



IL TRICKSTER



INTRODUZIONE

Ci sono troppe regole nel mondo. Ovunque tu vada, le persone ti dicono cosa puoi e non puoi fare, facendo minacce vuote se non ti uniformi. Chi ha bisogno di tutto questo? Sei uno spirito libero. Non c'è mai stata una situazione da cui non hai potuto uscire con il tuo fascino. Stai meglio senza tutte quelle fastidiose regole.

L'astuzia è la tua spada, l'inganno la tua armatura. Ma quando questi falliscono, hai comunque degli amici con armatura in acciaio che possono difenderti. Brave persone, ma ancora vincolate a un mondo di regole. Hanno bisogno del tuo aiuto per risolvere le dispute che non possono essere vinte con la violenza. Alcune parole intelligenti e una manipolazione attenta possono aprire porte meglio di un ariete da sfondamento. Fidati di me.

Il Trickster è una variante della classe del ladro. Invece di usare il veleno e gli attacchi furtivi, il Trickster è un ladro più orientato socialmente. Le sue parole melliflue possono tirare fuori il gruppo dai momenti più difficili, o farli sprofondare ancora di più. Inganno, manipolazione e trucchi sporchi sono l'arsenale del Trickster.

CREDITS

OPERA ORIGINALE

The Trickster, Dungeon World Lore and Lords Pack, Peter Johansen. Version August 3, 2016

TRADUZIONE

La traduzione di questo libretto è stata curata da [Iacopo Ciao](#)

IMPAGINAZIONE

L'impaginazione di questo libretto è stata curata da [Samantha Liparota](#)

LAYOUT

Il layout di questo libretto è stato preso da [template libretto.indd](#) del repository [Dungeon World ITA](#)

TERMINOLOGIE

La terminologia adottata è stata presa da [dungeonworld.it](#)

GIOCO

Dungeon World di Sage LaTorra e Adam Koebel
[dungeonworld.com](#)

NOME

Mezzuomo: Felix, Rook, Mouse, Sketch, Trixie, Robin, Omar, Brynn, Bug, Puck
Umano: Sparrow, Shank, Jack, Marlow, Dodge, Rat, Pox, Humble, Farley, Reynard

ASPETTO

Occhi Sgargianti, Occhi Scintillanti, o Occhi Acuti
Testa Incappucciata, Capelli Disordinati, o Cappello Elegante
Abbigliamento Vistoso, Abbigliamento di Classe, o Abbigliamento
Semplice Corpo Agile, Corpo Magro, o Corpo Veloce

Assegna questi punteggi alle tue caratteristiche: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
DEBOLE -1	MALFERMO -1	MALATO -1	STORDITO -1	CONFUSO -1	SFREGIATO -1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR



DANNI



ARMATURA



PF
MAX (6 + COSTITUZIONE) ATTUALI

ALLINEAMENTO

☐ BUONO

Usa l'astuzia per aiutare le persone quando la legge non può farlo.

☐ CAOTICO

Rendi evidente la corruzione o l'ipocrisia con i tuoi trucchi.

☐ MALVAGIO

Inganna le persone per sottrarre loro beni di valore.

RAZZA

☐ UMANO

Quando passi del tempo a scambiare pettegolezzi in una comunità, tira+CAR. *Con un 7-9, scopri un'opportunità interessante nelle vicinanze. *Con un 10+, puoi anche diffondere un tuo pettegolezzo; si diffonderà rapidamente.

☐ MEZZUOMO

Quando sfrutti la tua rapidità di mano su un bersaglio distratto o non sospettoso, avrai successo e nessuno se ne accorgerà. Se sei soggetto a un'attenta osservazione, tira+DES. *Con un 10+, avrai successo e nessuno se ne accorgerà. *Con un 7-9, avrai successo oppure nessuno se ne accorgerà, a tua scelta.

LEGAMI

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

_____ mi sostiene quando le cose vanno male.
_____ conosce un mio segreto che potrebbe essere imbarazzante se venisse divulgato.
_____ mi ha aiutato a fare una truffa in passato.
So un segreto su _____, ma lui non sa che lo so.

MOSSE INIZIALI

ARTE PERSUASIVA

Quando utilizzi bugie, chiacchiere o inganni per evitare sospetti o uscire dai guai, tira+CAR. *Con un 7-9, le tue menzogne vengono credute, almeno per ora. *Con un 10+, scegli anche uno tra i seguenti:

- Sposti l'attenzione o i sospetti altrove.
- La tua menzogna rimarrà indiscussa fino a quando non vedranno o sentiranno delle prove.
- Copri anche i tuoi amici.

INGEGNERIA SOCIALE

Quando trascorri del tempo a investigare in una comunità locale alla ricerca di possibili bersagli facili e opportunità, tira+CAR. *Con un 10+, prendi 3. *Con un 7-9, prendi 2. *Con un 6-, prendi 1, mentre il GM prende 1. Puoi spendere questi gettoni per chiedere un favore; puoi chiedere a qualcuno di svolgere un compito semplice e non pericoloso per te, e lo faranno.

Il GM può spendere il suo gettone in qualsiasi momento per introdurre una persona ostile nei tuoi confronti, sospettosa di te o a cui devi molto.

Non puoi ottenere favori da chi è apertamente ostile o sospettoso nei tuoi confronti.

Gli altri giocatori sono sempre sospettosi di te, poiché sanno che sei il Trickster.

BOMBA FUMOGENA

Quando hai tempo e sicurezza per preparare alcuni trucchi, puoi fabbricare fino a tre bombe fumogene. Ciascuna pesa 1, ed è pericolosa per chiunque tranne te.

Quando lanci una bomba fumogena contro una superficie solida, tira+DES. *Con un 10+, una nuvola di fumo esplode, accecando tutti quelli che si trovano al suo interno, te compreso. Tutti quelli avvolti dalla nuvola, tranne te, cominciano a tossire. *Con un 7-9, scegli anche 1:

- Anche qualcuno che non avevi intenzione di colpire viene coinvolto nel fumo.
- Il fumo durerà solo pochi istanti.
- Una persona scelta dal GM non viene influenzata.



IL TRICKSTER

LIVELLO
PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 9+FOR. Inizi con razioni da dungeon (5 utilizzi, 1 peso) e 3 bombe fumogene (1 peso ciascuna).

Scegli le tue armi:

- ☐ Spada corta (media, 8 monete, peso 1) e 3x Pugnale da Lancio (vicino, da lancio, 1 moneta, peso 0)
- ☐ Spada ropera (media, precisa, 25 monete, peso 1)
- ☐ Arco logoro (vicino, 15 monete, peso 2), un fascio di frecce (munizioni 3, 1 moneta, peso 1) e un coltello (corta, 2 monete, peso 1)

MOSSE AVANZATE

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

☐ OCCULTAMENTO

Le tue bombe fumogene non ti colpiscono mai; riesci sempre a vedere chiaramente dentro al fumo e le tue azioni non sono compromesse al suo interno.

☐ RAGGIRO

Quando fai qualche chiacchiera con qualcuno, puoi spendere una presa di *Ingegneria Sociale* per fargli una domanda; risponderanno sinceramente attraverso uno scivolone verbale o tradendosi con il linguaggio del corpo, ma saranno consapevoli di aver condiviso quella informazione.

☐ TASCHE PROFONDE

Qualsiasi oggetto che porti con te che possa stare nel palmo della mano (incluse le tue bombe fumogene) è così ben nascosto su di te che non verrà mai trovato a meno che tu non venga completamente spogliato e perquisito.

☐ COLPO DISTRAENTE

Quando fai una *Raffica*, *Con un 10+ puoi deviare l'attenzione del tuo bersaglio altrove invece di infliggere danni.

☐ ARTISTA DELLA FUGA

Quando cerchi di liberarti da qualsiasi cosa ti stia trattenendo fisicamente, tira+DES. *Con un 7-9, sei libero. *Con un 10+, scegli uno tra:

- Dai un colpo di commiato al tuo carceriere, infliggendo i tuoi danni.
- Faciliti la fuga di qualcun altro nelle vicinanze.
- Porti via un piccolo souvenir con te, il GM ti dirà cosa.

☐ (S)PIACEVOLE DISCORDIA

Quando semini diffidenza e discordia tra i tuoi nemici, tira+CAR. *Con un 10+, sono confusi e impiegheranno del tempo per discutere e risolvere le cose. *Con un 7-9, sono ancora confusi, ma non per molto.

☐ MAGO DA PALCOSCENICO

Ottieni "casualmente" un grimorio contenente tutti gli Incantesimi del Mago. Puoi imparare, memorizzare e lanciare trucchetti, illusioni e incantesimi come se fossi un mago di un livello inferiore di 1, utilizzando CAR al posto di INT ai fini del lancio.

☐ NUOVI TRUCCHI

Se sei umano, ottieni la mossa iniziale dei mezzuomini. Se sei un mezzuomo, ottieni la mossa iniziale degli umani.

☐ CORTINA DI FUMO

Quando *tagli e spacchi* su qualcuno avvolto dal fumo della tua bomba fumogena, *Con un 7+, scegli uno:

- Rubi loro qualcosa. Ora è tua!
- Infliggi +1d6 danni
- Riduci la loro armatura di 1 fino a quando non la riparano

☐ FURTIVO

Ottieni una mossa del Ladro.

Scegli due tra:

- ☐ Attrezzatura da avventuriero (5 utilizzi, 20 monete, peso 1)
- ☐ Armatura di cuoio rigido (armatura 1, indossato, 10 monete, peso 1)
- ☐ 12 monete contraffatte
- ☐ Erba pipa dei Mezzuomini (6 utilizzi, 5 monete, peso 0)

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

☐ INGANNARE LA MORTE

Quando esali il tuo *Ultimo Respiro*, la Morte ti offrirà sempre un patto, anche con un 6-. Se non mantieni la tua parte del patto, vivrai comunque, ma la Morte reclamerà la tua anima la prossima volta che sarai ridotto a 0 PF.

☐ GRANATA STORDENTE

Quando crei una bomba fumogena, puoi invece creare una bomba fumogena incendiaria, che infligge anche il tuo danno a una persona colpita dall'effetto dell'esplosione e può causare incendi quando viene lanciata.

☐ TRUFFATORE

Richiede: Raggiro

Quando usi Raggiro, la tua vittima non si accorgerà di aver rivelato le proprie informazioni.

☐ PAROLINE DOLCI

Quando usi *Ingegneria Sociale*, ottieni una presa aggiuntiva, anche con un fallimento.

☐ ISTIGATORE

Richiede: (S)Piacevole Discordia

Quando usi (S)Piacevole Discordia, *Con un 10+ la discussione si accende e uno dei bersagli coinvolti infligge il proprio danno a un altro. Tu scegli entrambe le parti.

☐ NASO ALLUNGATO

Quando una mossa fa sì che un altro giocatore (incluso il GM) ti faccia una domanda sul tuo personaggio, puoi rispondere come preferisci (sia in modo onesto che no).

☐ FUMO E SPECCHI

Richiede: Cortina di Fumo

Quando usi *Cortina di Fumo*, *Con un 10+, scegli 2. *Con un 7-9, scegli 1. Aggiungi queste opzioni alla lista di Cortina di Fumo.

- Attiri la loro completa attenzione su di te
- Indirizzi il loro attacco verso qualcun altro o qualcos'altro

☐ FIDATI DI ME

Quando usi la tua *Arte Persuasiva*, *Con un 10+, scegli 2. *Con un 7-9, scegli 1.

☐ TRUCCO DI SPARIZIONE

Quando lanci una delle tue bombe fumogene ai tuoi piedi, puoi spostarti istantaneamente da dove ti trovi a un altro punto in vista o a portata. Il fumo ti farà sembrare scomparso; non sarai scoperto a meno che tu non sia in piena vista o attiri l'attenzione su di te.

☐ ESTREMAMENTE FURTIVO

Ottieni una mossa dalla lista del Ladro.