



LO STOLTO



INTRODUZIONE

Tutto è iniziato come una grande barzelletta per te. “Vai a esplorare il mondo”, dicevano. “Sarà divertente”, dicevano. Hai lasciato la tua vita perfettamente tranquilla alle spalle per il rischio, e ora ti trovi nei guai fino al collo.

Ma questo non ti demoralizza. Puoi ancora essere un eroe. Hai grandi sogni, la buona sorte e il coraggio per perseguirli. Forse non hai le abilità, ma hey, non si può avere tutto, giusto? Hai i tuoi amici che ti tengono d'occhio. Ti tengono lontano dai guai peggiori, e li aiuti a mantenere la giusta prospettiva sulle cose. Con un sorriso sul viso e una canzone nel cuore, le cose si risolveranno bene, prima o poi.

“Ehi, cosa fa questa cosa?”

Lo Stolto ha successo grazie alla fortuna, spesso suo malgrado. Ha grandi aspirazioni, ma il destino o le circostanze amano riservargli sorprese. Che sia un eroe per caso, un eroe riluttante o semplicemente un elemento comico, non puoi mai sottovalutare Lo Stolto. Sembra sempre trovare un modo per battere le probabilità.

NdT: Lo Stolto è un personaggio più complesso di quanto possa sembrare a prima vista. Sebbene la traduzione letterale del termine “fool”, il suo nome originale, sia associata a parole come “scemo”, “stupido”, “idiota”, “matto” o “buffone”, questa classe non implica necessariamente una mancanza di intelligenza. Al contrario, denota una mancanza di maturità personale, un atteggiamento puerile, ingenuo e avventato che porta qualcuno a prendere la prima cosa che trova come arma prima di uscire di casa, dicendo: “Va beh, sai cosa? Voglio fare l'eroe”.

Lo Stolto, indipendentemente dalla sua personalità, non agisce con l'intenzione di diventare ridicolo. Lui ci mette davvero tutto il cuore, convinto seriamente che ciò che sta facendo sia la cosa giusta, ma finisce inevitabilmente per ritrovarsi circondato da persone che lo guardano con incredulità per l'ennesima figuraccia.

CREDITS

OPERA ORIGINALE

The Fool, 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

Il tuo personaggio ha il tuo stesso nome. Cosa ti aspettavi? Hai scelto lo Stolto.

Occhi luminosi, occhi innocenti, occhi astuti
Capelli trascurati, cappuccio da coniglietto o Il Cappello Più Fantastico del Mondo
Vestiti assortiti, abiti semplici o costume fatto in casa
Corpo magrolino, corpo paffuto o corpo basso

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

Dare speranza o allegria a qualcuno che ne ha bisogno.

NEUTRALE

Realizza qualcosa di straordinario tuo malgrado.

CAOTICO

Eludi la responsabilità delle conseguenze delle tue azioni.

RAZZA

NANO

Reggi l'alcool come un professionista. Nessuno riesce a starti dietro a bere. Nessuno.

UMANO

Alla fine della sessione, se tutti gli altri giocatori guadagnano PE da *Un Episodio Molto Speciale*, guadagni anche tu un PE.

MEZZUOMO

Hai le dita appiccicose. Quando lasci un insediamento, un piccolo gingillo "appare" nella tua tasca; il GM ti dirà cosa hai trovato.

LEGAMI

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

_____ non pensa che io sia tagliato per questa vita.

Gli dimostrerò il contrario!

_____ sta prendendo tutto questo troppo sul serio.

_____ mi ha convinto a intraprendere questa avventura, il che dimostra chi è il vero sciocco.

_____ è un amico di un amico, quindi se non mi tira fuori da questo guaio, sarà nei guai!

Perché _____ non crede mai a niente di ciò che dico?

...Ah, giusto. Quello.

MOSSE INIZIALI

LA FORTUNA DEGLI STOLTI

Quando *Ti Accampi*, imposta la tua Fortuna a 3. Quando tiri i dadi e ottieni un 6-, puoi spendere 1 Fortuna per ritirare i dadi. Prendi il secondo risultato, e se è un successo, spiega come hai avuto successo grazie alla pura fortuna. Quando la tua Fortuna è a zero, non puoi abbassarla ulteriormente.

SONO IN UN'AVVENTURA!

Ottieni una mossa iniziale dalla lista di una classe che nessun altro sta usando. Quando usi quella mossa, se fallisci, fallisci in modo spettacolare. Non dirmi che non ti avevo avvertito.

PARENTESI COMICA

Quando fai ridere tutti gli altri, compreso il GM, prendi +1 *al prossimo tiro*. Quando qualcun altro ti *Aiuta o Ostacola*, prende +1 *al tiro*.

Quando il resto del gruppo ti abbandona o ti mette in una situazione pericolosa, ti incontrerai di nuovo con loro alla prossima occasione disponibile; descrivi come hai miracolosamente evitato una morte certa per ricongiungerti a loro. In alternativa, puoi scegliere di abbandonare questo personaggio. Se lo fai, Lo Stolto un giorno tornerà... ma come un cattivo sotto il controllo del GM, in cerca di vendetta.

UNA PUNTATA MOLTO SPECIALE

Alla fine della sessione, gli altri giocatori possono dirti qualcosa che hanno imparato da te: una morale positiva per tutti da portare a casa e rifletterci su. Se lo fanno, guadagnano un PE.

FORTUNA:



LO STOLTO

LIVELLO

PE

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è di 6+FOR. Inizi con quello che hai afferrato in fretta e furia mentre uscivi di casa, scegli tre tra i seguenti:

- Una pietra dall'aspetto davvero interessante (da lancio, vicino)
- Un bastone robusto da passeggio o un utensile da cucina (media, peso 1)
- Una lettera per te da qualcuno importante
- Un pranzo preparato da tua madre (razione, 1 uso, peso 1)
- Una pozione magica, anche se non sai cosa fa

- Un cambio extra di biancheria intima
- La mappa di un dungeon nelle vicinanze

MOSSE AVANZATE

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

SLAPSTICK

Quando *Tagli e Spacchi* mentre sei su di giri per aver preso parte a un vero combattimento, *Con un 10+, scegli una tra queste opzioni:

- Il tuo avversario inciampa e viene buttato a terra
- Rubi qualcosa dal tuo avversario durante la confusione
- Esponi il tuo avversario agli attacchi di qualcun altro invece di infliggere i tuoi danni

EHI, COSA FA QUESTO?

Quando ti metti in pericolo per investigare su qualcosa, fai al GM una domanda legata ai rischi e tira+Fortuna. *Con un 10+, il GM ti risponderà, il più chiaramente possibile date le circostanze. *Con un 7-9, il GM ti dirà cosa devi fare per scoprire la risposta da solo.

SAGGEZZA DELLO STUPIDO

Quando *Declami Conoscenze*, non tirare i dadi. Invece, sputa fuori la prima cosa che ti viene in mente. Quando la verità di ciò che dici viene messa alla prova, tira+INT. *Con un 10+, avevi ragione, più o meno. *Con un 7-9, hai sbagliato o dimenticato un dettaglio importante.

CREDO DI STARCI PRENDENDO LA MANO

Ottieni una mossa non multiclasse dalla lista di classe che hai scelto per *Sono in un'Avventura!*. Non puoi scegliere una mossa che richieda il livello 6 o superiore.

GUARDA, UNA DISTRAZIONE!

Quando *Tagli e Spacchi*, *Con un 10+ puoi attirare l'attenzione del tuo bersaglio altrove anziché infliggere danni.

OOOH, UNA COSA CHE LUCCICA

Quando sei in presenza di qualcosa di nascosto e prezioso, lo noti immediatamente.

IMBUCATO ALLA FESTA (CAR)

Quando entri spavaldo in un luogo in cui non dovresti essere, tira+CAR. *Con un 10+, la tua entrata passa inosservata finché non attiri l'attenzione su di te. *Con un 7-9, qualcuno sospetta di te.

DEFICIT DI ATTENZIONE (DES)

Quando approfitti del fatto che nessuno ti sta prestando attenzione per fare qualcosa di nascosto, tira+DES. *Con un 7-9, nessuno si accorgerà di ciò che hai fatto finché non te ne sarai andato. *Con un 10+, nemmeno penseranno di incolparti a meno che non sia tu stesso a rivelarlo.

FALLO PER LA SQUADRA

Quando subisci danni che erano destinati a qualcun altro, ottieni +1 Fortuna. Non puoi spendere i tuoi punti Fortuna per annullare questi danni.

NON ANDAVA BENE?

Quando fai qualcosa di così incredibilmente stupido che gli altri possono solo fissarti increduli, ottieni +1 Fortuna. Ne avrai probabilmente bisogno molto presto.

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

IMPRESA DA PAZZI

Quando provi a ingannare qualcuno inducendolo a intraprendere un'azione poco saggia o imprudente, tira+CAR. *Con un 10+, è ingannato e non si renderà conto dell'errore fatto fino a quando le conseguenze non si abatteranno su di lui. *Con un 7-9, ci casca per poco tempo, oppure serberà rancore nei tuoi confronti, a scelta del GM.

QUADRIFOGLIO

Quando *Ti Accampi*, imposta la tua Fortuna a 4 invece di 3. Quando subisci danni, puoi abbassare la tua Fortuna di 1 per ignorarli; descrivi le circostanze comiche, artificiose o addirittura miracolose che ti hanno salvato dal danno.

FACEVA PARTE DEL MIO PIANO

Quando fallisci una mossa, puoi scegliere di non segnare PE. Se lo fai, scegli qualcuno che ti guarderà stupito o che si sdraierà incontrollabilmente a terra dalle risate. Descrivi l'epico fallimento che ha causato questa reazione. Devi aver fallito; se spendi Fortuna per avere successo, questa mossa non si attiva.

SAVIO STOLTO

Quando ottieni questa mossa, scegli una delle seguenti mosse: *Taglia e Spacca*, *Raffica*, *Difendere* o *Discernere Realtà*. Da ora in poi, puoi scegliere di effettuare quella mossa con +Fortuna invece del modificatore abituale.

PERLOPIÙ INNOCUO

Fintanto che mostri un volto amichevole, chiunque non sia già attivamente ostile verso di te ti tratterà come un amico finché non dimostri il contrario.

BUAHAHAHAHAHAHA

Puoi spendere 1 punto Fortuna per infliggere 1d10 danni a un nemico. Descrivi come li hai imbarazzati, umiliati o colpiti accidentalmente spacciandola come azione volontaria.

SVOLTA INASPETTATA

Richiede: Slapstick

Quando *Tagli e Spacchi* mentre sei su di giri per aver preso parte a un vero combattimento, colpisci in maniera accidentale e infliggi +1d4 danni.

ROBIN GOODFELLOW (CAR)

Quando deridi pubblicamente qualcuno di rango sociale più alto del tuo, tira+CAR. *Con un 7-9, il tuo pubblico lo prende con buon umore, e eviti ritorsioni... per ora. *Con un 10+, puoi fare una domanda al soggetto del tuo schermo, alla quale deve rispondere onestamente e pubblicamente.

NON DOVEVO FARLO?

Richiede: Non Andava Bene?

Quando attiri l'attenzione indesiderata o ti trovi in una situazione difficile, puoi scegliere di non subirne personalmente le conseguenze. Qualcun altro o qualcos'altro nelle vicinanze, probabilmente il tuo equipaggiamento ma certamente non tu, subirà le conseguenze al tuo posto.

AIUTO AIUTO AIUTO!

Quando *Sfidi il Pericolo* correndo in giro in una fuga idiotica, tiri+Fortuna invece di quello che dice il GM. *Con un 12+ rigiri il pericolo su se stesso, descrivendo le circostanze ridicole che fanno accadere questa cosa.