



Creazione Personaggio

Creare un personaggio in DM e' veramente semplice e veloce. Dovresti creare il tuo primo personaggio assieme al gruppo all'inizio della prima sessione. La creazione del personaggio e', cosi' come il gioco, una sorta di conversazione - ognuno dovrebbe essere li' per discuterne.

1 - Scegli una Classe

Guarda le classi disponibili e scegli quella che ti interessa. Ogni giocatore sceglie una classe differente; non ci sono due maghi. Se due persone vogliono la stessa classe, parlatene da persone adulte e disposte al compromesso.

2 - Scegli una Razza

Alcune classi hanno delle opzioni particolari per le razze; scegline una, la razza ti dara' mosse speciali.

3 - Scegli un Nome

4 - Scegli l'Aspetto Fisico

Scegli il modo in cui appare, fisicamente, il personaggio. Scegli un tipo da ogni lista.

5 - Scegli le Statistiche

Assegna questi punteggi alle tue statistiche:

16(+2)
15(+1)
13(+1)
12(0)
9(0)
8(-1)

Inizia con il guardare le mosse base e le mosse di partenza della tua classe; delinea quali sono quelle che ti interessano di piu', che userai piu' spesso, o in cui vorresti eccellere, e assegna 16(+3) alla statistica collegata a quella mossa. Ripeti il procedimento.

6 - Modificatori

I modificatori sono dei bonus utilizzati quando una mossa richiede +DES, +INT, etc. etc.

1-3(-3)
4-5(-2)
6-8(-1)
9-12(0)
13-15(+1)
16-17(+2)
18(+3).

7 - Calcola i Punti Ferita Massimi

I PF disponibili si ottengono sommando i PF di classe con il punteggio in Costituzione.

ES: PF base 4 + Costituzione 9 = 13 PF

8 - Scegli l'Allineamento

L'allineamento consiste in poche parole che descrivono la tua prospettiva morale. Ogni classe puo' solo iniziare con alcuni allineamenti; scegline uno - Nel gioco cio' ti consentira' di ottenere PE in piu' eseguendo determinate azioni.

9 - Scegli le Mosse di Partenza

La prima pagina di ogni scheda elenca le mosse di partenza. Alcune classi, come il guerriero, devono scegliere tra alcune opzioni, come parte di quella mossa. Il mago, ad esempio, deve scegliere le magie del suo Libro. Chierici e Maghi dovranno scegliere quali magie avranno preparato per l'inizio dell'avventura.

10 - Scegli l'Equipaggiamento

Ogni classe ha alcune scelte sull'equipaggiamento di inizio avventura. Tieni a mente quanto ingombro puoi sostenere!

11 - Introduci il tuo Personaggio

Adesso che tu conosci il tuo personaggio, e' tempo di introdurlo agli altri. Attendi che tutti abbiano terminato di scegliere il proprio nome, dopo, quando viene il tuo turno, condividi con gli altri il tuo Aspetto, Classe e quanto altro e' collegato al personaggio. Puoi condividere il tuo allineamento o tenerlo segreto, se preferisci.

12 - Scegli i Legami

Dopo ognuno ha descritto i propri personaggi, puoi scegliere i tuoi Legami. Dovresti scrivere almeno un legame, tieni presente che e' nel tuo interesse scriverne piu' di uno. Puoi creare piu' di un Legame con lo stesso personaggio.

Prendi un po' di tempo per discutere dei legami e lascia che il GM chieda di essi non appena verra' il momento. Lascia un po' di spazio per scoprire come ognuno intende giocare il proprio personaggio; non predeterminare tutto subito. Quando una mossa richiede Tira+Legami, conta il numero di Legami e aggiungilo come bonus al tiro.

13 - Pronti per giocare

Prendi una piccola pausa, un drink, stiracchiati e lascia che il GM rifletta un po' sui personaggi creati. Una volta pronti, afferrate schede e dadi e siate pronti per entrare nel Dungeon World.

Mosse accessibili a tutte le classe.

Colpire in Mischia - Hack and Slash - Roll+For

Quando attacchi un avversario in mischia, **Tira+FOR**. Con 10+ infliggi il tuo danno al nemico ed eviti il suo attacco. A tua discrezione puoi scegliere di aggiungere +1d6 al danno esponendo te stesso all'attacco nemico. Con 7-9, dai danno al nemico e subisci il suo attacco.

Tirare a Distanza - Volley - Roll+Des

Quando prendi la mira e attacchi un nemico a distanza, **Tira+Des**. Con 10+, colpisci in pieno e infliggi il tuo danno. con 7-9, scegli una (infliggerai comunque il tuo danno):

- Devi muoverti per avere visuale maggiore. Ti esponi al pericolo.
- Riesci, ma il tiro non e' dei migliori: -1d6 al danno.
- Sei costretto a tentare piu' volte il tiro, riducendo le munizioni di 1.

Sfidare il Pericolo - Defy Danger - Roll+Varies

Quando agisci per evitare un imminente minaccia o subire una calamita', metti in chiaro cosa vuoi fare e tira. Se lo fai..

- .. con una azione di forza, somma +For.
- .. togliendoti di mezzo o agendo velocemente, somma +Des.
- .. resistendo, somma +Cos.
- .. pensando velocemente, somma +Int.
- .. con la pura volonta', somma +Sag.
- .. utilizzando charm e grazia sociale, somma +Car

Con 10+, fai cio' che avevi pianificato e scampi la minaccia. Con 7-9, esiti, inciampi o non ti muovi abbastanza in fretta. Il GM ti offrira' un esito peggiore, un accordo gravoso o una brutta scelta.

Difendere - Defend - Roll+Cos

Quando ti poni in difesa di una persona, oggetto o locazione sotto attacco, **tira+Cos**. Con 10+, ottieni 3. Con 7-9, ottieni 1. Fino a quando rimani in difesa e tu e cio' che difendi, siete sotto attacco, puoi spendere i punti guadagnati. Uno punto per ogni scelta.

- Ridirigere l'attacco da cio' che difendi a te stesso.
- Dimezzare l'effetto o il danno dell'attacco.
- Creare un'apertura per un tuo alleato, che ottiene +1 al prossimo tiro, contro quell'avversario.
- Infliggere un danno pari al tuo livello all'avversario .

Sputare Conoscenza - Spout Lore - Roll+Int

Quando consulti le tue conoscenze su qualcosa, **tira+Int**. Con un 10+ il GM ti dira' qualcosa di interessante e utile a proposito di qualcosa di rilevante - sta a te rendere utile l'informazione. Il GM potrebbe chiederti "Come lo sai?". Rispondigli sinceramente, adesso.

Discernere la Realta' - Discern Realities - Roll+Wis

Quando studi attentamente una situazione o una persona, **tira+Sag**. Con 10+, Chiedi 3. Con 7-9, Chiedi 1.

- Cos'è accaduto qui di recente?
- Cosa sta per succedere?
- Da cosa dovrei stare in guardia?
- Cosa c'è qui di utile o di valore?
- Chi è che comanda veramente qui?
- Cosa c'è qui che non è quel che sembra?

Il GM risponderà sinceramente, e hai +1 ai prossimo tiro che fai tenendo conto delle risposte.

Contrattare - Parley - Roll+Car

Quando hai qualcosa che un personaggio (del GM) vuole (leva) e lo usi per contrattare o manipolare, **tira+CAR**. Con 10+, chiedigli di fare qualcosa, ma per farlo vorrà una promessa prima. Con 7-9, il personaggio vorrà anche un'assicurazione concreta ora che rispetterai la promessa.

Aiutare o Interferire - Aid or Interfere - Roll+Bond

Quando aiuti o ostacoli qualcuno con cui hai un legame, **tira +NUMERO DI LEGAMI** con quella persona. Con 10+, gli dai +1 o -2 a tua scelta. Con 7-9, gli dai +1 o -2 a tua scelta, ma ti sei esposto al pericolo, ci sarà un costo o una conseguenza (il GM sceglie).

Ultimo Respiro

Quando stai morendo e hai un flash di cosa c'è oltre i cancelli neri della Morte (il GM li descriverà) tira secco (semplicemente tira+niente - già', la Morte se ne frega di quanto potente e fiquo tu sia). Con **10+**: Hai fregato la morte. Sei ancora nella stessa brutta situazione, ma vivo. Con **7-9**: La Morte ti offrirà uno scambio - accettalo e stabilizzati, o rifiutalo e passa nell'aldilà; Con **6-**: Il tuo destino è segnato. La Morte ti ha marcato e sarai da lei presto (il GM ti dirà quando).

Ingombrato

Quando fai qualcosa mentre stai portando peso superiore al tuo carico di 1 o 2, prendi -1 al tiro; se trasporti oltre 2 dal tuo massimo, scegli: perdi almeno 1 peso e tiri con -1 o fallisci automaticamente.

Fare campo

Quando ti fermi per riposarti consuma una razione. Se sei in una zona pericolosa, decidi l'ordine di chi fa la guardia. Se hai abbastanza Punti Esperienza, puoi usare la mossa per salire di livello. Quando ti risvegli dopo aver dormito 4 ore di sonno ininterrotto, cura danno fino a metà dei tuoi PV massimi.

Fare la guardia

Quando stai facendo la guardia e qualcosa si avvicina a voi, **tira+SAG**. Con **10+**: sei in grado di svegliare tutti in tempo, +1 al prossimo tiro a tutti. Con **7-9**: Reagite ma giusto un attimo troppo tardi, siete svegli ma non preparati del tutto. Avete armi e armatura ma poco altro. Con **6-**: Non riesci, qualsiasi cosa fosse ora ha vantaggio su di voi.

Fare un viaggio pericoloso

Quando viaggi attraverso un territorio ostile o sconosciuto, scegli un membro del gruppo per fare da guida, uno per fare da scout e uno per fare da organizzatore (la stessa persona non può svolgere due compiti differenti). Se non hai abbastanza giocatori, tratta quelli non coperti come se facessero 6. Ogni giocatore con un ruolo **tira+SAG**. Con **10+** Guida: Riduci il tempo per arrivare a destinazione; Con **10+** Scout: Qualsiasi pericolo sarà affrontato avendo vantaggio; Con **10+** Organizzatore: riduci di 1 le razioni necessarie; Con **7-9**: Il compito è svolto normalmente, consumando le razioni previste e arrivando nel tempo previsto e senza sorprese (ma senza prendere di sorpresa eventuali minacce).

Salire di Livello

Quando hai tempo tranquillo (ore o giorni) e XP pari o maggiori al tuo livello + 7, sottrai il tuo corrente livello + 7 dai tuoi XP e incrementa il livello di 1, poi scegli una nuova mossa avanzata della tua classe. Scegli una tua caratteristica e incrementala di 1. Aggiusta i punti vita massimi nel caso cambi la costituzione. Se sei un mago, aggiungi una nuova magia. Il valore di una caratteristica non può mai essere più di 18.

Fine Sessione

Quando raggiungi la fine di una sessione, scegli un legame che senti si è risolto (non più rilevante, completamente esplorato o altro). Chiedi al giocatore coinvolto nel legame se è d'accordo. Se sì, guadagnate 1 XP e scrivete un nuovo legame con chi volete. Poi guarda la condizione del tuo allineamento e, se l'hai soddisfatta almeno una volta, guadagna 1 XP. Quindi rispondete come gruppo a queste tre domande:

- Abbiamo imparato qualcosa di nuovo e importante riguardo il mondo?
- Abbiamo sconfitto un nemico o mostro importante?
- Abbiamo preso possesso di un tesoro memorabile?

Per ogni "sì" tutti guadagnano 1 XP.

Festeggiare

Quando ritorni alla civiltà trionfante e organizzi una grande festa, spendi 100 monete e **tira+Ulteriori 100 MONETE** che hai speso. Con **10+**: Scegli 3. Con **7-9**: Scegli 1. Con **6-**: Scegli 1, ma le cose vanno fuori controllo.

- Fai amicizia con un NPC utile
- Senti rumori di un'opportunità interessante
- Guadagni informazioni utili
- Non sei catturato, incantato o imbrogliato

Rifornimento

Quando vai a comprare qualcosa con monete in mano, se è qualcosa di facilmente disponibile per dove sei, lo compri a prezzo di mercato. Se è qualcosa di particolare o raro, **tira+CAR**. Con **10+**: Trovi quello che cercavi a un prezzo giusto. Con **7-9**: Devi pagare parecchio o accontentarti di qualcosa di simile ma minore.

Riposare

Quando non fai nulla ma riposarti nel confort e sicurezza, dopo un giorno di riposo recuperi tutti i tuoi Punti Vita. Dopo 3 giorni di riposo, puoi toglierti una debilità a tua scelta. Se sei sotto le cure di un curatore (magico o mondano), recuperi una debilità per ogni 2 giorni di riposo invece.

Reclutare

Quando metti in giro voce che stai assoldando aiuto, **tira**. Se fai sapere che...

- ... la paga è generosa, aggiungi 1 al tiro
- ... cosa va fatto, aggiungi 1 al tiro.
- ... che possono tenersi una parte di quello che troverai, aggiungi 1 al tiro.

Se hai una buona reputazione da queste parti, aggiungi 1 al tiro.

Con **10+**: Puoi scegliere da un buon numero di possibilità, a tua scelta, e senza penalità per averne scartato qualcuno. Con **7-9**: Devi accontentarti di qualcuno non del tutto adatto, o rifiutarlo. Con **6-**: Qualcuno di influente ma non adatto decide di venire con te (un guerriero troppo giovane, un nemico possibile, un tipo decisamente pazzo per esempio). Portali con te e soffri delle conseguenze, o rifiutali.

Se rifiuti qualcuno, avrai -1 al prossimo tiro per reclutare.

Questioni in sospeso

Se ritorni in un posto civilizzato nel quale hai creato problemi in passato, **tira+CAR**. Con **10+**: Si è sparsa voce di quello che hai fatto fuori, e tutti ti riconoscono; Con **7-9**: Come 10+, ma il GM sceglie una complicazione:

- Il capo delle guardie locale ha un mandato di arresto per te
- Qualcuno ha messo una taglia sulla tua testa
- Qualcuno di importante è stato messo in una brutta situazione a causa di quello che hai fatto

Allenamento

Quando spendi il tuo tempo libero in studio, meditazione, o duro allenamento, guadagni preparazione. Se ti prepari per una settimana o due, prendi 1 punto preparazione. Se per un mese o più, prendi 3 punti preparazione. Quando vuoi puoi dire come il tuo allenamento ti aiuta dopo un tiro, spendere un punto preparazione e dare +1 a un tiro. Puoi usare solo 1 punto massimo per tiro.

Generare Mostri al volo

Scrivere Nome, Idea di fondo, Istinto, Mossa Speciale

Tipo

- Schiavo [1hp, d4 or 3 dam.]
- Sempliciotto [3hp, d6 dam.]
- Normodotato [6hp, d8 dam.]
- Solitario [12hp, d10 dam.]
- Elite [+2hp, +2 dam.]

Dimensione

- Minuscolo [a Contatto, -2dam.]
- Piccolo [Ravvicinato]
- Medio [Ravvicinato]
- Grande [a Portata, +4hp, +1dam.]
- Enorme [a Portata, +8hp, +3dam.]

Difesa

- Nessuna [0 CA]
- Leggera [1 CA]
- Media [2 CA]
- Pesante [3 CA]
- Sovrannaturale [4 CA]

Tag e Tratti

- Amorfo [+1 CA, +3hp]
- Antico [aumenta dado danni]
- Beyond Biology [+4hp]
- Cauto
- Costrutto
- Difensivo [+1 CA]
- Infido
- Divino [+2hp o +2dam.]
- Incettatore
- Ignora Armatura
- Intelligente
- Magico
- Organizzato [chiama aiuto]
- Lacerante [+1-3 pen. arm.]
- Planare
- Range: Distante
- Range: Vicino
- A Portata
- Pericoloso [[b] tiro dado]
- Furtivo
- Forte [+2dam.]
- Terrificante
- Resistente [+4hp]
- Adattamento efficiente
- Maligno [+2 dam.]
- Debole [riduci dado danno]

Mosse generiche per mostri

Generare Tesoro

- Incettatore: [b] (x2 tiro danno)
- Magico: Oggetto strambo o magico
- Planare: Qualcosa non di questo mondo
- Leader: +1d4 al tiro
- Antico/Notevole: +1d4 al tiro
- 1 - 2d8 monete
- 2 - Oggetti utili nella corrente situazione
- 3 - 4d10 monete
- 4 - Oggetto piccolo (gemma, dipinto), valore 2d10x10, peso 0
- 5 - Ciondolo Magico Minore
- 6 - Informazioni Utili
- 7 - Tesoro valore 1d4x100, peso 1
- 8 - Oggetto di valore (gemma, dipinto), valore 2d6x100, peso 0
- 9 - Forziere con tesoro di valore 3d6x100, peso 1
- 10 - Oggetto o effetto magico
- 11 - Sacchi con bottino, valore 2d4x100, peso ~
- 12 - Nota di credito, valore 3d4x100, peso 0
- 13 - Oggetto artistico grande, valore 4d4x100, peso 1
- 14 - Oggetto Unico, valore 5d4x100
- 15 - Tutte le informazioni necessarie per una nuova magia
- 16 - Portale o percorso segreto (oppure indicazioni), + tira di nuovo
- 17 - Qualcosa di collegato ad un PG, + tira di nuovo
- 18 - Ricchezze accumulate, 1d10x1000 monete, +1d10x10 gemme dal valore di 2d6x100 ognuna

Per tipologia

Animale o Pianta

- 1 - pungiglioni/zanne piene di veleno
- 2 - ragnatela
- 3 - gira in branco
- 4 - predatore, insegue la preda
- 5 - zanne e artigli che lacerano
- 6 - sciame

Costrutto

- 1 - combatte incuranti del pericolo
- 2 - ripara i proprio danni
- 3 - camuffato da oggetto comune
- 4 - presiede questo corridoi
- 5 - immune ai trucchi piu' comuni
- 6 - le sue mosse sono prevedibili

Elementale

- 1 - il fuoco brucia le carni della vittima
- 2 - getto d'aria che scaraventa via
- 3 - la terra trema, massi cadono
- 4 - acqua che gela e soffoca la vittima
- 5 - luce accecante
- 6 - oscurita' attorno a lui

Umanoidi

- 1 - trappole e reti
- 2 - magia primitiva molto efficiente
- 3 - equivoca facilmente
- 4 - si offende facilmente
- 5 - utilizza strani oggetti
- 6 - vive in un gruppo eterogeneo

Bestie Magiche

- 1 - soffio peggiore dei suoi morsi
- 2 - piu' grande della somma delle sue parti
- 3 - presiede quella zona
- 4 - nascondiglio pieno di tesori
- 5 - presagio di cattiva ventura
- 6 - magia al di la' della comprensione

Non Morti

- 1 - urla che incutono terrore
- 2 - ricorda la sua vita passata
- 3 - tocco che risucchia linfa vitale
- 4 - semplicemente non va al tappeto
- 5 - portatore di terribili malattie
- 6 - passa attraverso oggetti solidi

Per ruolo

Artiglieri

- 1 - attacca da dietro un riparo
- 2 - notevole raggio di esplosione
- 3 - notano la preda arrivare
- 4 - ripiega quando minacciato
- 5 - spara fuoco di copertura
- 6 - utilizza munizioni unusuali

Bruti

- 1 - inchioda la vittima a terra
- 2 - blocca la strada
- 3 - va in berserk
- 4 - calpesta la vittima
- 5 - distrugge la zona circostante
- 6 - falcia tutto mentre si muove

Manipolatori

- 1 - charm che confonde
- 2 - il sentiero diventa infido
- 3 - contrasta magie
- 4 - e' tutto una illusione
- 5 - tende a circondare la preda
- 6 - disarmo

Leader

- 1 - cura gli alleati
- 2 - incita a combattere
- 3 - monologhi tediosi
- 4 - piano diabolico imperscrutabile
- 5 - c'e' un disegno nella sua pazzia
- 6 - guida la carica

Furtivi

- 1 - attacco furtivo
- 2 - si mimetizza nell'ambiente
- 3 - attacca a distanza
- 4 - e' letteralmente invisibile
- 5 - prova gusto in cio' che fa
- 6 - attende il momento giusto

Soldati

- 1 - si avvicinano cautamente
- 2 - bene armati e protetti
- 3 - ottima collaborazione di squadra
- 4 - costretti a combattere
- 5 - difendono gli alleati deboli
- 6 - sono in sovrannumero