



L'ABITANTE DEL VILLAGGIO



INTRODUZIONE

Eroe? Oh no, no. Non sei un eroe. Sei solo una persona normale. Ringraziando gli dèi. Le avventure sono cose terribili e pericolose. Le persone che partono per avventure tornano storpiate o con la testa sbagliata, e questo se tornano del tutto. Restare al villaggio è molto meglio. Hai una vita relativamente sicura, anche se non eccitante, qui. Sei vissuto nel villaggio per tutta la tua vita, o almeno per la maggior parte. Hai radici qui; famiglia, amici, un lavoro stabile. Sai, responsabilità. Ci sono rape da piantare, una recinzione da riparare, una sorellina da badare, pasti da cucinare...
... Ok, forse ti farebbe bene staccare un po' ogni tanto.

L'Abitante del Villaggio è un eroe nascente o potenziale, adatto a un gioco prequel o a un'avventura di "livello zero". Un gruppo di abitanti del villaggio potrebbe maturare in un gruppo di avventurieri a tutti gli effetti. Sebbene sia debole all'inizio, l'Abitante del Villaggio è progettato per essere facile da imparare e veloce da giocare. Poiché la classe cresce insieme a te, è una buona introduzione a Dungeon World.

La classe si basa su una precedente edizione del Villager per Dungeon World di Jason Morningstar.

CREDITS

OPERA ORIGINALE

The Villager, Dungeon World War and Wonders Pack, Peter Johansen. Version August 13, 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

ASPETTO

Dà un nome al tuo contadino e scegli le opzioni per il suo aspetto.

Scegli una professione, uno strumento associato ad essa e un background.

Presentati agli altri giocatori. Puoi quindi scrivere un Vincolo con un altro contadino, basato sulle prime impressioni o sul passato che hai con loro.

Occhi Maliziosi, Occhi Arrabbiati, o Occhi Innocenti

Capelli Disordinati, Capelli Raccolti, o Capelli Tagliati

Vestiti Stracciati, Abiti Riparati con Cura, o Abiti Semplici

Corpo Robusto, Corpo Magro, o Sporco

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



DANNI

D4

ARMATURA

PF

MAX 7 ATTUALI

PROFESSIONE

MOSSE INIZIALI

Hai una competenza che hai imparato e che usi per guadagnarti da vivere nel villaggio. Come l'hai imparata? Quando metti in pratica ciò che hai imparato nella tua professione, guadagni 1 buona volontà. La mia professione nel villaggio è: _____

Hai uno strumento che è rilevante per la tua professione, non una corazza o un'arma più sofisticata di un coltello o un bastone. Non hai monete, ma fortunatamente vivi in una comunità ben collegata dove un pasto abbondante e un letto caldo sono sempre a tua disposizione, a patto che tu faccia la tua parte.

ASSEGNAZIONE DELLE CARATTERISTICHE

Inizi con tutte le mosse di base. Quando esegui una mossa con una caratteristica per la prima volta, scegli il modificatore che desideri per quella caratteristica: -1, +0, +1 o +2. Puoi avere un -1, due +0, due +1 e un +2 per gli attributi. Devi assegnare tutti e sei gli attributi prima di poter avanzare di livello.

BUONA VOLONTÀ

La Buona Volontà si guadagna utilizzando il tuo allineamento e il background. Puoi spendere la Buona Volontà, 1 a 1, per aggiungere +1 al tuo tiro durante qualsiasi mossa che coinvolge i tuoi concittadini (compresi gli altri PG). Dovrai anche spendere la Buona Volontà per la mossa *Vita da Avventura* quando avvanzerai di livello.

BACKGROUND

LEGAMI

Aggiungi Legami con i tuoi futuri compagni d'avventura man mano che li conosci e vivi esperienze memorabili. Ti fidi di loro? Ti devono un favore? Conosci i loro segreti? Vuoi dimostrare loro qualcosa? Hanno bisogno che tu li protegga? Quando scrivi un Legame, puoi lasciare che il giocatore il cui personaggio ha appena stretto il Legame con il tuo assegni un modificatore a uno dei tuoi attributi inutilizzati. Se lo lasci fare, guadagni 1 Buona Volontà. Devi scrivere almeno due Legami prima di poter avanzare di livello.

Quando scrivi un Legame con un altro personaggio, guadagni anche uno dei seguenti avanzamenti, fino a un massimo di due:

- Ero del Villaggio
- Quando scegli questa mossa, guadagni immediatamente 2 Buona Volontà.
- Addestramento Marziale: Il tuo dado del danno è ora un d6.
- Resistenza (Richiede: COS+1 o superiore): Il tuo massimo PF è ora 10.
- Difensore Determinato: Quando *Difendi*, puoi spendere Buona Volontà come se fosse gettoni.
- Fedele (Richiede: SAG+1 o superiore): Descrivi una divinità che segui. Quando preghi la tua divinità per una guida, essa ti dirà cosa vuole che tu faccia. Se lo fai, guadagni 1 Buona Volontà.
- Tocco Guaritore (Richiede: Fedele): Quando tocchi qualcun altro, pelle a pelle, e preghi per il loro benessere, tira+SAG. *Con un 10+, li curi di 1d6 PF. *Con un 7-9, prendi anche una debilità a tua scelta in cambio.
- Scovatrappole: Aggiungi "C'è una trappola qui e, in tal caso, cosa la attiva?" alla lista delle domande per *Discernere le Realtà*:
- Studente (Richiede: INT+1 o superiore): Quando scegli questa opzione, la prossima volta che Spieghi una Conoscenza, invece di tirare i dadi, ottieni automaticamente il risultato 10+.
- Abracadabra (Richiede: Studente): Quando intrecci un incantesimo semplice, scegli uno degli effetti seguenti:
 - Crei una piccola luce che ti segue
 - Evochi un'illusione molto semplice, che colpisce solo uno dei sensi
 - Una persona che tocchi ottiene +1 armatura in avanti
 - Infliggi 1d4 danni magici a un bersaglio che puoi vedere

...poi tira+INT. *Con un 10+, l'incantesimo funziona per tutto il tempo di cui hai bisogno. *Con un 7-9, le cose vanno un po' storte, scegli uno:

- Non puoi usare di nuovo l'effetto scelto, cancellalo dalla lista
- L'incantesimo non funziona esattamente come intendevi
- Ti esponi al pericolo, alla ritorsione o ai costi

LAVORATORE

Quando metti il bene del tuo villaggio prima delle tue aspirazioni personali, guadagni 1 buona volontà.

MILIZIA

Quando combatti per l'onore del tuo villaggio, guadagni 1 buona volontà.

APPRENDISTA

Quando la tua conoscenza aiuta il villaggio in qualche modo importante, guadagni 1 buona volontà.

FURFANTE

Quando aiuti il villaggio mentre aiuti te stesso, guadagni 1 buona volontà.

SCONOSCIUTO

Quando le tue azioni ti fanno guadagnare la fiducia del villaggio, guadagni 1 buona volontà.

LEGAMI



L'ABITANTE DEL VILLAGGIO

BUONA VOLONTÀ

MOSSE DI BASE

TAGLIA E SPACCA

Quando attacchi un nemico in mischia, tira+FOR. *Con un 10+, infliggi i tuoi danni al nemico ed eviti il suo attacco. A tua scelta, puoi decidere di infliggere +1d6 danni ed esporti all'attacco del nemico. *Con un 7-9, infliggi i tuoi danni al nemico, ma il nemico effettua un attacco contro di te.

RAFFICA

Quando prendi la mira per colpire un nemico a distanza, tira+DES. *Con un 10+, è un colpo sicuro; infliggi i tuoi danni. *Con un 7-9, scegli un'opzione (infliggi comunque i tuoi danni qualunque opzione tu scelga):

- Devi spostarti per trovare la giusta linea di tiro. Ti esponi a un pericolo descritto dal GM.
- Devi accontentarti: -1d6 danni.
- Devi tirare più volte per colpire, spendendo un punto di munizioni.

SFIDARE IL PERICOLO

Quando agisci nonostante una minaccia imminente o ti esponi al pericolo, spiega come affronti la situazione e tira. Se lo fai...

- ...grazie alla forza bruta, +FOR.
- ...levandoti di mezzo o agendo rapidamente, +DES.
- ...resistendo al pericolo, +COS.
- ...con acume e furbizia, +INT.
- ...con la forza di volontà, +SAG.
- ...con il fascino e l'eleganza sociale, +CAR.

*Con un 10+, riesci a fare ciò che hai descritto ed eviti la minaccia. *Con un 7-9, inciampi, esiti o indietreggi: il GM ti proporrà un esito inferiore, un prezzo da pagare, o una scelta difficile.

PARLAMENTARE

Quando hai qualche modo per far leva su un personaggio del GM e lo manipoli, tira+CAR. Devi far leva con qualcosa che vuole o di cui ha bisogno. *Con un 10+, farà quello che dici se prometti di dargli ciò che chiede. *Con un 7-9, farà ciò che dici, ma dovrai dargli una garanzia concreta della tua promessa, subito.

DIFENDERE

Quando difendi dal pericolo una persona, un oggetto o un luogo, tira+COS. *Con un 10+, prendi 3. *Con un 7-9, prendi 1. Fintanto che rimani a difendere, quando tu o ciò che difendi subisce un attacco puoi spendere la presa, un punto alla volta, per scegliere un'opzione:

- Diritto verso te stesso un attacco diretto alla cosa che difendi.
- Dimezza i danni o l'effetto dell'attacco.
- Esponi l'attaccante a un alleato, conferendo all'alleato +1 al prossimo tiro contro il nemico.
- Infliggi danno pari al tuo livello all'attaccante.

DECLAMARE CONOSCENZE

Quando consulti la tua conoscenza accumulata a proposito di qualcosa, tira+INT. *Con un 10+, il GM ti dirà qualcosa di interessante e utile di un argomento relativo alla tua situazione. *Con un 7-9 il GM ti dirà qualcosa di interessante: sta a te renderlo utile. Il GM potrebbe chiederti come fai a saperlo. Raccontagli la verità, adesso.

DISCERNERE REALTÀ

Quando studi attentamente una situazione o una persona, tira+SAG. *Con un 10+, fai al GM tre domande dalla lista sotto. *Con un 7-9, fai una domanda. In ogni caso, prendi +1 al prossimo tiro quando agisci in base alle risposte.

- Che cos'è accaduto qui di recente?
- Cosa sta per accadere?
- Da chi o cosa dovrei stare all'erta?
- Cosa qua è utile o di valore per me?
- Chi ha davvero il controllo della situazione?
- Che cosa qui non è ciò che sembra?

AIUTARE O OSTACOLARE

Quando aiuti o ostacoli qualcuno, tira+legame con quella persona. *Con un 10+, prende +1 o -2 al tiro, a tua scelta. *Con un 7-9, subirà comunque il modificatore, ma ti esponi al pericolo, a una punizione o a un prezzo da pagare.

COME SI GIOCA

Dungeon World è un gioco di avventura fantasy. Sebbene tu sia solo un umile abitante del villaggio ora, un pericoloso mondo di avventura sta bussando alla tua porta, e ne avrai il primo assaggio qui, adesso. L'avventura e il tuo destino emergeranno in base alle decisioni che prenderai.

I tuoi personaggi hanno già una certa storia tra loro, quindi possiamo entrare direttamente in azione. Questa storia condivisa è rappresentata nei Legami sulla tua scheda. Il Game Master (GM) ti farà domande su da dove proviene il tuo personaggio, cosa sta facendo e com'è il mondo in cui vive. Le tue risposte daranno forma al mondo e alla tua avventura. Giochiamo per scoprire cosa succede.

Giocare a Dungeon World è come una conversazione; qualcuno dice qualcosa, poi tu rispondi, e magari qualcun altro dice la sua. I giocatori si alternano seguendo il flusso naturale della conversazione, che prevede sempre un po' di botta e risposta. Il GM dice qualcosa, i giocatori rispondono. I giocatori fanno domande o affermazioni, il GM gli dice cosa succede subito dopo. Dungeon World non è mai un monologo; è sempre una conversazione. La conversazione funziona meglio quando tutti ascoltiamo, facciamo domande e costruiamo sulle contribuzioni degli altri.

A volte, il GM potrebbe dirti che le tue azioni hanno attivato una mossa, come "Sfidare il Pericolo". Per effettuare una mossa, tira 2d6 (due dadi a sei facce) e aggiungi la caratteristica indicata sulla tua scheda.

- Se il totale è 10 o superiore, hai fatto un successo; portando a termine il tuo compito.
- Se il totale è compreso tra 7 e 9, è un mezzo successo; un successo che comporta un prezzo da pagare. Forse c'è un lato negativo alla tua azione, o non ottieni tutto ciò che volevi.
- Se il totale è 6 o inferiore, è un fallimento; il tuo tentativo è andato male, e il GM può ora compiere la sua mossa contro di te.

SALIRE DI LIVELLO

Quando tutti hanno assegnato tutte le loro statistiche e scritto almeno due Legami, il vostro gruppo di avventurieri è pronto per salire di livello. Per avanzare al primo livello, ciascuno di voi deve fare quanto segue:

- Abbracciate il vostro destino eroico. Lasciate alle spalle la vostra scheda di contadino. Considerate la vostra razza e le statistiche, quindi scegliete una nuova scheda da compilare.
- Ottenete un vero nome e un nuovo aspetto più figo.
- Acquistate un allineamento. I vostri compagni votano sul vostro allineamento in base alla vostra classe scelta e al vostro comportamento passato. In caso di parità, decide il GM.
- Copiate le caratteristiche che avete scelto sulla vostra nuova scheda e assegnate abilità appropriate: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0) e 8 (-1).
- Acquistate tutte le risorse e le abilità di un personaggio di primo livello, compreso l'equipaggiamento e le mosse di classe, ma conservate i Legami che avete già scritto. Se la vostra nuova classe vi dà più Legami di quelli che avete già scritto, scrivetene altri.
- Perdete tutte le abilità da contadino che potreste aver acquisito, compresa la vostra professione e il vostro background.
- Raccontate agli altri giocatori come avete imparato le basi della vostra classe. Il GM potrebbe farvi domande sul vostro periodo di formazione.

Infine, effettuate la seguente mossa:

Quando lasci la tua casa per una Vita d'Avventura, spendi tutta la tua rimanente Buona Volontà e sommalà al tiro. *Con un 10+, godi di una partenza calorosa. Le speranze e i sogni del villaggio ti accompagnano, insieme a un piccolo oggetto di grande valore sentimentale. *Con un 7-9, scegli uno:

- Hai questioni irrisolte qui che probabilmente ti troveranno ovunque andrai.
- Stai lasciando qualcuno che ha disperatamente bisogno di te e non sopravvivrà in tua assenza.
- Stai abbandonando qualcosa di prezioso che un rivale spregevole vorrà rivendicare.
- Sei stato scacciato dal villaggio. Non appartieni più a questo posto, e forse non lo sarete mai più.

*Con un 6- non c'è ritorno. Ti accompagnano tetri presagi.