinati, piccoli turni in cui ognuno può muovere e attaccare, fa diventare la battaglia cinematica, piena di *azione* e *movimento*. Gli attacchi hanno conseguenze e si percepiscono come reali;



tagliare la gamba di un nemico significa che lui collasserà. Rompergli il braccio con cui regge la spada, può significare vincere la battaglia, senza il bisogno di speciali Talenti o Abilità: si tratta solo di qualcosa che i giocatori possono fare. Ogni personaggio agisce e le Mosse del GM sono stabilite per creare un effetto valanga, portare avanti le azioni e rendere il combattimento confuso, caotico e soddisfacente.

Ho partecipato a una marea di giochi con giocatori alla loro prima esperienza, e ogni volta che il combattimento iniziava succedeva la stessa cosa. Quando dicevo qualcosa come "*il goblin ti attacca con la sua spada*" e mi preparavo a tirare i dadi, il giocatore inesperto mi chiedeva "*posso schivare il colpo?*". E quando usavo il d20, dovevo dirgli di no, spiegare l'astrazione della Classe Armatura, l'idea dietro i Tiri Salvezza, tutte cose che per me avevano senso, perché avevo passato anni a comprenderle e giocarci. Ma con Dungeon World, quando un giocatore mi chiede "*Posso schivarlo?*" io posso sorridere e dire "*Naturalmente! Tira +DES*". Ecco perché funziona! Perché posso sempre dire "sì".

## Che Altro c'è da Sapere?

Ok, abbiamo parlato degli ostacoli più difficili per qualcuno privo di esperienza con Dungeon World. Spero che le mosse dei giocatori e del master siano ormai un concetto cristallino e tu abbia voglia di incominciare a giocare.

La prossima manciata di sezioni serviranno a darti ulteriori suggerimenti per far funzionare il gioco. Il manuale riporta ottimi consigli su come fare il GM, assicurati di averli letti. Nel resto di questa guida, tuttavia, andremo a occuparci di cose con cui il GM dovrà fare i conti: scrivere mosse personalizzate e sviluppare Fronti coesi. Abbiamo incluso anche le eccellenti Classi Avanzate, create dall'utente **Emong** del Something Awful Forum, che potrai usare nelle tue campagne, o per prendere spunto quando tu o i tuoi giocatori vorrete scriverne di vostre.

Alla fine di tutto questo troverai un **lungo esempio di gioco**, pieno di commenti per darti un'idea di come questi suggerimenti funzionino al tavolo da gioco.



### Mosse Personalizzate

Le mosse personalizzate sono davvero divertenti da scrivere e da giocare. Il manuale fornisce delle linee guida per scriverne di proprie, ma alcune persone hanno difficoltà a farlo. Quindi diamo un'occhiata a come usarle e a come idearne di valide. Sai che nelle avventure pubblicate del d20 c'è sempre una nota a lato (o qualcosa di simile) che dice: "*un tiro di Percezione a Difficoltà 15 rivelerà le seguenti informazioni...*"? Bene, questo è quello che dovresti fare con le mosse personalizzate: è qualcosa che si sa accadrà, per questo la si prepara in anticipo. La regola nel manuale dice: "[Una mossa personalizzata] è forte perché è legata a un posto in particolare in un momento specifico", e questo è di sicuro un buon consiglio.

**Una mossa personalizzata è di solito qualcosa che potrebbe essere coperto dalle mosse base, ma di cui si conoscono le conseguenze in anticipo.** È come scrivere un tiro di Evitare un Pericolo in anticipo, perché conosci in anticipo i possibili risultati. Usciranno un sacco di 7-9 nel corso dell'avventura e tu puoi già iniziare a mettere alla prova la tua immaginazione. È carino avere qualcosa di preparato ogni tanto.

Tuttavia non pianificare *troppo*, non vorrai che le scelte dei risultati siano così restrittive da poter essere usate solo una volta. Io credo che una buona mossa personalizzata dovrebbe avere un risultato che può essere interpretato dal GM, se necessario, invece di avere un'unica opzione troppo specifica. Facciamo altri esempi; gli esempi sono una buona cosa.

Ecco una mossa personalizzata che ho creato per una mia campagna (ne sono molto orgoglioso):

Quando **vieni afferrato dai viticci di sangue**, tira +DES.

**Con un 10+** prendi entrambi. **Con 7-9** scegli uno:

... *il tuo equipaggiamento è salvo*

... *tu sei salvo*

Semplice e funzionale, con successo e scelte chiare. Inoltre, è specifica per una certa situazione, ma che si ripeterà più volte nel corso dell'avventura. Credo sia stata una buona idea, ma la versione originale era un po' differente e non così funzionale. Avevo pensato a qualcosa come:

Quando **vieni afferrato dai viticci di sangue**, tira +DES.

**Con un 10+** prendi tutte. **Con 7-9** scegli uno:

... *il tuo equipaggiamento è salvo*

... *tu sei salvo*

... *puoi riuscire a liberarti*

Questa *non* era una buona mossa, anzi era proprio brutta, e per un paio di ragioni. Prima di tutto, prendere tutte le scelte con 10+ e solo una con 7-9, era un'opzione zoppicante. Ma più importante, la terza opzione, "... puoi riuscire a liberarti" è *terribile*. È in assoluto una non-scelta: il giocatore sarebbe ovviamente portato a scegliere di liberarsi. Infatti, quello sarebbe stato il modo necessario per portare avanti l'azione, quindi ottenere un risultato di 7-9 non sarebbe stata una scelta reale. Quindi l'ho ridotta nella sua versione definitiva, in cui i PG possono scegliere di ferirsi o perdere qualcosa. Il PG tenderà chiaramente a scegliere di liberarsi; la questione è *a che costo ci riesce?* Credo che così funzioni decisamente meglio.

Mi piace come è venuto il Viticcio di Sangue, perché è semplice e mantiene molteplici opzioni. Il giocatore sceglie cos'è più importante per lui, ma il GM decide l'esito finale: *Come sei stato ferito? Quale equipaggiamento si è danneggiato?* È qualcosa che possiamo usare più volte senza stancarci.

C'è un'altra mossa dal forum Something Awful, scritta dall'utente *The Supreme Court* e me. Ha fatto una campagna a tema piratesco ed è stato ovviamente *necessario* creare una mossa personalizzata per lanciarsi dal sartiame durante una battaglia navale. Insomma, in una campagna a tema piratesco



una cosa del genere *accadrà* di sicuro, giusto? Quindi meglio avere una mossa a portata di mano.

*The Supreme Court* scrisse una bozza per questa mossa:

Quando **oscilli dall'alto**, tiri +DES.

**Con 10+**, prendi tutte e tre

**Con 7-9**, scegli uno:

... *prendi il tuo nemico di sorpresa*

... *fai +1d4 danno*

... *non ti schianti in modo orribile sul ponte*

Ci sono di certo delle buone idee. Ha fissato alcuni punti per oscillare dal sartiame: colpire di sorpresa il tuo nemico e non cadere verso la morte. Ma la posta in gioco non sembra equa, c'è qualcosa che non va.

In realtà, è un'altra non-scelta: con 7-9 chi non sceglierebbe "non ti schianti in modo orribile sul ponte"? Mentre con 10+, in aggiunta, prenderà il nemico di sorpresa e aggiungerà 1d4 al danno, ma con 7-9 si limiterà a "non schiantarsi". Questo non sembra proprio un successo parziale. In aggiunta, non è chiaramente un'esplicita mossa di *combattimento*.

Così ne abbiamo parlato e l'abbiamo rifinita. Di certo, un personaggio sarebbe dovuto cadere solo in seguito a un Fallimento. Questo era sicuro. La mossa sarebbe stata usata spesso in una campagna con i pirati, ma non doveva sempre essere la scelta migliore o avrebbe sostituito le mosse base da sola. Ho ritenuto che cogliere il nemico di sorpresa fosse già abbastanza senza aggiungere il dado extra. Poi pensando ad altre opzioni per qualche minuto, me ne sono uscito con questa buona versione:

Quando **ti cali dal sartiame** verso qualche bastardo con lo scorbuto, mentre stringi tra i denti il tuo coltellaccio, tira +DES.

**Con 10+**, *lo rovesci al suolo quando atterri*

**Con 7-9**, *entrambi finite rovesciati al suolo quando atterri*

**Con un Fallimento** *non atterri*

Tutti l'hanno apprezzata. Come mossa personalizzata funziona bene per un paio di motivi. Primo, come tutte le mosse personalizzate ben riuscite, si occupa di una specifica situazione che accadrà più di una volta nel corso del gioco. Secondo, ogni risultato lascia spazio alla narrazione: forse il bersaglio sarà atterrato, forse finirà fuori bordo, forse lascerà cadere la pistola con cui stava per fare fuoco. Infine, il 7-9 è *proprio come dovrebbe essere* un 7-9: il giocatore ottiene quello che vuole, ma non senza costo. Come bonus aggiunto, crea facilmente l'effetto valanga, preparando ad altre mosse, ora che il giocatore e il suo bersaglio sono avvinghiati l'uno all'altro.

### **Scrivendo le Scelte dei Risultati**

Quando ti prepari a scrivere la tua lista di opzioni, mantienila breve. Ho visto persone scrivere delle mosse con cinque o sei scelte, ma si sono sempre rivelate troppe. Devi renderla facilmente riconoscibile e semplice da controllare, non qualcosa che spinge i giocatori fuori dalla fiction a causa di una pesante lista di opzioni. Ricontrolla le mosse "ufficiali"; la maggior parte ha tre opzioni, quattro al massimo. Alcuni pensano che ci sarà sempre qualcosa di sbagliato; cercano quindi di coprire ogni possibile risultato di un'azione. Non lo fare. Invece, crea una breve lista di scelte con un ampio impatto, cosicché un giocatore possa scegliere con facilità quella che trova più interessante. I

particolari dipendono di volta in volta dalla fiction, quindi basta scriverne il succo e determinare i dettagli in gioco.

È importante anche pensare a quali opzioni dare a un giocatore con un 7-9, e cosa accade con quelle che non vengono scelte; *le conseguenze trascurate si attivano*. È implicito che non scegliendo una determinata azione accade l'opposto. Come in questo caso:

**Scegli uno:**

- ... *non prende i tuoi soldi*
- ... *non ti picchia*

Devi fare una scelta: se non vuoi essere picchiato, *prenderà* i tuoi soldi. Se non vuoi fargli prendere i tuoi soldi, ti *picchierà*. In pratica il giocatore sceglie l'opzione che *non vuole* far verificare, ma non potrà evitarle entrambe. E quella che non sceglie? Quella si verificherà di certo. Ecco perché si devono evitare le non-scelte, come si diceva in precedenza. Non dare come conseguenza "*sopravvivi all'esplosione*", piuttosto racconta che "*quando premi il bottone dell'autodistruzione, sopravvivi all'esplosione ma scegli uno...*".

Ecco una brutta mossa:

Quando **entri furtivo nell'edificio in cerca del pacco**: tira +*Una qualsiasi*

Con **10+**, scegli quattro, con **7-9**, scegli due:

- ... *le guardie non ti prendono*
- ... *le telecamere non ti vedono*
- ... *l'allarme non scatta*
- ... *puoi fuggire fuori al sicuro*

Non sembra stupida? Ci sono troppe opzioni e alcune si sovrappongono: se le telecamere ti vedono, l'allarme probabilmente scatterà, giusto? Se le guardie ti catturano, come puoi uscire fuori al sicuro?

Ci sono diversi modi di creare una mossa come quella, ma fai attenzione ai due successivi esempi e alla differenza tra loro:

**Con 7-9**, scegli uno:

- ... *hai preso il pacchetto*
- ... *le guardie non ti prendono*

**Con 7-9**, scegli uno:

- ... *te ne ma lasci prove incriminanti*
- ... *fai scattare l'allarme mentre sei ancora all'interno*

La prima mossa è ben fatta e *chiara*: puoi prendere il pacco ma combattere alcune guardie, oppure sfuggire alle guardie e scordarti del pacco. La seconda mossa *non* è altrettanto chiara: non ci sono possibilità di andarsene senza lati negativi. L'unica scelta reale del giocatore è se avere problemi *ora* o *in seguito*. Entrambe sono utilizzabili, coprono la stessa azione, ma suggeriscono due cose molto diverse riguardo il tono della tua giocata. Interessante, vero?

Perciò quando scrivi una mossa personalizzata, ricorda cosa devi fare: **Assicurati che la posta in gioco sia ragionevole**; né troppo alta né troppo bassa, nessuno



vince all'istante, nessuno muore sul colpo. **Assicurati che gli effetti siano ben calibrati**: successo pieno, parziale e fallimento. **Assicurati che le scelte siano specifiche ma ampie**: specifiche abbastanza da essere chiare, ma abbastanza ampie da poter essere usate più volte. **Mantieni il testo breve**, così che sia facile per i giocatori capire che scelte sono possibili.

## Costruendo il mondo: Fai domande, Lascia spazi vuoti

Tutti sappiamo che due tra i più importanti principi di Dungeon World sono **Disegna Mappe, Lascia Spazi Vuoti e Fai Domande e Usa le Risposte**. E sappiamo anche che non bisogna decidere in anticipo tutte le avventure e i possibili esiti della campagna (**Gioca per scoprire cosa accadrà**, ricordi?). Definiremo il luogo di partenza dei PG all'inizio, scegliendo uno o due punti d'interesse, ma lasciando il resto indefinito, per poi scoprirlo naturalmente in gioco. Questo *non significa* che non devi mai fare una mappa della campagna prima d'iniziare una campagna.

Molti GM si trovano a loro agio preparando tutto in anticipo, delineando un intero mondo con città, dungeon, antiche rovine e altri luoghi fantasy assortiti, definendolo e popolandolo ben prima che i giocatori abbiano pensato a che tipo di personaggio interpretare. Questo modo di fare il GM *può* funzionare con Dungeon World, ma richiede alcune modifiche: quando metti un punto d'interesse, **non definirlo al di là delle nozioni base**. *Non* disegnarlo, *non* popolarlo di mostri. Invece, **assegna da una a tre domande interessanti riguardo il luogo, e lasciale senza risposta**.

In cosa costituisce una "domanda interessante"? Bene, per cominciare, dovrebbe essere una domanda importante. A volte riguarda una verità grande, a volte nascosta, altre segreta. L'idea sarebbe di cercare domande che come una valanga creino altre domande, rendendo vivido il mondo ogni volta che le porti in gioco.

Diciamo che vi trovate nelle rovine di un tempio, in mezzo a una foresta. Una domanda semplice sarebbe "*a che divinità è dedicato il tempio?*", ma non è davvero importante. La risposta non porta in modo naturale ad altre domande, perché è troppo semplice; la risposta potrebbe essere "Grix, dio delle tempeste" ma non sembra innescare altre domande. Noi vogliamo domande che portino ad *altre domande*. Quindi cerchiamo di renderla migliore.

Un modo semplice di migliorare la domanda è specificare qualcosa d'interessante riguardo il tempio e/o alla divinità: "*A quale divinità dimenticata è dedicato il tempio?*" è buona; non solo definisce la divinità, ma ci porta anche a creare ad altre domande, come "*Perché il dio è stato dimenticato?*".

In aggiunta alle domande importanti, potresti volerne tenere alcune indefinite e pronte per essere utilizzate durante nuove avventure, quando ce ne sarà bisogno; nuove minacce, battaglie rilevanti, nemici che si stanno avvantaggiando di una brutta situazione per i propri scopi. Continuando con l'esempio del tempio, diciamo che hai avuto l'idea di alcuni antichi sigilli all'interno e di qualcosa che accadrà se vengono spezzati o dissolti; sarebbe un ottimo aggancio per un'avventura, vero? Ecco il punto: *fermati*. Non pianificare cosa accadrà se/quando i sigilli si spezzeranno. **Gioca per scoprire cosa accadrà**.

Quindi mantieni l'idea, ma lasciala come domanda. Scrivi "*Cosa accadrà quando i sigilli nel tempio si spezzeranno?*" e fermati. È una domanda con molto potenziale; i sigilli tengono rinchiuso qualcosa di malvagio o di buono? Se non è una questione di "se" ma di "quando", quale evento causerà la rottura dei sigilli? Ora hai il tuo aggancio per un'avventura, pronto per essere usato in un qualsiasi momento futuro. E questa indeterminatezza è quella che ti permette di lavorarci in gioco con facilità, piuttosto che usando gestioni del mondo e degli eventi pesantemente codificate. I tuoi giocatori non seguiranno una trama già scritta, ma scriveranno la *propria*.

È meglio avere Presagi (Portents) che siano innescati dai giocatori, o almeno qualcosa che hanno la possibilità di *fermare*. Se hai già deciso che i sigilli si spezzeranno cinque settimane dopo l'inizio della campagna o quando le due lune sono allineate, sarà possibile che questo evento capiti quando i PG saranno nel bel mezzo di qualcos'altro, oppure potrebbero non trovare mai il tempio né tentare di spezzare i sigilli; avresti sprecato tempo e fatica per ideare una serie di eventi che non interessa affatto ai giocatori. Parleremo un po' in seguito di questo, ma quello che hai bisogno di ricordare riguardo le situazioni che iniziano a uscire dai binari è: lasciale accadere, e aggiusta Fronti e Presagi in accordo con quanto successo. Sono delle guide, non delle camicie di forza, quindi non aver timore di modificarle se ce ne sarà bisogno.

Quando lasci una domanda aperta, non solo è possibile adattare la risposta ai tuoi giocatori, ma anche personalizzare il tono della campagna, che potrebbe essere diverso da quello con cui sei partito. La ragione per cui fai domande e lasci spazi vuoti in *Dungeon World* è che puoi imparare com'è il mondo *mentre lo rendi vivo*; questo non significa che non puoi utilizzare un'idea di ciò che si potrà trovare prima di arrivarci, ma solo che devi lasciare dei dettagli da definire. Quindi **non scrivere in anticipo le linee guida della storia**. Invece, **riempi il mondo di domande interessanti** per i tuoi giocatori, per cui trovare risposta quando il gioco sarà iniziato.



### **Fronti, Pericoli, Presagi**

Come si può avere una campagna eccitante e piena di eventi senza scrivere tutto in anticipo? Il manuale ti fornisce gli strumenti per farlo: i Fronti. I Fronti sono un modo fantastico per organizzare una campagna aperta a molteplici possibilità. Credo che una volta che avrai imparato ad usarli, inizierai a utilizzare Fronti in ogni gdr che farai. Inventare un Pericolo di solito è facile, ma inventare un Presagio può essere una sfida. Ho visto molte persone in rete che usano i Presagi come mappa per le loro campagne. Ma non dovremmo scrivere in anticipo una campagna, giusto? Quindi non stilare una lista di eventi.

I Portenti che crei dovrebbero servire a due scopi importanti. Primo, **sono eventi che mettono in guardia i giocatori riguardo un qualche Destino Imminente**. Secondo, **sono brutte cose che i giocatori possono prevenire**. Questo è un punto importante. Nessun Presagio si verificherà dietro le quinte. Ad esempio: "Grak Signore della Guerra trova le chiavi del Portale" non è un *Presagio*, è solo qualcosa che tu hai deciso di far *accadere*. Invece, considera come i giocatori ne sono venuti a conoscenza. Come fa il Signore della Guerra Grak a cercare la Chiave? Cosa fa una volta che l'ha trovata? Questi sono Presagi.

Ogni Pericolo dovrebbe avere una lista di Presagi, ma non fare liste troppo lunghe, bastano alcuni eventi chiave in linea temporale. Ribadiamolo, non devono essere eventi pre-determinati che hai già in mente. Ogni Presagio dovrebbe suggerire spontaneamente il successivo della lista. Dovrebbero avere una successione logica nella storia, piuttosto che essere eventi casuali separati. Nell'esempio sopra riportato, il nostro Presagio poteva essere "*I seguaci del Signore della guerra Grak iniziano a cercare la chiave*" e "*Il Portale si apre e sputa fuori demoni*". Queste sono cose che i giocatori possono notare e tentare di fermare; sono segni tangibili in fiction che il Signore della Guerra Grak mira a qualcosa di grosso. Ecco un Presagio.

Una cosa importante da ricordare riguardo i Presagi è che possono diventare *punti di svolta* di una campagna. Se i personaggi riescono a togliere di mezzo Grak prima che lui trovi la Chiave del Portale, cosa devi fare? Modifica i Presagi, ovviamente. Potresti decidere che il comandante in seconda di Grak prenderà in mano l'orda e tenterà di portare a termine quello in cui Grak ha fallito, ma non è una buona soluzione, per una ragione importante: fa sentire i giocatori come se le loro azioni non avessero avuto alcuna influenza in gioco. E viola il principio "gioca per scoprire cosa succede". Quando sostituisci il Cattivo Ragazzo A con il Cattivo Ragazzo B e mantieni la trama immutata, come se niente fosse accaduto, stai pilotando la giocata. Non stai realizzando il gioco voluto dai *giocatori*, ma stai giocando quello che vuoi *tu*.

La vera forza dei Fronti è la flessibilità. I Fronti danno alla tua campagna una struttura che puoi costruire e con cui guidare l'azione, ma danno anche abbastanza spazio per espandere e improvvisare in *risposta* alle scelte dei giocatori. Il Signore della Guerra Grak è morto? Allora forse suo figlio Bren inizia a guidare l'orda e tenta di fermare queste stupide leggende riguardanti "la chiave" e conquistare il territorio! Ora puoi dividere questa cosa in Fronti separati con i propri Presagi e Cast.

E cosa ne sarà del portale? Non smette certo di esistere perché Grak è morto. Ma visto che i Fronti sono linee guida generali invece di percorsi predeterminati, puoi ancora usarlo, hai solo bisogno di aggiustarlo un pochino. C'è qualcuno nel cast del Fronte che potrebbe diventare la sua forza trainante? Forse lo studioso che i PG hanno consultato può essere tentato dalla potenza del Portale. Quel Fronte si divide in due differenti, pronti per essere usati.

**I Fronti non sono statici.** Sono solo strumenti logistici per aiutarti a far funzionare la campagna secondo lo stile di Dungeon World. Ogni volta che i giocatori diventano una forza per il cambiamento, guarda i tuoi Fonti e vedi come puoi rispondere. Questa tecnica di botta-e-risposta ti suona familiare? È lo stesso modo in cui fluiscono le mosse tra GM e giocatori e viceversa. L'intero gioco funziona in questo modo! Bello, vero?

## Esempio di un Fronte della Campagna

Diamo un'occhiata alle basi di una campagna, preparata e pronta a iniziare. Presta attenzione alla sua descrizione e al modo in cui è impostata, e a come mette in gioco Fronti, Pericoli e Domande Cardine.

### Il Grande Drago Axstalrath di Sean M. Dunstan

L'**Isola Mezzaluna** è una piccola isola che di recente ha attirato alcune pericolose attenzioni. L'isola venne colonizzata dagli umani circa cinque anni fa, con un certo fastidio per la **nativa popolazione di uomini lucertola**. Fortunatamente, gli uomini lucertola hanno pochi interessi nelle cose che avvengono al di fuori della loro palude, quindi **è stato stipulato un accordo informale** basato sullo spontaneo "vivi e lascia vivere".

La piccola **Port Taramos** venne fondata sulla costa est dell'isola, e in poco tempo **depositi di ferro furono ritrovati** vicino alla foresta a sud. Una miniera fu costruita in fretta, e la città di Rockbreak venne fondata per supportare la miniera, così come per tagliare alcuni alberi nella vicina foresta. La **città di Windward** prese vita nella parte nord dell'isola, dove si era trovata molta terra coltivabile. I rifornimenti arrivano dal continente una volta al mese, per fornire ai coloni il poco che non riescono a procurarsi, ma per lo più l'Isola Mezzaluna è autosufficiente.

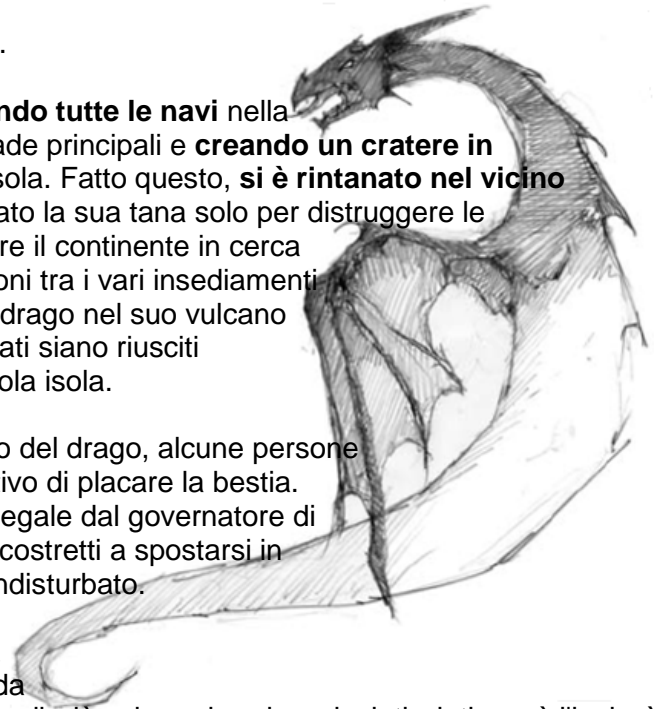
Tre settimane fa **è apparso il drago**.

**È arrivato senza preavviso, raziando tutte le navi** nella baia di Taramos, minacciando le strade principali e **creando un cratere in una specifica zona** nel centro dell'isola. Fatto questo, **si è rintanato nel vicino oceano vulcanico**. Il drago ha lasciato la sua tana solo per distruggere le navi che hanno cercato di raggiungere il continente in cerca d'aiuto e per impedire le comunicazioni tra i vari insediamenti dell'isola. Un tentativo di attaccare il drago nel suo vulcano è stato spazzato via prima che i soldati siano riusciti nemmeno a mettere piede sulla piccola isola.

Nelle settimane trascorse dall'attacco del drago, alcune persone hanno iniziato ad adorarlo, nel tentativo di placare la bestia. Il culto del drago è stato dichiarato illegale dal governatore di Port Taramos, ma questo lo ha solo costretti a spostarsi in luoghi nascosti, dove può crescere indisturbato.

Potrebbero passare settimane prima che qualcuno sulla terraferma si renda conto che c'è un problema, e anche di più prima che siano inviati aiuti, così l'isola è praticamente isolata. Sono ricercate persone disposte a uscire e prendere contatto con gli insediamenti isolati, per cercare di capire perché quella specifica sezione dell'isola è stata rasa al suolo, cosa c'è nel sotterraneo in rovina, riportato alla luce nella zona di terra devastata e forse... ma solo forse... uccidere il drago e salvare l'isola.

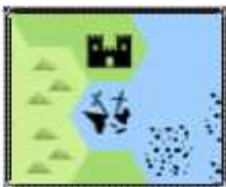
*... cosa fai?*







## Punti d'Interesse

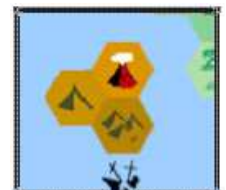


**Port Taramos** è la capitale e l'unico contatto con il mondo esterno. Circondata dagli scogli, si è ritenuta la cosa un vantaggio per il porto, un modo per creare un "imbuto" al traffico navale, così da tenere lontani i predoni. C'è un grande faro attaccato al palazzo di Lord Taramos, che si affaccia sulla baia.



La città che sorge sulla punta meridionale dell'isola è **Rockbreak**. Questa città mineraria e utile a fornire legname è la principale fonte di commercio dell'isola. Almeno finché il drago non ha fatto la sua comparsa, tagliando i contatti tra Rockbreak e Port Taramos.

**La lancia del Dio del Mare** è l'isola vulcanica in cui il drago ha fatto la sua tana. I relitti carbonizzati di tre navi militari si trovano appena a largo della costa meridionale.

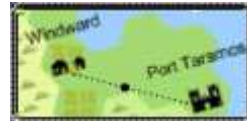


**Ss't'k'llst** è il più grande insediamento degli uomini lucertola e una specie di "capitale" per queste creature. Oltre a Ss't'k'llst, gli uomini lucertola occupano la maggior parte della palude Verdescaglia e i villaggi fuori da questa.

Per gli abitanti dell'isola, la **Foresta di Alghe** è solo uno spesso letto di alghe marina. Infatti, è solo una parte di una colonia di elfi marini che sfiora l'isola. Gli elfi marini si sono mostrati solo di recente agli abitanti dell'isola.



**Windward** è il centro agricolo del nord. Un piccolo luogo di sosta e rifornimento sorge tra Windward e Port Taramos; i locali lo chiamano **Waypoint**.



Uno dei più strani misteri dell'isola è **Il Monolito**, una colonna cilindrica alta due metri, ricoperta di rune impossibili da tradurre. Nelle notti di Mezzaluna, le rune brillano e la colonna proietta un raggio di luce direttamente nel cielo. Questo fenomeno non ha mai trovato una spiegazione. L'enorme vortice vicino al Monolito è chiamato **Occhio del Dio del Mare**, e vortica in continuazione fino a profondità sconosciute. Queste due curiose locazioni sembrano avere una qualche relazione, ma al momento gli studiosi non sono in grado di fornire alcuna spiegazione.



## Domande per i giocatori

- Chi di voi è uno straniero ora bloccato qui?
- Chi di voi conosce l'isola come il palmo della sua mano, essendoci nato e cresciuto?
- Se sei un elfo marino, perché ti sei rivelato agli abitanti di superficie? Cosa ne pensano i tuoi fratelli?
- Conosci uno dei cultisti del Drago personalmente. Chi è e perché non ha ascoltato il tuo consiglio di tenersene alla larga?
- Cosa hai raccontato riguardo il Misterioso Tempio nella piccola isola a sud-est?
- Cosa sai riguardo il Monolito che nessun altro sa?
- Se sei un uomo lucertola, perché hai lasciato la palude? Perché te ne stai fuori con questi mammiferi?

## Nuove Razze

### Mosse degli uomini lucertola

**Guerriero:** i tuoi artigli ti permettono di infliggere la tua classe di danno senza armi.

**Druido:** hai accesso a una nuova terra: la Fetida Palude.

**Ladro:** quando vuoi Evitare un Pericolo per nasconderti in una palude o in uno spesso manto di foglie ottieni successo automatico, come se avessi tirato 10+.

**Ranger:** il tuo animale può prendere "imboscata" come trucco astuto.

### Mosse degli elfi marini

**Bardo:** grazie alla tua voce da sirena, puoi offrire la tua continua presenza o la felicità come leva quando tenti Parley.

**Guerriero:** ogni arma che impugni è considerata avere il tag "Precisa".

**Mago:** puoi preparare un livello extra di incantesimi.

**Chierico:** sei in sintonia con il Dio del Mare. La tua religione può avere il dominio "L'Oceano e i suoi segreti".

### **Pericolo: Il Drago** (*Nemico Arcano*)

Il drago Axstalrath ha scelto l'Isola Mezzaluna come sua tana per diverse ragioni: è isolata e tagliata fuori dalla civiltà, è intrigato dal monolito nel deserto, il vulcano è un luogo perfetto per deporre le sue uova e quando le uova si schiuderanno l'isola sarà piena di cibo indifeso senza via di fuga.

**Impulso:** difendere e prendersi cura dei propri piccoli

#### **Oscuri Presagi**

- *Il drago contatta i magmin che vivono sotto il vulcano*
- *Il drago complotta per rivoltare gli uomini lucertola contro gli umani*
- *Il drago distrugge una pattuglia navale inviata dal continente*
- *I cuccioli di drago scendono sull'isola e si nutrono*

**Destino Imminente:** Distruzione

### **Pericolo: I magmin** (*Orda*)

**Impulso:** crescere forti, per sconfiggere i propri nemici, prima che lo facciano loro

#### **Oscuri Presagi**

- *I magmin appaiono nelle coste occidentali*
- *Scavano attraverso la miniera e prendono Rockbreak*
- *Combinano un accordo infame con i cultisti del drago*
- *Offrono i cultisti come cibo per i cuccioli di drago*

**Destino Imminente:** Tirannia

### **Pericolo: Il Culto del Drago** (*Organizzazione Ambiziosa*)

I cultisti cercano di placare il drago attraverso l'adorazione.

**Impulso:** venerare il drago come una divinità

#### **Oscuri Presagi**

- *I cittadini di Port Taramos diventano inquieti, il culto guadagna membri*
- *Viene dichiarata la Legge Marziale*
- *I cultisti del drago tentano di prendere Port Taramos*
- *Il drago colpisce il faro vicino al palazzo di Lord Taramos*
- *Il culto prende il sopravvento e offre la città al drago*

**Destino Imminente:** Usurpare

## **Domande Interessanti**

\*Cos'è la caverna scoperta dall'attacco del drago nel centro dell'isola? Cosa c'è al suo interno che il drago vuole così tanto?

\* Cosa diventerà Rockbreak, ora che è isolata?

\* Che ruolo ha il Monolito nel destino dell'isola?

\* Gli uomini lucertola romperanno l'esile tregua con gli umani per schierarsi dalla parte del drago?

\* Perché gli elfi marini della foresta d'alghe si sono fatti conoscere dagli uomini per la prima volta?

## **Cast della Campagna**

**Lord William Taramos** è il Sindaco di Port Taramos; la famiglia Taramos ha fondato il primo insediamento dell'isola e da allora è rimasta influente.

**Linsa Crane** è la caposquadra alla miniera di Rockbreak, che svolge anche la funzione di sindaco del villaggio di Rockbreak. Gli abitanti la rispettano e si rimettono alle sue decisioni senza esitazione.

**Karlov Grey** è stato identificato come probabile fondatore e attuale leader del Culto del Drago, anche se il luogo dove si nasconde di giorno in giorno rimane segreto. Nessuno sa chi fosse prima che il culto fosse fondato.

**Lsst'I** rappresenta gli interessi degli uomini lucertola a Port Taramos, dal commercio, alla politica fino agli affari riguardanti i confini, per assicurare la pace tra le due razze. Ha sempre lottato per la pace e la coesistenza, ma è davvero degno di fiducia?

**Rajak Redsteel**: si sa ben poco del Re dei magmin, o per quale scopo guida il suo popolo alla conquista. Un mistero che deve ancora essere risolto.

## Compendio delle Classi

Le Classi Avanzate non sono come le classi base scelte all'inizio del gioco; al contrario sono acquisite quando passi livello e la maggior parte richiede un qualche tipo di prerequisito. In genere, questi prerequisiti sono qualcosa che il personaggio compie o sperimenta in gioco. L'utente **Emong** del forum *SomethingAwful* ne ha scritte diverse. Questi sono alcuni dei miei preferiti tra quelli che ha postato; forse alcuni ti ispireranno sul come usarli o saranno uno spunto per crearne di tue.

-----

### Classe Avanzata: Camminatore dell'Abisso

**Quanto viaggi nell'abisso e questo ti influenza in modo permanente** puoi prendere questa mossa quando passi livello:

**Segnato dall'Abisso**: l'abisso ha lasciato un marchio su di te, per questo soffri di una qualche debilitazione fisica, il GM ti dirà quale. In cambio, **una volta per combattimento puoi infliggere il tuo danno a un bersaglio a tua scelta**, usando il potere dell'abisso e cogliendolo con la guardia abbassata.

Una volta preso **Segnato dall'Abisso**, le seguenti mosse contano come mosse di classe per te. Puoi sceglierne una da questa lista, ogni volta che passi livello:

**Camminatore dell'Abisso**: quando **conduci qualcuno nell'abisso**, tira **+SAG**.

**Con 10+**, esci al sicuro e nella destinazione prevista.

**Con 7-9**, esci dall'abisso, ma il GM sceglie uno:

... sei in un posto che non hai mai visto prima.

... qualcosa ti ha seguito fuori dall'abisso.

**Sfamato dal Nulla**: se una mossa ti dice di togliere una razione, ignorala. Ora l'Abisso provvede al tuo sostentamento.

**L'Abisso guarda dentro di te**: quando qualcuno tenta di Distinguere la Realtà nei tuoi confronti, ti studia o vuole capire i tuoi intenti, puoi porgli una domanda dalla lista per Distinguere la Realtà.

-----

## Nuove Razze: L'Automa

Molti giocatori hanno creato regole per i Forgiati, una razza popolare in D&D. Questa è nuova razza da scegliere durante la creazione del personaggio, per ogni classe, ideata per emulare alcune caratteristiche di una macchina vivente.

### Mosse razziali di partenza per gli Automi di ogni classe

**Alimentato dal Ferro:** se una mossa ti dice di togliere una razione, ignorala. Sei un robot, per quale motivo dovresti aver bisogno di mangiare?

**Uomo di Metallo:** Non puoi essere curato in modo normale né dalla magia, invece, puoi (da solo o farlo fare a qualcuno) ripararti ogni volta che ti Accampi (Make Camp) o Riposi (Recover), cosa che ti permette di guarire come di norma. In aggiunta, quando tiri per L'Ultimo Respiro (Last Breath) e ottiene 7-9, ti disattivi e finisci in modalità standby, finché qualcuno non ti può riparare. Il GM ti dirà cos'è richiesto.

**Legami (Bonds) alternativi:**

\_\_\_\_\_ mi ha aiutato a mantenermi in buono stato.

\_\_\_\_\_ conosce il mio creatore.

Sono amico della famiglia di \_\_\_\_\_ da lungo tempo.

Le fragilità e gli umani desideri di \_\_\_\_\_ mi confondono.

-----

## Classe Avanzata: Automa Riparatore

Se sei un Automa e hai speso del tempo nel tentativo di migliorare/potenziare te stesso, puoi prendere questa mossa quando passi livello:

**Struttura Modulare:** quando ti Accampi e spendi alcune ore modificandoti, scegli due statistiche. Prendi +1 continuato a tutti i tiri usando una di queste, ma -1 continuato a tutti i tiri riguardanti l'altra, finché non spendi tempo per modificarti di nuovo.

Una volta presa **Struttura Modulare**, le seguenti mosse contano come mosse di classe per te. Puoi sceglierne una da questa lista, ogni volta che passi livello:

**Armeria integrata:** quando inserisci un'arma nel tuo corpo, scegli uno dalla lista sottostante. Questa mossa può essere presa più volte; aggiungi un'altra opzione o una nuova arma ogni volta.

... l'arma si estende e ritrae a piacere, donandogli un tag di raggio superiore di uno.

... l'arma si trova in uno scomparto del corpo, totalmente nascosta alla vista.

... hai escogitato un sistema per far colpire l'arma con più forza. Aggiungi +Possente (Forceful).

**Meccanismo Riparatore:** quando **cerchi di riparare un pezzo di un macchinario complesso**, tira +INT. **Con 10+**, lo riporti in condizioni perfette. **Con 7-9**, torna a funzionare, ma ci sono alcuni problemi, che il GM renderà evidenti. **Con un Fallimento** lo hai lasciato in condizioni peggiori di quando hai iniziato, il GM ti darà i dettagli.

**Perfezione Meccanica:** all'inizio di ogni sessione, tira +niente. **Con 10+**, prendi 3. **Con 7-9**, prendi 1. Puoi spendere queste prese in ogni momento per darti un +1 prossimo prima di tirare, usando la fredda logica di una macchina e la sua precisione per aiutarti ad avere successo.

**Sei ora dotato di:** quando **raccogli un nemico per i pezzi**, tira +COS. **Con 10+**, prendi 3. **Con 7-9**, prendi 1. Puoi spendere prese una a una **per fare una mossa dalla lista di mosse del nemico che hai raccolto**; il GM ti dirà qual è disponibile. Puoi solo avere una di queste mosse alla volta, e quando hai finito le prese perdi la mossa. Avrai bisogno di raccogliere un nuovo nemico.

---

## Nuova Razza: Drago

Sì, un drago: la classica bestia accumulatrice di tesori, avida e astuta. Perché no? Era una richiesta di un giocatore e Emong l'ha scritto con un piccolo aiuto dal SA forum.

### Mosse razziali di partenza per i Draghi di ogni classe

**Stomaco senza fondo:** Se una mossa ti dice di togliere una razione, usane una in più di quanto richiesto.

**Trasformazione Draconica:** Come drago, i tuoi denti, artigli e soffio sono armi che infliggono la tua classe di danno, e puoi volare se sei quel tipo di drago. Hai accesso a tutte le tue mosse di classe in forma di drago, finché puoi ragionevolmente eseguirle senza mani. Puoi anche prendere forma umanoide. Informa il GM che **la tua forma umanoide ha sempre un'imperfezione; un segno rivelatore della tua natura da drago:** occhi da rettile, lingua da lucertola, o altro. Rendilo difficile ma non impossibile da nascondere.

### Legami Alternativi:

Sono sicuro che \_\_\_\_\_ ha rubato qualcosa dal mio tesoro.

\_\_\_\_\_ ha fatto un patto con me, in cambio di conoscenza perdute.

\_\_\_\_\_ ha davvero un'alta considerazione di sé, per una creatura tanto piccola.

---

## Classe Avanzata: Il Grande Wyrn

Se sei un drago e permetti intenzionalmente che qualcosa o qualcuno per te importante venga danneggiato in nome dell'avidità o dell'avarizia, potrai prendere questa mossa la prossima volta che passi livello:

**Dormire su un mucchio d'oro:** Per ogni 100 monete che aggiungi al tuo tesoro, prendi +1 presa. Spendi queste prese (e per estensione il tuo tesoro) per guadagnare +Prese spese a un tiro di "Parley" per ottenere quello che vuoi.

Una volta preso **Dormire su un mucchio d'oro**, le seguenti mosse contano come mosse di classe per te. Puoi sceglierne una da questa lista, ogni volta che passi livello:

**Magia Draconica:** Guadagni la mossa Rituale come quella della classe Mago, eccetto che puoi scegliere se tirare +CAR o +INT quando la usi.

**Brucciare la campagna:** Il tuo soffio usa un dado di danno di un tipo superiore a quello della tua classe (1d4 -> 1d6 -> 1d8 -> 1d10 -> 2d6).

**Lingua biforcuta:** Quando Comprendi la Realtà (Discern Reality) riguardo una persona, puoi sempre chiedergli "Qual è la cosa che desideri di più?"

**La Specie Superiore:** Quando "Sputi Conoscenze" (Spout lore) mentre esageri o enfatizzi l'importanza dei draghi o della loro storia in quella informazione, hai successo automatico, come se avessi tirato 10+.

---

## Classe Avanzata: Maestro dello stile dell'Ubriaco

Quando **passi ubriaco tre giorni di bevute, e ne gestisci le conseguenze**, puoi prendere questa mossa quando passi livello:

**Bere come un Demonio:** Quando ingolli un sorso di una bevanda alcolica, tira +COS. Con 10+, prendi 3-deliri alcolici. Con 7-9, prendi 2-deliri alcolici. Puoi ridurre i tuoi deliri alcolici di uno, quando vuoi, per curarti 1d4 danni.

Una volta preso **Bere come un Demonio**, le seguenti mosse contano come mosse di classe per te. Puoi sceglierne una da questa lista, ogni volta che passi livello:

**Alimentato dall'etanolo:** scegli "Hack & Slash" o "Lancia un Incantesimo", se lo hai. D'ora in avanti usa questa mossa tirando +deliri alcolici, invece che seguire le istruzioni della mossa.

**Peso piuma:** quando usi Bere come un Demonio, aggiungi +1 delirio alcolico addizionale.

**Vedere Doppio:** quando tiri per Evitare un Pericolo" inciampando e barcollando, tira +deliri alcolici.

**Fegato di Ferro:** Puoi ignorare gli effetti dei veleni. Dopo tutto quello che fai passare al tuo corpo ogni giorno, un veleno è solo una goccia nel mare.



---

## Classe Avanzata: Skinwalker

Quando **indossi la pelle di un animale come tattica intimidatoria** durante la battaglia, puoi prendere questa mossa la prossima volta che passi livello:

**Camminare come un animale:** Quando indossi la pelle di un animale pericoloso in battaglia, parte della sua natura selvaggia entra in te, **donando ai tuoi attacchi +1 perforante**.

Una volta preso **Camminare come un animale**, le seguenti mosse contano come mosse di classe per te. Puoi sceglierne una da questa lista, ogni volta che passi livello:

**Parlare come un animale:** Quando stai indossando la pelle di un animale, guadagni la possibilità di **parlare con gli animali**, come faresti con le persone. Gli animali ti percepiscono come una tipica creatura della pelle che stai indossando.

**Ferocia acquisita:** Quando attacchi mentre indossi la pelle di un animale pericoloso, fai **+1d4 danni**, come se la natura ferina dell'animale scorresse nelle tue vene.

**Diventare una Bestia:** Guadagni la capacità di Cambiare Forma come per la mossa del Druido, ma solo per trasformarti completamente nell'animale di cui indossi la pelle.

---

### **Emong ci offre dei consigli su come scrivere una Classe Avanzata:**

**Il concetto** è la parte più facile, qualcosa che riassume in due o tre frasi quello che definisce la classe. Come: "Qualcuno che è stato corrotto e cambiato dall'abisso" o "qualcuno che beve così tanto da averne fatto uno stile di combattimento". Dovrebbe essere un personaggio possibile da giocare secondo le regole basse, ma di cui non c'è una meccanica prevista per la sua specifica tipologia. Puoi interpretare facilmente un guerriero ubriaco o un viaggiatore corrotto, ma non ci sono mosse particolari a rinforzare la tua scelta. Quindi scrivine alcune da solo.

**Le Classi Compendio** hanno requisiti che il personaggio deve soddisfare. Questo non è sempre facile come sembra. Alcune classi, come il Camminatore dell'Abisso, hanno requisiti ovvi. In altri casi, questi requisiti da soddisfare non saranno così ovvi, ma lo diventano grazie a una qualche tematica, come la classe del Grande Wyrn per la razza dei draghi: è basata sul rendere il drago più drago-nesco, così per il personaggio sarà necessario essere abbastanza avido da rinunciare a qualcosa che gli è caro per denaro. Lui ha bisogno di amare il denaro più del resto. Questa è una tematica buona e appropriata.

**La mossa iniziale** è probabilmente la più importante, e non solo perché deve essere presa per prima. La mossa iniziale dovrebbe stabilire l'intero tono della classe: prendendo solo questa mossa devi avere la sensazione di aver guadagnato l'intera classe. Ad esempio, la prima mossa del Maestro dello stile dell'Ubriaco fornisce al giocatore una ragione per bere con costanza, mentre quella del Grande Wyrn gli fornisce la motivazione per essere sempre più avido. Oltre a stabilire la base per tutte le altre abilità della classe.

Dopo che un personaggio ha preso la mossa iniziale, guadagna l'accesso alle **mosse secondarie**. Queste dovrebbero rendere il personaggio ancora più in linea con il tema e il comportamento della classe. Il Grande Wyrn è la classe migliore che ho scritto per mostrare questo punto. Il tema rende il drago più drago-nesco, quindi cosa sono i draghi? I draghi sono avidi (Dormire su un Mucchio d'Oro), potenti (Bruciare la Campagna), magici (Magia Draconica), astuti (Lingua Serpentina) e arroganti (La Specie Superiore). In questo modo, **ogni mossa presa dal personaggio, lo attira sempre più verso ciò che la classe rappresenta**, in questo caso un'icona della draco-nicità.

Il manuale fornisce ottimi consigli su come scrivere mosse personalizzate; quei consigli valgono anche qui. Quando **si scrivono le mosse di una classe avanzata**, confrontali con le mosse ufficiali in termini di utilità e forza. Una mossa che si userà meno di frequente dovrebbe essere più forte di una che si usa spesso. Non scrivere una mossa che ne copia una ufficiale, né una che la rimpiazza in utilità. Se vuoi creare una classe migliore nel combattimento, non rimpiazzare Hack & Slash, invece, dai alla mossa un bonus: "Quando tiro Hack & Slash mentre sei in forma di licantropo...". Inoltre, approfitta del fatto che **ogni membro della classe avrà la stessa mossa iniziale**. Il resto delle mosse della classe potrebbero derivare da quella per tema o meccanica.

- Originariamente postato sul forum Something Awful



## Esempio di gioco

Questo è un estratto preso da una mia campagna, con alcuni esempi di cosa sia accaduto, così che tu possa vedere come funzionano queste regole e principi su un vero tavolo da gioco. Vedrai alcune mosse in azione, insieme ai suggerimenti forniti da questa guida. Ci saranno diverse spiegazioni e commenti a lato, così che tu possa dargli un'occhiata senza interrompere la lettura. A tal proposito, nella realtà tutti questi personaggi hanno un nome, ma per rendere più funzionale l'esempio li identificheremo solo per la loro classe.

**GM:** "La porta dell'antica torre si è spalancata ruotando sui cardini e voi avete deciso di avventurarvi all'interno. L'anticamera di pietra è coperta di rocce, polvere e detriti che sono stati smossi, come se qualcuno avesse camminato nella stanza. Davanti a voi c'è una porta doppia ornata, fatta di solido granito, e le pareti sono coperte di stupendi affreschi che riproducono le scene di un'antica guerra dei nani. Notate un paio di cose interessanti: un piccolo scheletro umanoide nell'angolo, schiacciato da lungo tempo e irriconoscibile, e dei tagli profondi nel pavimento di pietra, come se ci fosse stato trascinato qualcosa.<sup>(1)</sup>

**Ranger:** La porta doppia è chiusa? Vado ad aprirla."

**Ladro:** "Aspetta! Vedi lo scheletro? E i graffi sul pavimento?"

Potrebbe essere una trappola a lama oscillante. State indietro e lasciatemi lavorare.

Uso Esperto di Trappole..."<sup>(2)</sup>

**\*Prende i dadi e tira\***

**GM:** "Bella idea, ma cosa fai? Come verifichi la presenza di queste trappole? Cosa stai facendo? Cerchi per la stanza, bastone, cosa?"<sup>(3)</sup>

**Ladro:** "Buona domanda. Esamino prima i graffi e controllo la loro angolatura per capire da dove esce la lama. Inutile dire che mi muovo con estrema cautela per stare attento anche a piastrelle a pressione e fili nascosti. Controllo con attenzione l'intero luogo. Va bene? Ok... ho ottenuto 11! Quindi ho tre domande, giusto? C'è una trappola qui e cosa la attiva? Cosa fa una volta attivata? E cos'altro è nascosto qui?"<sup>(4)</sup>

**GM:** "Ok, bene bene. C'è di certo una trappola, ovviamente, che si attiva girando la maniglia della porta."

**\*Il Ranger fa come se stesse ritirando le mani dalla maniglia con uno scatto\***

**GM:** "Non è una lama oscillante come avevi immaginato, non c'è spazio per nessuna lama. E questo è davvero strano. Si vedono dei fili nel telaio della porta, connessi a destra e sinistra con gli affreschi di pietra nel muro, come se fossero pannelli che scorrono quando la maniglia viene girata. La cosa più strana è lo scheletro nell'angolo: era un coboldo, ma non è morto a causa di una lama; è stato schiacciato a morte da qualcosa di grosso."

**Ranger:** "Tutta questa situazione sembra davvero strana. Do un'occhiata intorno per Comprendere la Realtà e capire cosa sta succedendo. Ho tirato un 8, quindi solo una domanda: Cosa è accaduto di recente?"<sup>(5)</sup>

**GM:** "Ti chini per dare un'occhiata alle tracce lasciate dalla

Questo è lo spazio in cui aggiungerò commenti riguardo ciò che sta succedendo per spiegare le mie motivazioni, i pensieri dietro-le-quinte, le idee e cose simili.

1- "Di sempre quello che l'avventura richiede", giusto? Non nascondere i dettagli e non richiedere ai giocatori di tirare Comprendere la Realtà per ogni particolare.

2 - Questo è un buon esempio di come "offrire un'opportunità perfetta per un'abilità di classe".

3 - Fai sempre domande! Come lo sta facendo? Cosa gli sembra? Prendi i dettagli e usali nella fiction.

4 - Guarda come ho risposto a queste domande senza rivelare ogni cosa. Quello non sarebbe divertente, ci deve essere un po' di mistero. Naturalmente devo dargli le sue risposte, se le è guadagnate, ma questo non significa che non possiamo costruire della tensione dopo aver spiegato la situazione.

5 - Ovviamente la precedente vittima di questa trappola è marcita fino a diventare uno scheletro, quindi non è proprio un evento recente, ma non intendo essere pignolo. Gli devo una legittima spiegazione.

polvere. Molte piccole creature sono passate di qui, probabilmente altri coboldi. Ed è evidente che i due pannelli si sono aperti e qualcosa di molto grosso ne è uscito. Qualunque cosa fosse, si muoveva su due gambe e ha schiacciato a morte il coboldo. Il resto di loro sembra aver passato la porta per poi richiudersela alle spalle.

**Ladro:** "Ok, disarmo la trappola, usando Trucchi del Mestieri (Trick of Trade). Tiro fuori alcune pinze, un pezzo di filo e una piccola lama, e inizio a lavorare sul meccanismo della porta.<sup>(6)</sup> Ho ottenuto un 7, cosa vuol dire?"

**GM:** "Significa *una scelta*.<sup>(7)</sup> Mentre stai frugando all'interno trovi due fili. Questa opera nanasca è più complicata del previsto, ma capisci che un filo apre i pannelli e l'altro attiva qualche dispositivo. Disattivandone una attiverai l'altra, quindi decidi quale bloccare."

**Ladro:** "Quindi uno attiva un dispositivo sconosciuto mentre l'altro apre i pannelli? Acc... Allora, lascerò che i pannelli si aprano. Entrate tutti nella stanza e preparatevi."

**GM:** "I pannelli beccheggiano aprendosi, grazie a un qualche meccanismo idraulico. Spariscono nel muro e mostrano delle piccole alcove, appena sufficienti a contenere due giganti d'ottone. Sono vecchi automi dei nani, meccanismi dalle pesanti placche d'ottone costruiti per la guerra. Non sono mai stati attivati da quel tempo, il ladro ha scelto saggiamente. Si bloccano, totalmente immobili. Hanno dei rubini per occhi, che fissano dritti davanti a sé." <sup>(8)</sup>

**Mago:** "Quanto sono grandi i rubini?"

**\*Tutti gemono\***

**Guerriero:** "Non farlo di nuovo, lasciali stare. Sei peggio del ladro, e non dovrebbe essere lui il più avido?"

**Mago:** "Mi servono per i miei esperimenti... sono componenti magiche!"<sup>(9)</sup>

**GM:** "Davvero? Tutti i tuoi incantesimi sono sostenuti da gemme preziose? Non lo sapevo."

**Mago:** "No, solo alcuni rituali. Io... mmm... li riduco in polvere per tracciare i cerchi magici."<sup>(10)</sup>

**GM:** "Beh, sono grandi come il pugno dell'halfling. Perfetti per la tua borsa delle componenti."

**\*Tutti gemono di nuovo\***

**Guerriero:** "Non lo fare. Con ogni probabilità torneranno in vita e ci uccideranno tutti. Lasciali dove sono."

6 - Dopo un po', i giocatori ti diranno esattamente cosa stanno facendo quando usano una mossa, non avrai bisogno di chiedere.

7 - Questa è tosta, a volte è difficile capire quali possono essere esattamente le due scelte per un 7-9, specialmente con una trappola semplice. Ho pensato a cosa fa questa trappola è dividerla in due parti. Ci sono gli automi nel muro, e la trappola li attiva, liberandoli. Poi ho detto le conseguenze e ho chiesto.

8 - Questo è semplicemente "mostrare le ricchezze a un prezzo". Devi solo sapere che accadrà qualcosa di pericoloso.

9 - Ero abbastanza certo che fosse solo una scusa, ma ho ritenuto intrigante dettagliare questo punto, per pressarlo un po'.

10 - Ottimo! Una cosa che amo di Dungeon World è che questo genere di cose capitano in continuazione: alcuni commenti improvvisati diventano cose importanti. Tieni d'occhio questi dettagli! Naturalmente intendo tentarlo con questi rubini appena-diventati-importanti.

**Ladro:** "Io voglio l'altro rubino! Non puoi averli entrambi!"

**Mago:** "Lo sto per fare. Mi avvicino al meccanismo e faccio leva con il mio coltellino per rimuovere il rubino."

**GM:** "Non c'è bisogno di tirare, ci riesci facilmente.<sup>(11)</sup> Scavi intorno al metallo dell'occhio e il rubino scivola, cadendo nelle tue mani. Appena hai terminato, il meccanismo torna alla vita con incredibile velocità, la sua mano scatta verso il tuo collo per afferrarlo. Che cosa fai?"<sup>(12)</sup>

**Mago:** "Ah! Salto via e cerco di mettermi dietro al Guerriero!"

**GM:** "Direi si tratta di Evitare un Pericolo agendo con rapidità, quindi tira +DES."

**Mago:** "... un 5. Fallimento completo?"

**GM:** "Decisamente. L'automa è troppo veloce per te. La sua grossa mano d'ottone ti afferra per il collo, sollevandoti da terra mentre ti soffoca. I tuoi piedi ciondolano a quasi un metro dal suolo. Come reagisce il resto di voi?"<sup>(13)</sup>

**Ladro:** "Mi nascondo in un angolo, finché non capisco cosa sta succedendo."

**Guerriero:** "Posso tentare di correre in suo aiuto, tentando di spezzare la presa dell'automa? Magari fracassandogli il braccio con il martello?"

**GM:** "Certo. Ma come ti muovi verso la creatura d'ottone, l'altro braccio si solleva e la sua mano inizia a ruotare su se stessa, trasformandosi in una lama rotante. Cerca di affettarti quando sei vicino."

**Guerriero:** "Quindi è un Hack & Slash?"<sup>(14)</sup>

**GM:** "Tenti di colpire quella cosa o la lasci fare?"

**Guerriero:** "La colpisco, naturalmente. Si sta muovendo per attaccarci in ogni caso. Voglio spaccargli il braccio."

**GM:** "Allora è di certo un Hack & Slash. Tira +FOR."

**Ranger:** "Un 9, non male."

**GM:** "La carichi, ma quella cosa si rivela più veloce di quanto avevi previsto. Il suo braccio scatta come un fulmine verso il tuo torso e la lama rotante ti lacerava l'armatura causandoti... 5 danni. Il sangue passa attraverso le piastre della corazza. Ma questo ti dà l'occasione di colpire con il tuo martello, schiacciando le piastre d'ottone."

**Guerriero:** "Sì! 9 danni."

**GM:** "Wow, la spessa armatura d'ottone assorbe buona parte del colpo, ma sono un sacco di danni, abbastanza da ammaccarla e romperla. Le fibbie del braccio meccanico si spezzano in due, e il Mago cade a terra tentando di riprendere fiato.<sup>(15)</sup> Ranger cosa fai?"<sup>(16)</sup> Ti limita a guardare?"

**Ranger:** "Neanche per sogno! Ora che il Mago è stato lasciato ho una linea di tiro chiara. Prendo il mio arco e tiro all'automa. Userò Colpo Dichiarato (Called Shot) per colpirlo dritto nell'orbita."

**GM:** "Aspetta, deve essere sorpreso o privo di difese. Tu sei in piedi di fronte a lui, ti vede senza dubbio."<sup>(17)</sup>

**Ranger:** "Ok, allora tiro Raffica. Un 7, quanto basta. Allora sceglierò... di ridurre le mie munizioni di 1, ho ancora diversi colpi."

11 - Estrarre una gemma non è un tiro di Forza né di altro tipo. Ricorda, Dungeon World non si basa sulle difficoltà, ma sulle conseguenze. Non c'era motivo per impedire al Mago di riuscirci.

12 - Ed eccoci, questo è l'inizio del combattimento. Ma non c'è iniziativa, ci basta scivolare nell'azione. Ho descritto come inizia ad attaccare il mostro e ho aspettato la reazione. In questo caso lui ha deciso di saltare via, quindi ho richiesto Evitare un Pericolo. Il pericolo è ovviamente venire afferrato.

13 - È un buon metodo spostare l'attenzione su un altro personaggio, mentre quello che stava agendo è ancora in pericolo. Li lascia con un senso di suspense necessario a rendere il combattimento teso.

14 - Si potrebbe essere indecisi tra un Hack & Slash o un Evita il Pericolo. Se l'obiettivo è soltanto fare in modo che l'automa lasci il Mago, forse è un Evita il Pericolo della lama mentre libera l'amico. Ma il giocatore mi suggerisce un Hack & Slash, e questo mi dice che vuole infliggere danno all'avversario. Giusto per essere sicuro, ho chiarito.

15 - Questo fatto ha chiamato in causa il mio giudizio: 9 punti di danno sono tanti, e il Guerriero ha specificato che il suo intento era liberare il Mago. Ho pensato che questo fosse un risultato realistico e sensato. 16 - Gli altri giocatori hanno già agito, ma il Ranger non aveva ancora avuto la sua opportunità, quindi il prossimo turno sarà il suo.

17 - Ecco come funziona questa mossa. A volte le regole sono regole, sai?

**GM:** "Ha senso, la creatura è interamente coperta di piastre d'ottone. I primi colpi semplicemente rimbalzano via."<sup>(18)</sup>

**Ranger:** "Esatto! I primi colpi sono deviati, ma alla fine una freccia s'insinua tra due piastre, a fondo del macchinario. Sono 6 danni. Oh, e il mio Compagno falco attacca lo stesso bersaglio, così aggiungo la sua Ferocia al mio danno."

**GM:** "Ok, ma come riesce il falco a danneggiare questo carro armato corazzato?"<sup>(19)</sup>

**Ranger:** "Diciamo che in qualche modo una freccia alla fine ha colpito, e il falco ci vola sopra? Magari afferrandola e spingendola più in profondità nel macchinario?"

**GM:** "Sembra una figata! Sì, preme la freccia dentro la cosa, che inizia a sprigionare scintille; ha degli spasmi ma è ancora attiva. Ti senti orgoglioso per qualche secondo, ma poi senti un dolore straziante alle costole. Qualcosa ti ha pugnalato da dietro, è il secondo automa, che avete dimenticato concentrati com'eravate sul primo. Prendi 6 danni, quando ti trafigge facilmente attraverso la tua armatura di cuoio."

**Ranger:** "Cosa? non avevo idea che si fosse attivato anche questo!"

**GM:** Eravate del tutto concentrati sui problemi del Mago.<sup>(20)</sup>

**Ladro:** "È il mio momento. Ero nascosto nell'angolo, vero? Nessuno degli automi mi ha notato? Allora voglio muovermi furtivo e Pugnalare alle Spalle."

**GM:** "È difficile capire dov'è rivolta la loro attenzione, non si muovono né si guardano attorno come le persone normali. Perché non ci provi e ti muovi di nascosto alle spalle di uno di loro?"<sup>(21)</sup>

**Ladro:** "Evitare un Pericolo, eh? Con DES? Allora questo è un 12, nessun problema. Sono come un'ombra."

**GM:** "Grande! mentre il secondo automa pugnalava il tuo amico Ranger, scivoli dietro di lui con facilità."

**Ladro:** "Pugnalare alle Spalle significa che infliggo il mio danno senza che possa rispondermi, oppure che posso tirare +DES per guadagnare un vantaggio aggiuntivo. Mi piace l'azzardo, lo farò... un 9; scelgo di ridurre la sua armatura di 1."

**GM:** "Come lo fai, esattamente?"<sup>(22)</sup>

**Ladro:** " Faccio leva su piastra d'ottone. Premo il mio stocco dentro una giuntura esposta e poi uso il pugnale, che tengo nell'altra mano, per far saltare un pezzo dell'armatura."

**GM:** "Ottimo, un grosso pezzo d'ottone ossidato cade a terra con un forte clangore, e l'automa si gira verso di te. La testa ruota di 180° e il suo braccio gira in modo da fronteggiarti, senza bisogno di ruotare il corpo."

**Ladro:** "So che sarà brutto per me, ma è stato forte!"

**GM:** "Verissimo! Solleva entrambe le braccia, schizzando il sangue del Ranger, e tenta di schiantarle su di te. Nel frattempo, dall'altra parte della stanza, l'automa quasi rotto, sprizzante scintille, sta ancora funzionando. Solleva una spessa gamba e tenta di calpestare il Mago."

**Mago:** "Voglio lanciargli un Dardo Incantato!"

**GM:** "Invece di tentare di schivare il suo tentativo di calpestamento?"

18 - Ogni qual volta una mossa chiede una scelta al giocatore, deve essere qualcosa che ha senso in fiction. Quindi mi piace uscire con spiegazioni in-gioco come questa; fanno sembrare il mondo più reale.

19 - Eccoci di nuovo a rivolgere domande ai giocatori. Sempre facendo attenzione che le Mosse abbiano senso nella fiction. Se non ti sembra subito chiaro come funzioni qualcosa, chiedi al giocatore come sia possibile, riceverai un'intrigante risposta che migliora la scena.

20 - Può sembrare duro, ma è giusto. Non hanno mai detto di fare attenzione alla seconda alcova. Ho sfruttato questa opportunità d'oro per Rivelare una Scomoda Verità, svelando la presenza dell'altro nemico.

21 - A volte sarà ovvio se un nemico sia sorpreso o privo di difesa. A volte no. In questi casi, chiedi Evitare un Pericolo dalla valenza di un "tiro di furtività". Il pericolo risiede, ovviamente, nell'essere notati.

22 - Ecco uno di quei momenti in cui meccaniche e fiction s'incastrano, ed è un'altra cosa che amo di Dungeon World. Se vuoi ridurre l'armatura di un qualche avversario, dimmi come fai. Siamo seduti intorno a un tavolo per immaginare un mondo fantastico insieme, quindi utilizziamo coinvolgenti dettagli di tanto in tanto. Mosse e fiction dovrebbero essere inseparabili; non puoi utilizzare una mossa senza spiegare come la stai portando in gioco.

**Guerriero:** "Posso Difenderlo mentre pronuncia l'incantesimo?"(23)

**GM:** "Certo. Tira +COS per Difenderlo."

**Guerriero:** "Merda, solo un 8. Ho una presa e la spendo per dimezzare il danno dell'attacco. Porto il martello da guerra nella traiettoria della gamba, spingendola a lato."

**GM:** "Bene, solo parte del colpo ti raggiunge, Mago, prendi 3 danni per questo. Ora vai con il tuo Dardo Incantato."

**Mago:** "... ho tirato un 9. L'incantesimo parte ma scelgo che qualcosa vada storto. Attiro attenzioni indesiderate o mi metto in una brutta situazione. Il Dardo Incantato fa 5 danni, perfora armatura."

**GM:** "Com'è? L'incantesimo, intendo, cos'è esattamente?"(24)

**Mago:** "C'è scritto *pura energia magica* ma io m'immagino un qualche tipo di dardo elettrico."

**GM:** "Perfetto! Quindi mentre l'automa ti sta calpestando con il suo enorme piede di metallo, vieni ferito, ma infondi tutta la tua concentrazione in questo dardo elettrico. Colpisce l'automa e lo frigge, mandandolo in corto circuito, tanto che inizia a barcollare."

**Mago:** "E per quanto riguarda l'attirare attenzioni indesiderate o mettersi in una brutta situazione?"

**GM:** "Giusto, l'avevo quasi dimenticato. La cosa barcolla, e d'improvviso comincia a ribaltarsi, spinta dalla foga dell'attacco. Sta precipitando su di te, hai pochi secondi prima che ti schiacci.(25) Ma ora torniamo di nuovo al Ranger e al Ladro: hanno accerchiato il nemico, ma questo sembra poterli fronteggiare da ogni direzione. Saetta le sue mani a lame verso il Ladro. "

**Ladro:** "Devo il colpo con il mio stocco e cerco d'infilare il mio pugnale nella zona esposta, dove ho rimosso la placca."

**GM:** "Direi che è un Hack & Slash, ok?"

**Ladro:** "Oh, no! Fallimento totale; un misero 4!"

23 - Tutto questo accade in combattimento senza bisogno di iniziativa: le azioni dei giocatori si ordinano da sole una all'altra, che accadano simultaneamente o si interrompano a vicenda. Sarà funzionale se impari a gestirlo. Per me vedere i giocatori che gridano le loro azioni è più divertente, e simile a ciò che accadrebbe nella realtà. Dagli solo una priorità e risolvi le azioni in un ordine che abbia senso.

24 - Fai Domande e Costruisci sulle Risposte! Mentre descrivi la scena, fai tutte le piccole domande che ti vengono in mente. Anche in mezzo al combattimento, perché no?

25 - La prima cosa che ti verrà in mente leggendo "attenzioni indesiderate o mettersi in una brutta situazione" è che il personaggio sia attaccato, ma non deve essere sempre così. Può significare che sta per accadere qualcosa di brutto che lo metta in pericolo. Può essere qualsiasi cosa.

**GM:** "Beh, uomo, questa cosa è troppo forte per te, non riesci a parare il colpo. Sfonda la tua difesa e affonda entrambe le lame nel tuo braccio... 7 punti di danno e sei inchiodato al muro. Una sua lama è passata con facilità attraverso la tua spalla e al muro, non puoi andare da nessuna parte. Ora la sua faccia ruota dall'altro lato per fronteggiare il Ranger."<sup>(26)</sup>

**Ranger:** "Prima che possa fare una qualsiasi azione, lascio cadere il mio arco e lo infilzo con la mia lancia."

**GM:** "Ok, di nuovo un Hack & Slash. Può di certo occuparsi di entrambi contemporaneamente."

**Ranger:** "Un 8 per Hack & Slash, quindi ci colpiamo l'un l'altro, giusto?"

**GM:** "Mmm... e se invece fosse una dura scelta? Sentite questa: il Ladro è inchiodato dietro l'automa che tu stai tentando di trafiggere con la lancia. Nel voltarsi la cosa ha lasciato un punto scoperto per qualche secondo, potresti infilarci la lancia e ignorare la sua armatura, ma arriveresti a colpire anche il Ladro. Non vi sembra figo?"<sup>(27)</sup>

**Ladro:** "È una figata!"

**Ranger:** "Sì, lo è. Lo faccio, e infliggo 7 punti di danno."

**GM:** "Ok, il Ladro prende 5 danni, abbastanza per rendere inerme l'automa. Si blocca con ancora la tua lancia che lo passa da parte a parte. Fate tutti un respiro profondo e vi date una ripulita, quando si sente un ritmico rumore martellante. Vi rendete conto che viene dalla porta doppia. Qualcosa sta spingendo dall'altra parte per entrare..."<sup>(28)</sup>

26 - A dire la verità, tutta la storia della "testa che ruota" mi è venuta in mente sul momento perché sembrava divertente. Tutto in regola, perché quando ho creato quella creatura le ho dato la mossa "Rivela una funzione nascosta". Sto usando la mossa della creatura e allo stesso tempo creando cose interessanti! Perché con questo piccolo dettaglio, per l'automa è diventato possibile in fiction combattere con due avversari allo stesso tempo.

27 - Questa è una mia trovata; non è una regola. Ma è di certo nello spirito delle regole: un risultato di 7-9 riguarda un successo con conseguenze. Ho preferito chiedere ai miei giocatori in modo che avessero una possibilità di negare questa mia idea. L'importante è essere tutti sulla stessa lunghezza d'onda. In questo caso l'hanno trovato divertente così l'abbiamo usata.

28 - Ho mostrato i segni di una minaccia in arrivo, per spingere l'avventura in avanti verso il prossimo evento.

## In Conclusione

### Qualche ultimo pensiero su questo gioco

Ed eccoci giunti alla fine di questa guida. Nel suo essenza, Dungeon World è molto semplice e incredibilmente dinamico, ma non è un sistema con cui si riesce a fare ogni cosa, ad essere onesti. Ci sono alcune cose che non può fare: non ci sono gradi o livelli di abilità, per esempio. Non c'è modo di sapere quanto è bravo il tuo personaggio a costruire una seggiola o a fare un nodo da marinaio. Non c'è un modificatore alla difficoltà dovuto alla distanza per il corto o il lungo raggio, o regole riguardanti un tiro di 20-naturale. Questa non è una svista, ma è del tutto intenzionale. La Sage Kobold Production non ha scritto un gioco pieno di regole per simulare con precisione un mondo medioevale. C'è un mucchio di altri giochi che lo fa.

Hanno fatto uscire questo gioco in modo da renderci possibile sedere attorno a un tavolo e vivere avventure incredibili, come abbiamo letto nei libri o visto nei film. I personaggi non hanno un'infinita lista di abilità, perché non è per quello che il gioco è stato creato. Invece di determinare quanto difficile sia un'azione, Dungeon World ti chiede "*qual è il prezzo del fallimento*"? Le mosse sono state create per spingere l'azione e portare a sessioni di gioco eccitanti piene di conquiste e compromessi, sacrifici e gesta eroiche. Questo è un gioco che sa cosa vuole ottenere, e si focalizza al 100% su quell'obiettivo. E io penso sia chiaro che ci sia riuscito.

Spero che questa guida ti possa aiutare, e che abbia chiarito dubbi e confusioni che potevi avere riguardo il sistema. Concentrati solo nel creare la fiction di gioco. Fai domande come un pazzo. Quando sei in dubbio, segui il tuo istinto e racconta ciò che trovi sensato, quello che l'avventura richiede, e ciò che rende la vita dei personaggi più interessante.

Se tu e i tuoi giocatori vi lancerete in questo gioco cercando di correre grandi rischi e ricevere grandi ricompense vi divertirte un mondo. Quindi fatelo!

Per continuare la discussione o ricevere consigli su questo bellissimo gioco, vi suggeriamo di unirvi al forum ufficiale (in lingua inglese), ospitato all'indirizzo <http://apocalypse-world.com/forums> sotto la voce "Hacks". Oppure puoi cercare il forum SomethingAwful Trad Games; pieno di interessanti discussioni e di gente davvero in gamba. Gli autori di questa guida si aggirano sempre da quelle parti! Lo trovate a [forums.somethingawful.com](http://forums.somethingawful.com)

**Eon Fontes-May** ha scritto la parte riguardante la meccanica, il combattimento e le mosse personalizzate.

**Sean M. Dunstan** ha scritto la parte riguardo la costruzione del mondo e la gestione dei Fronti della campagna.

**Alex Leal** ha disegnato tutte le immagini.

Ringraziamo la **Barf Forth Apocalyptica** e le persone che hanno postato nel **SomethingAwful forums**, in special modo **Aldantefax** (per aver iniziato e mantenuto il più grande thread riguardante Dungeon World) **and Emong** (per averci permesso d'inserire le classi da lui inventate).

La presente traduzione in italiano è stata scritta da **Gabriele "Falcon" Boldreghini**.

**Dungeon World** è stato scritto da **Sage LaTorra** e **Adam Koebel** e pubblicato da **Sage Kobold Productions**.

Contattate Eon per qualsiasi questione a [youcanbreathenow@hotmail.com](mailto:youcanbreathenow@hotmail.com) o trovate i suoi post nei forums, sotto l'username **Scrape**.