



GAME MASTER

regolamento gratuito disponibile
su dungeonworld.it

AGENDA

- Dipingi un mondo fantastico
- Riempi le vite dei personaggi di avventura
- Gioca per scoprire cosa accadrà

PRINCIPI

- Disegna mappe, lascia spazi da riempire
- Rivolgiti ai personaggi, non ai giocatori
- Fai tuo ciò che è fantastico
- Fai una mossa che abbia senso
- Non pronunciare mai il nome della tua mossa
- Rendi vivo ogni mostro
- Dai un nome a ogni persona
- Fai domande e usa le risposte
- Sii un fan dei personaggi
- Pensa pericoloso
- Inizia e finisci con la fiction
- Pensa ai retroscena

MOSSE DEL DUNGEON

- Usa la mossa di un mostro, un pericolo, o un luogo.
- Rivela una verità sgradita
- Mostra i segni di una minaccia imminente
- Infliggi danno
- Consuma le loro risorse
- Rivoltagli contro le loro mosse
- Separali
- Crea un'opportunità appropriata alle capacità di una classe
- Mostra il lato negativo delle loro classi, razze o oggetti
- Offri un'opportunità, con o senza un costo
- Metti qualcuno in difficoltà
- Spiega le conseguenze o il prezzo da pagare e chiedi di nuovo

MOSSE DEL GM

- Cambia l'ambiente
- Indica una minaccia imminente
- Introduci una nuova fazione o tipo di creatura
- Usa un pericolo di una fazione o di un tipo di creatura già esistente
- Falli tornare sulle proprie tracce
- Offri ricchezze in cambio di qualcosa
- Offri una sfida a uno dei personaggi

QUANDO FARE UNA MOSSA

- Quando tutti ti guardano per sapere cosa succede
- Quando i giocatori ti danno un'opportunità d'oro
- Quando tirano un 6-

MODIFICATORI DI CARATTERISTICA

PUNTEGGIO	MODIFICATORE
Da 1 a 3	-3
4 e 5	-2
Da 6 a 8	-1
Da 9 a 12	0
Da 13 a 15	+1
16 e 17	+2
18	+3

DEBILITAZIONI

Perdere **PF** è un effetto generico, rappresenta lividi, tagli, fatica, e così via. Alcune ferite, però, fanno più male. Si tratta di debilitazioni.

- **Indebolito (FOR)**: Non riesci ad esercitare molta forza. Potrebbe trattarsi della fatica o di una brutta ferita, o forse la tua energia è stata prosciugata da un incantesimo.
- **Instabile (DES)**: Non riesci a mantenere l'equilibrio e ti tremano le mani.
- **Indisposto (COS)**: Qualcosa non va dentro di te. Forse sei ammalato o denutrito. O forse hai bevuto troppa birra ieri sera e questi sono i postumi da sbornia.
- **Stordito (INT)**: Quell'ultima botta in testa deve aver mosso qualcosa. Cervello no funzionare bene.
- **Confuso (SAG)**: Le orecchie ti fischiano. La tua vista è annebbiata. Sei abbastanza fuori.
- **Sfregiato (CAR)**: Potrebbe non essere permanente, ma per ora non hai un bell'aspetto.

ALTRE FONTI DI DANNO

Come essere colpiti dalle macerie di una torre che crolla, o cadere in un fossato, sono lasciate al **GM** da valutare, basandosi su queste opzioni:

- Il peggio che può fare sono graffi e lividi: d4 danni
- È probabile che faccia uscire del sangue, ma nulla di devastante: d6 danni
- Potrebbe rompere qualche osso: d8 danni
- Può uccidere una persona normale: d10 danni

Aggiungi l'etichetta *ignora armatura* se la fonte è molto grande o se si tratta di magia o veleno.

ARMATURA TEMPORANEA

L'armatura temporanea o circostanziale funziona allo stesso modo dell'armatura che si indossa: *armatura 1* per una copertura parziale, *armatura 2* per una copertura integrale.

DANNI DA MOLTEPLICI CREATURE

Se molteplici creature attaccano allo stesso momento, tira i danni più elevati tra i loro e aggiungi +1 danno per ciascun mostro oltre il primo.

DANNI DA STORDIMENTO

I danni da stordimento sono danni non letali. Un PG che subisce danni non letali deve *sfidare il pericolo* per fare qualunque cosa, dove il pericolo è "sei stordito". L'effetto dura fintanto che ha senso nella fiction: sei stordito finché non hai la possibilità di schiarirti le idee o di sistemare qualunque cosa ti renda stordito. Un personaggio del **GM** che subisce danni da stordimento non li sottrae ai **PF** ma agirà di conseguenza, vacillando per qualche secondo, barcollando alla cieca, etc.

MIGLIORE O PEGGIOR RISULTATO

Alcuni mostri e mosse ti chiedono di tirare i dadi più di una volta e di prendere il migliore o il peggior risultato. In questo caso tira normalmente e applica il miglior (o il peggior) risultato.

Se un mostro tira per d6 danni due volte e prende il miglior risultato si scrive $m[2d6]$. La $m[]$ significa "migliore". Allo stesso modo, $p[]$ significa "peggiore", quindi $p[3d10]$ significa "tira per d10 danni tre volte e tieni il peggior risultato".

CREARE UN GREGARIO

Inizia con un punteggio in base a dove è stato incontrato il gregario. I gregari di villaggio iniziano con 2-5. I gregari di città iniziano con 4-6. I gregari di fortezza iniziano con 5-8. I gregari di una grande città iniziano con 6-10. Distribuisci il punteggio tra la lealtà, un'abilità principale, ed eventuali altre abilità secondarie. Una lealtà iniziale più alta di 2 è rara, così come una lealtà pari a 0. Scegli un costo per il gregario e hai finito.

COSTI

- Il Brivido della Vittoria
- Soldi
- Conoscenza e Scoperte
- Fama e Gloria
- Dissolutezza
- Fare del Bene

TIPI

- Adepto
- Battitore
- Combattente
- Guardia del corpo
- Menestrello
- Sacerdote
- Scassinatore

DARE ORDINI A UN GREGARIO

I gregari fanno ciò che gli dici, fintanto che non sia evidentemente pericolosa, umiliante o stupida e che il loro costo sia soddisfatto. Quando un gregario si trova in una situazione pericolosa, umiliante o semplicemente stupida a causa dei tuoi ordini tira +lealtà. *Con un **10+** esegue l'ordine senza remore. *Con un 7-9 lo fa, per ora, ma esigerà qualcosa di importante più tardi. Concediglielo o ti abbandonerà nel peggior modo possibile.

CREARE UN VILLAGGIO

Normalmente un villaggio ha *Povera, Stabile, Milizia, Risorsa* (a tua scelta) e ha un *Giuramento* a un insediamento a tua scelta. Se il villaggio è parte di un regno o impero scegli un'opzione:

- Il villaggio è in un luogo naturalmente difendibile: *Sicuro, -Difese*
- Il villaggio ha abbondanti risorse su cui appoggiarsi: *+Prosperità, Risorsa* (a tua scelta), *Ostilità* (a tua scelta)
- Il villaggio è sotto la protezione di un altro insediamento: *Giuramento* (quell'insediamento), *+Difese*
- Il villaggio è situato su una strada importante: *Commercio* (a tua scelta), *+Prosperità*
- Il villaggio è costruito attorno alla torre di un mago: *Personalità* (il mago), *Disastro* (creature arcane)
- Il villaggio è costruito su un sito d'importanza religiosa: *Divino, Storico* (a tua scelta)

Scegli un problema:

- Il villaggio è posto su terra arida o incoltivabile: *Scarsità* (Cibo)
- Il villaggio è dedicato a una divinità: *Religione* (quella divinità), *Ostilità* (un insediamento di un'altra divinità)
- Il villaggio ha recentemente combattuto una battaglia: *-Popolazione, -Prosperità* se hanno combattuto fino alla fine, *-Difese* se hanno perso.
- Il villaggio ha un problema coi mostri: *Flagello* (quei mostri), *Scarsità* (avventurieri)
- Il villaggio ha inglobato un altro villaggio: *+Popolazione, Anarchico*
- Il villaggio è lontano e maldisposto: *-Prosperità, Nanico o Elfico*.

CREARE UN BORGO

Normalmente un borgo ha *Moderata, Stabile, Sorveglianti e Commercio* (due a tua scelta). Se il borgo è segnato come *Commercio* di un altro insediamento scegli un'opzione:

- Il borgo è in espansione: *Forte Espansione, Anarchico*
- Il borgo sta su un crocevia: *Mercato, +Prosperità*
- Il borgo è difeso da un altro insediamento: *Giuramento* (quell'insediamento), *+Difese*
- Il borgo è costruito attorno a una chiesa: *Potere (Divino)*
- Il borgo è concentrato su un mestiere: *Artigianato* (a tua scelta), *Risorsa* (qualcosa di necessario per quel mestiere)
- Il borgo è costruito attorno a una stazione militare: *+Difese*

Scegli un problema:

- Il borgo si è ingrandito troppo e consuma eccessivamente una risorsa (come grano, legno o pietra): *Scarsità* (quella risorsa), *Commercio* (un villaggio o borgo con quella risorsa)
- Il borgo offre protezione ad altri: *Giuramento* (a tua scelta), *-Difese*
- Il borgo è famoso per un fuorilegge che si vocifera viva lì: *Personalità* (il fuorilegge), *Ostilità* (il luogo dove furono commessi i crimini)
- Il borgo ha monopolizzato il commercio di un bene o un servizio: *Esotico* (il bene o il servizio), *Ostilità* (un insediamento ambizioso)
- Il borgo è afflitto da un morbo: *-Popolazione*
- Il borgo è un popolare luogo d'incontro: *+Popolazione, Anarchico*

CREARE UNA FORTEZZA

Normalmente una fortezza ha *Povera, In Diminuzione, Guardia, Scarsità* (provviste), *Commercio* (un luogo fornito di provviste), *Giuramento* (a tua scelta). Se la fortezza ha accolto il giuramento di fedeltà di almeno un insediamento scegli un'opzione:

- La fortezza appartiene a una famiglia nobile: *+Prosperità, Potere* (Politico)
- La fortezza è amministrata da un esperto condottiero: *Personalità* (il condottiero), *+Difese*
- La fortezza è a guardia di una rotta commerciale: *+Prosperità, Gilda* (commerciale)
- La fortezza è usata per addestrare truppe speciali: *Arcana, -Popolazione*
- La fortezza è circondata da terreno fertile: rimuovi *Scarsità* (provviste)
- La fortezza è situata su un confine: *+Difese, Ostilità* (insediamento dall'altra parte del confine)

Scegli un problema:

- La fortezza è costruita in una posizione naturalmente difendibile: *Sicuro, -Popolazione*
- La fortezza è stata conquistata a un'altra nazione: *Ostilità* (insediamenti di quella nazione)
- La fortezza è un rifugio sicuro per i briganti: *Anarchico*
- La fortezza fu costruita per difendersi da una particolare minaccia: *Flagello* (quella minaccia)
- Alla fortezza vengono inviati gli uomini peggiori: *Scarsità* (reclute abili)

CREARE UNA CITTÀ

Normalmente una città ha *Moderata, Stabile, Guardia, Mercato e Gilda* (una a tua scelta). Ha anche Giuramenti con almeno due altri insediamenti, solitamente un villaggio e una fortezza. Se la città commercia con almeno un insediamento e ne ha almeno un altro che le è fedele scegli un'opzione:

- La città ha delle difese permanenti, come mura: *+Difese, Giuramento* (a tua scelta)
- La città è governata da un solo individuo: *Personalità* (il sovrano), *Potere* (Politico)
- La città è cosmopolita: *Elfico o Nanico, o entrambi*
- La città è una capitale commerciale: *Commercio* (qualunque insediamento vicino), *+Prosperità*
- La città è antica, costruita sulle sue stesse rovine: *Storico* (a tua scelta), *Divino*
- La città è un centro culturale e dell'istruzione: *Arcano, Artigianato* (a tua scelta), *Potere* (Arcano)

Scegli un problema:

- La città è cresciuta più di quanto possa sostenersi: *+Popolazione, Scarsità* (cibo)
- La città progetta di rivendicare i territori vicini: *Ostilità* (insediamenti vicini), *+Difese*
- La città è governata da una teocrazia: *-Difese, Potere* (Divino)
- La città è governata dalla gente: *-Difese, +Popolazione*
- La città è dotata di difese sovranaturali: *+Difese, Flagello* (creature sovranaturali correlate)
- La città è situata sopra un luogo di potere: *Arcano, Personalità* (chiunque sorvegli il luogo di potere), *Flagello* (creature arcane)

INSEDIAMENTI

CHE COSA FA DI NOTO?

Scrivi una mossa per il mostro che descriva ciò che fa.

CHE COSA VUOLE CHE CAUSA PROBLEMI AGLI ALTRI?

Questo è il suo istinto. Scrivilo come un'azione intenzionale.

COME CACCIA O COMBATTE SOLITAMENTE?

- In grandi gruppi: *orda*, *d6 danni*, 3 PF
- In piccoli gruppi, da 2 a 5 componenti: *gruppo*, *d8 danni*, 6 PF
- Tutto da solo: *solitario*, *d10 danni*, 12 PF

QUANTO È GRANDE?

- Più piccolo di un gatto: *minuscolo*, *corta*, -2 *danni*
- Come un mezzuomo: *piccolo*, *media*
- A dimensione umana: *media*
- Grande come un carro: *grande*, *media*, *lunga*, +4 PF, +1 *danno*
- Molto più grande di un carro: *enorme*, *lunga*, +8 PF, +3 *danni*

QUAL È LA SUA PROTEZIONE PIÙ EFFICACE?

- Tessuto o carne: *armatura 0*
- Pelle o cuoio rigido: *armatura 1*
- Maglia o scaglie: *armatura 2*
- Piastre o ossa: *armatura 3*
- Protezione magica permanente: *armatura 4*, *magico*

PER COSA È NOTO?

(scegli tutte le opzioni valide)

- Forza inarrestabile: +2 *danni*, *poderoso*
- Abilità offensiva: tira i danni due volte e prendi il risultato migliore
- Abilità difensiva: +1 *armatura*
- Colpi precisi: +1 *perforante*
- Resistenza inconsueta: +4 PF
- Inganno e menzogne: *furtivo*, scrivi una mossa su dei trucchetti sporchi
- Una capacità utile come essere anfibio o avere le ali: Aggiungi una qualità speciale per la capacità
- Il favore degli dei: *divino*, +1 *danni* o +2 PF, o entrambi (a tua scelta)
- Magie e incantesimi: *magico*, scrivi una mossa sui suoi incantesimi

QUAL È IL SUO MODO DI ATTACCARE DI SOLITO?

Annotalo di fianco al danno della creatura. Le risposte più comuni sono: un tipo d'arma, artigli, un incantesimo in particolare. Poi rispondi a queste domande a proposito:

- Le sue fonti di danno sono letali e vistose: +2 *danni*
- Permette al mostro di tenere gli altri alla larga: *lunga*
- Le sue fonti di danno sono piccole e deboli: riduci il dado di danno alla dimensione inferiore
- Le sue fonti di danno possono tagliare o perforare il metallo: *devastante* e +1 *perforante* oppure +3 *perforante* se può soltanto lacerare il metallo.
- L'armatura non aiuta con questo tipo di danno (per via di magia, dimensioni, etc.): *ignora armatura*
- Solitamente attacca a *distanza* (con frecce, incantesimi o altri proiettili): *vicino*, *lontano* o entrambi (a tua scelta)

QUALI DI QUESTE FRASI LO DESCRIVONO?

(Scegli tutte le opzioni valide)

- Non è pericoloso per via delle ferite che infligge, ma per altre ragioni: sfuggente, riduci il dado di danno alla dimensione inferiore, scrivi una mossa che spieghi perché è *pericoloso*
- Si organizza in gruppi più grandi che può contattare per chiedere aiuto: *organizzato*, scrivi una mossa sul chiamare gli altri per aiutarlo.
- È intelligente più o meno come un umano: *intelligente*

- Si difende attivamente con uno scudo o simili strumenti: *cauto*, +1 *armatura*
- Colleziona manufatti considerati preziosi dagli umani (oro, gemme, segreti)
- Proviene da oltre questo mondo: *planare*, scrivi una mossa sull'usare la sua conoscenza e i suoi poteri ultraterreni
- È mantenuto in vita da qualcosa che va oltre alla semplice biologia: +4 PF
- È stato creato da qualcuno: costruito, scrivi una qualità speciale o due che spieghino la sua fabbricazione o funzione.
- È antico, o lo è la sua specie; più vecchio di elfi, uomini e nani: aumenta la dimensione del suo dado di danno
- È alieno al sangue: tira i danni due volte e prendi il peggior risultato

TESORI

I mostri, come gli avventurieri, collezionano cose luccicanti e utili. Quando i giocatori saccheggiano le proprietà del mostro (che siano sul suo corpo o nascosti da qualche parte) descriviglielo con onestà.

Se il mostro ha accumulato un po' di ricchezza puoi generarla casualmente. Inizia con il dado di danno del mostro, modificato a seconda delle etichette:

- Accumulatore: tira il dado due volte e prendi il miglior risultato
- Lontano da casa: aggiungi almeno una razione (consumabile da chiunque con simili gusti)
- Magico: qualche oggetto bizzarro, forse magico
- Divino: un simbolo di una divinità (o di più divinità)
- Planare: qualcosa non di questo mondo
- Signore sopra altri: +1d4 al tiro
- Antico e degno di nota: +1d4 al tiro

Tira il dado di danno del mostro più qualunque dado aggiuntivo per trovare il tesoro del mostro:

- ***Con un 1:** Qualche moneta, 2d8 circa
- ***Con un 2:** Un oggetto utile alla situazione attuale
- ***Con un 3:** Diverse monete, circa 4d10
- ***Con un 4:** Un piccolo oggetto (gemma, opera d'arte) del considerevole valore di 2d10×10 monete, peso 0
- ***Con un 5:** Qualche piccolo congegno magico di poca importanza
- ***Con un 6:** Informazioni utili (sotto forma di indizi, note, etc.)
- ***Con un 7:** Una borsa di monete, 1d4×100 o giù di lì. Peso 1 per ogni 100
- ***Con un 8:** Un piccolo oggetto (gemma, opera d'arte) del grande valore di 2d6×100 monete, peso 0
- ***Con un 9:** Un forziere di monete e altri piccoli oggetti preziosi. Peso 1 ma vale 3d6×100 monete
- ***Con un 10:** Un oggetto magico o un effetto magico
- ***Con un 11:** Molte borse di monete per un totale di 2d4×100 circa.
- ***Con un 12:** Un simbolo d'autorità (corona, stendardo) del valore di almeno 3d4×100 monete
- ***Con un 13:** Una grande opera d'arte del valore di 4d4×100 monete, peso 1
- ***Con un 14:** Un oggetto unico del valore di almeno 5d4×100 monete
- ***Con un 15:** Tutte le informazioni necessarie a imparare un nuovo incantesimo e tira ancora
- ***Con un 16:** Un portale o un passaggio segreto (o le indicazioni per trovarlo) e tira ancora
- ***Con un 17:** Qualcosa di importante per uno dei personaggi e tira ancora
- ***Con un 18:** Un mucchio di 1d10×1000 monete e 1d10×10 gemme del valore di 2d6×100 ciascuna.

MOSTRI E TESORI