

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 proprio 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 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.