



# CLASSE COMPENDIO IL PROFESSIONISTA



## INTRODUZIONE

Dunque, sei tornato.

Sei tornato da dove pochi uomini osano avventurarsi, portando ferite, tesori e storie.

La gente di questa città sta cominciando a guardarti con ammirazione.

Alcuni persino ti seguirebbero. Beh, forse non di nuovo nel dungeon, ma per mettere tutto l'oro che hai guadagnato a buon uso.

Costruisci una nuova taverna o un tempio. Sai, un posto dove puoi stabilirti. Almeno per un po'.

Il Professionista è un omaggio ai giorni del vecchio Dungeons & Dragons, quando i personaggi di alto livello diventavano signori di castelli o gilde. Si basa fortemente sulla classe compendio [Landed Gentry di Minimal Compendium Classes](#), anche se lo stile è stato modificato per rendere il personaggio un uomo d'affari invece di un signore, e le mosse sono ottimizzate per massimizzare sia le scelte del giocatore che gli spunti di trama. Gilde di ladri, taverne, templi e negozi possono essere creati utilizzando questa classe compendio.

Abbiamo incluso anche alcune semplici regole per la gestione di un insediamento, se questa è una direzione che ti potrebbe interessare. Queste regole prendono spunto dal percorso di campagna Kingmaker del gioco di ruolo Pathfinder.

Le abbiamo progettate per essere facili da implementare senza troppa contabilità o matematica pesante e per darti l'opportunità di far crescere il tuo insediamento.

## CREDITS

### OPERA ORIGINALE

Compendium Class, the Professional, 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](#)



# CLASSE COMPENDIO

# IL PROFESSIONISTA

Quando raggiungi una posizione di rilievo nella tua comunità e acquisisci una proprietà commerciale, la prossima volta che sali di livello puoi scegliere di ottenere questa mossa:

## APERTO PER AFFARI

Ora hai una base operativa, come una sala della gilda, un tempio o un negozio. Descrivila! Aggiungi il tuo nuovo stabilimento a uno degli insediamenti sulla mappa. La tua casa sarà un luogo abbastanza sicuro in cui stare e conservare le tue cose. Scegli due tag per la tua casa:

- Rifugio Sicuro:** La tua base è ben nascosta o ben protetta. Nessuno ti disturberà quando ti nascondi lì dentro.
- Manodopera:** Hai una fonte affidabile di aiuto specializzato disponibile per l'assunzione. Quando recluti dalla tua organizzazione, non puoi ottenere un 6-, trattalo come un 7-9.
- Risorse:** Hai accesso a attrezzature pertinenti alla tua professione. Quando acquisti qualcosa attraverso la tua organizzazione, prendi +1 al tiro di *Fare Rifornimento*, e il costo è ridotto del 20%.
- Voci di corridoio:** Molte informazioni interessanti passano attraverso la tua attività. Quando ascolti i problemi delle persone, il GM ti dirà di almeno una opportunità nel tuo insediamento o nelle zone circostanti.
- Prestigio:** La tua organizzazione è ben conosciuta e quindi lo sei anche tu. Aggiungi il tag *Gilda* o *Personaggio* (tu) al tuo insediamento.
- Influenza:** I membri della tua società godono di un certo privilegio sociale che la gente comune non ha. Descrivilo, e spiega perché lo avete.
- Abilità:** La tua organizzazione ha persone con abilità eccezionali, come la fabbricazione di armi o l'alchimia. Aggiungi il tag *Artigianato* al tuo insediamento. Questi artigiani sono accessibili facilmente per te.
- Biblioteca:** Hai accesso a una grande riserva di informazioni. Mentre hai accesso alla tua Biblioteca, prendi +1 *continuato al tiro di Discernere Realtà*.
- Redditizio:** La tua organizzazione è molto redditizia. Quando guadagneresti monete lavorando nella tua attività, ottieni ulteriori 2d6 monete.

Lavorare nella tua attività ti fornisce un reddito costante. Una volta al mese, quando trascorri almeno una settimana lavorando nella tua attività, guadagni un quantitativo di monete pari a 1d6 più il numero di tag della tua base operativa.

Il GM assegnerà una complicazione alla tua casa:

- Necessità:** La tua base ha bisogno di un'approvvigionamento stabile di una risorsa specifica. Il soddisfacimento di tale bisogno è tua responsabilità.
- Devozione:** Hai giurato fedeltà o supporto a qualcun altro. Aspettati che ti facciano richieste.
- Nemico:** Qualcuno di influente ha un risentimento nei tuoi confronti o verso le persone della tua professione.
- Odiato:** La tua professione è impopolare tra le altre persone. È meglio tenerlo segreto o ne subirai le conseguenze.
- Pericolo:** La tua base subisce una minaccia ricorrente. Forse è un bersaglio popolare per i mostri, o è il luogo preferito per chi vuole fare una rissa. Dovrai affrontare questi problemi, o la tua base ne soffrirà.

Nota che tutti i tag sulla tua base, incluso il tag *Influenza*, non possono completamente alleviare il peso della tua complicazione.

Se hai la mossa *Aperto per Affari*, queste contano come mosse di classe per te; puoi scegliere tra di esse quando sali di livello:

## IMPRENDITORE

La tua organizzazione sta crescendo! Aggiungi un altro tag alla tua base. Puoi prendere questa mossa più volte. Ogni volta che lo fai, aggiungi un nuovo tag alla tua base.

## MAESTRO DI GILDA

*Richiede: Imprenditore*

Ora sei un leader all'interno della tua organizzazione. I tuoi alloggi diventano molto più belli e il tuo reddito mensile aumenta di 1d10 monete. La tua casa guadagna il tag *Prestigio* se non lo ha già. Se lo hai già, aggiungi un altro tag a tua scelta.

Inoltre, quando estendi la tua influenza in un'altra città, scegli un insediamento vicino ed elimina un tag dalla tua base attuale. Ora hai una base operativa satellite nell'insediamento scelto, che guadagna il tag *Eliminato*. Il GM aggiungerà anche una complicazione alla nuova base.

## CONSORZIO

*Richiede: Maestro Gilda*

Quando prendi questa mossa, aggiungi un tag a tua scelta ad ogni base che controlli.