

# MANUALE DEL PIANOCRATE LA CITTÀ DI DITE



NARRA  TIVA

# Manuale del Pianocrate 1

## Edizione Americana

Jonathan Walton (text & layout), Julia B. Ellingboe (editing), Jennifer Rodgers (cover), Tony Dowler (maps), Hans Chung-Otterson (ideas), Johnstone Metzger (tables), Simon Carryer (diversity), Vincent Baker, John Harper, Fred Hicks, Adam Koebel, Sage LaTorra, Joe Mcdaldno, and all playtesters (love).

## Edizione Italiana

Edizione Italiana © 2013 Shadow di Michele Gelli

**Progetto:** Michele Gelli

**Revisione:** Lavinia Fantini, Mauro Ghibauda

Per ulteriori informazioni in italiano:

<http://www.narrattiva.it/dungeon-world>

<http://www.gentechegioca.it>



Una pubblicazione

**NARRATTIVA**

[www.narrattiva.it](http://www.narrattiva.it)

“Narrattiva” è un’etichetta editoriale di Shadow di Michele Gelli

Via Zoffili 7, 47122 Forlì (FC) – ITALY

Fax: +39.0543.579934

E-mail: [info@studioshadow.it](mailto:info@studioshadow.it)

Web: [www.studioshadow.it](http://www.studioshadow.it)

## 2 Sommario

Questo supplemento tratta di temi planari per *Dungeon World*, *World of Dungeons* e ogni altro gioco di avventura ed esplorazione. È suddiviso in 3 parti modulari, utilizzabili singolarmente oppure assieme, come più preferite.

Da pagina 3 a pagina 12 **ANTROPOLOGIE SELVAGGE** fornisce nuovi obiettivi, principi e mosse per il GM se volete giocare in un'ambientazione in cui le diversità culturali siano rilevanti.

Da pagina 13 a pagina 16 **CORSARI E INFIMI BRIGANTI** descrive la piaga dilagante del brigantaggio planare e come fare per esserne parte.

Da pagina 17 a pagina 31 **LA CITTÀ INSAZIABILE** introduce la mostruosa megalopoli planare di Dite e i suoi abitanti.

**LA MAPPA DELLA CITTÀ DI DITE** può essere trovata alle pagine 32 e 33 oppure scaricata dal sito *www.narrattiva.it*.

## ANTROPOLOGIE SELVAGGE

*L'esilio mette una persona in una posizione strana rispetto al nuovo mondo e rende in pratica ogni immigrante un antropologo e un relativista, volente o nolente. Questo poiché avere un'esperienza profonda di due culture vuol dire rendersi conto che nessuna cultura è assoluta; significa scoprire che anche gli aspetti più radicati e apparentemente naturali delle nostre identità e realtà sociali sono stati fabbricati ad arte piuttosto che essersi originati da soli, e che possono essere organizzati, modellati ed espressi in una maniera molto diversa.*

*Eva Hoffman, "The New Nomads" (1998)*

Il *Manuale del Pianocrate* prende ispirazione da quei giochi fantasy che hanno provato a mettere in luce la complessità delle società umane: *Planescape, Eberron, Everway, Exalted, Shadowrun, Freeport, Dark Sun, Workwood, Tribe 8, Earthdawn, Warhammer Fantasy, Elfquest, Pirates of the Dark Water, Agone, Engel, The Shadow of Yesterday, Talislanta, Artesia, Empire of the Petal Throne*, e molti altri.

## 4 Antropologie Selvagge

### FANTASY MONDANO

#### *Spade, magie e globalizzazione*

Gli autori delle storie fantasy più classiche d'inizio e metà ventesimo secolo, come Burroughs, Howard, Lovecraft e Tolkien, erano affascinati dalla cultura, l'etnicità e la vita sociale. Anche se questo tipo di interesse può sembrare semplicistico o razzista a un lettore moderno, guardandolo attraverso il darwinismo sociale in cui era avvolto il periodo non si può fare a meno di pensare che le diversità culturali portate dalla crescente globalizzazione su scala mondiale abbiano influenzato quegli scritti, così come quelli di autori successivi che si sono spinti anche oltre come Butler, Leiber, Le Guin, Moorcock e molti altri.

Il *Manuale del Pianocrate* è pensato specificatamente per trattare temi come globalizzazione, colonialismo, urbanizzazione, trasformazioni culturali, migrazioni e altri aspetti tipici delle società umane reali. Per farlo, prende come perno del gioco la diversità invece di trattare gli stranieri e le loro terre natie come meraviglie esotiche che i personaggi possano incontrare o visitare. Trae inoltre molti spunti dalla giustapposizione di persone di etnie e contesti sociali differenti che è parte dell'essenza stessa della vita urbana moderna.

Se vi è già capitato di giocare con un'ambientazione fantasy urbana o classica, alcune delle linee guida qui esposte potrebbero sembrarvi cose già dette, in modo più o meno voluto, e speriamo che possano fornirvi un punto di vista nuovo per questo tipo di gioco.

## OBIETTIVI

### *Linee guida generiche*

Gli obiettivi spiegati in *Dungeon World* sono tutti adatti a una partita col *Manuale del Pianocrate*. In aggiunta ad essi il GM e i giocatori hanno un nuovo obiettivo comune a tutti:

**Rappresenta le varietà della vita vera:** gli innumerevoli piani di esistenza dell'universo sono popolati da una moltitudine di persone, luoghi, cose, ma anche esperienze, sensazioni, emozioni, eventi, controversie, panorami e tradizioni. Quando prendi il ruolo di GM o di giocatore in *Dungeon World*, o ti prepari a farlo, cerca di imparare dal mondo in tutte le sue diversità e dettagli, preparati un fondo a cui attingere. Impara a riconoscere la varietà e l'eterogeneità delle esperienze umane, e non solo per dire: "WOW, questo è strano forte!".

Gli abitanti e le caratteristiche del pianeta terra sono fonti d'ispirazione inesauribili. Cerca informazioni su queste cose meravigliose. Leggi libri che parlano di, esplora e rifletti su le bellezze e gli orrori del mondo naturale, delle società umane sia storiche che moderne, su terre lontane e i loro abitanti e sulle problematiche che la tua comunità affronta. Cerca anche di imparare qualcosa ascoltando quello che persone con una storia diversa dalla tua dicono, senza vantarti di quello che sai ed essendo grato dell'opportunità che ti viene offerta di imparare qualcosa di nuovo. E poi, usa durante le tue partite quello che hai imparato.

# 6 Antropologie Selvagge

## PRINCIPI

### *Come prendere decisioni*

Quasi tutti i principi descritti in *Dungeon World* vanno bene anche quando giochi una partita col *Manuale del Pianocrate*. Ce ne sono due che però dovrai sostituire per dare vita a un mondo socialmente ricco: dai vita a ogni mostro e dai un nome a ogni persona. Al loro posto segui:

**Tratta chiunque come una persona:** uomini topo, ragni giganti, demoni, ecc. non sono altro che persone che cercano di soddisfare i propri bisogni, come ogni altra persona. Nessuno è un mostro senza faccia, un ammasso di numeretti che può essere ucciso senza conseguenze. Questo ovviamente non significa che tutti siano amichevoli; la vita è dura ed esistono persone che sono così disperate o maligne che potrebbero tentare di pugnalarti in ogni momento, ma se lo fanno è perché hanno una ragione: nobile, ignobile, o magari entrambe.

**Raffigura una maggiore diversità:** primo, quando si tratta di dare informazioni sul mondo non dire per forza la prima cosa che ti viene in mente: prova a dire qualcosa di un po' strano, idealmente qualcosa che faccia capire le grandi differenze che ci sono fra i vari piani.

*Il vostro contatto politico non è solo un emissario del re, ma anche un membro di un terzo genere asessuato, insignito con incarichi diplomatici perché non può essere sedotto carnalmente e quindi compromesso dal regno nemico.*

Inoltre, ogni volta che i giocatori fanno domande o esaminano qualcosa con un minimo di attenzione, mostra loro che in realtà era più complicato di quanto non sembrasse. Le persone (così come gli artefatti, le rovine, i luoghi, le situazioni, ecc.) non si limitano a riflettere le norme culturali e gli stereotipi, ma li rappresentano o li sfidano in modi sfaccettati e complessi. Quando devi descrivere qualcosa e non hai idee, puoi scegliere una o più di queste opzioni:

- sostiene un principio della sua cultura, a caro prezzo
- distorce un principio fondamentale della sua cultura verso un nuovo significato
- ignora, sfida o si ribella contro un principio della sua cultura
- è profondamente influenzato o segnato da un principio della sua cultura

Questo ti permetterà di esplorare a fondo e dare spessore a idee che hai semplicemente buttato lì di primo acchito e incoraggia tutti verso il cooperare nell'abbattere stereotipi e nel rendere concetti relativamente semplici più interessanti man mano che passa il tempo. Tutto quello che serve è guardare le cose un po' più da vicino per notare che sono più complesse di quello che sembrano.

*Magari il diplomatico asessuato è incinto.*

Mentre lo fai, poni però attenzione a non ricadere nello stereotipo del "tutti tranne uno", ossia un gruppo in cui tutti i membri hanno gli stessi tratti distintivi tranne uno o più individui "speciali". Nessuno è il solo a combattere o sostenere le norme culturali. Le persone lo fanno di continuo, in maniera marcata o sottile. Questo fa parte del funzionamento normale di una qualsiasi cultura.

## 8 Antropologie Selvagge

**Giustapponi le incompatibilità:** mischia elementi che sembrano essere in contrasto; il mondo è molto più vario e contraddittorio di quanto non siamo abituati ad aspettarci.

**Coltiva antropologie:** raggruppa le conoscenze sociali e culturali che emergono dal gioco in un quadro della vita dei piani più largo e in continuo mutamento; assicurati che questi comportamenti e idee siano sostenute da istituzioni di potere e dalla minaccia della violenza.

Questo deriva da “raffigura una maggiore diversità”. Quando inizi a giocare avrai solo alcune idee abbozzate su come sia davvero un gruppo, un luogo, un tesoro o un dungeon, ma col passare del tempo, aderendo al principio della diversità, arriverai a raccogliere un ammasso in continua crescita di conoscenze su un mondo più variegato e complesso. Non devi cercare di reincorporare tutti gli spunti nelle avventure, solo quelli più significativi, ma vedrai che questi dettagli renderanno le tue antropologie più incisive.

Quali sono le conseguenze di come stanno le cose? Quali forze ci sono dietro queste tradizioni, e chi cerca di cambiarle? Come reagiranno? Poniti queste domande e poi mostra ai giocatori le risposte, dando loro l'opportunità di farsi coinvolgere dalla cosa. Più di tutto, non aver paura di cambiare lo status quo, anche se si parla di norme culturali. E ricorda che il potere costituito reagirà al cambiamento e lo farà con tutta l'influenza che possiede.

**Tratta tutto come un dungeon:** le case dei personaggi, le strade che percorrono, gli edifici e le fogne della città, le strade verso altri piani, gli insediamenti e le comunità in questi piani, persino i posti più selvaggi del cosmo... tutto ciò fa parte di un grande dungeon da cui non c'è possibilità di uscire. Ognuno e ogni cosa può essere un mostro o una minaccia.

Il piano elementale del fuoco, il quartier generale della gilda dei ladri, le fogne sotto la città, la torre del mago, il mare astrale, il sentiero che collega due piani, l'inferno minore dei fatti a pezzi... tutti questi sono dungeon. Questo è *Dungeon World*: l'intera ambientazione in cui si muovono i personaggi è un gigantesco dungeon e i giocatori si limitano a viaggiare da una parte all'altra al suo interno, fra tutti gli infiniti piani dell'esistenza. Pensare all'ambientazione di gioco in questi termini ti aiuterà a evitare di andare in giro senza meta. Il mondo è un posto pericoloso ed eccitante, non importa dove ti trovi. Anche se tutti si sono ormai abituati a vivere in questo mondo di dungeon, i pericoli sono parte costante delle loro vite e si presentano in mille forme diverse.

**Segui l'azione:** i personaggi del gioco sono strumenti e punti di vista, non prigionieri. Se il personaggio di un giocatore lascia il gruppo per un tempo indefinito, perfetto: crea un nuovo personaggio che può ancora fare parte del gioco. E poi magari, dopo qualche sessione, chiedi agli altri giocatori di fare un nuovo personaggio per seguire le avventure del tuo personaggio originale.

# 10 Antropologie Selvagge

## NUOVE MOSSE

### *Più flessibilità per il GM*

**Un potere si consolida:** a volte linee guida apparentemente flessibili sono sostenute dalla minaccia o dall'uso di violenza. E poi, queste stesse linee guida diventano non negoziabili e i casi limite vengono soppressi, ostracizzati o eliminati. Quando fai questa mossa, una linea è stata oltrepassata e qualcuno vuole rimettere le cose in ordine, o tracciare una nuova linea che escluda o contenga il problema.

**Sovverti lo status quo:** le società sono flessibili, così come le connessioni di autorità e interessi; ciononostante, a volte queste connessioni crollano e tutti cercano di reagire per respingere o influenzare il nuovo status quo che si sta formando. Quando fai questa mossa, fai vedere queste agitazioni.

**Allungati per sfiorare la follia oltre la percezione:** se è vero che devi trattare chiunque come una persona, è anche vero che ci sono orrori inimmaginabili e cose oltre l'umana comprensione... almeno fino a quando qualcuno non scopre la loro vera natura. Fai appello al bizzarro, ma premurati di dare supporto ai giocatori quando vorranno esplorare questi aspetti.

**Conto alla rovescia:** scegli una fonte di pericolo e di' ai giocatori di disegnare cinque quadratini, annerendo il primo. La prossima volta digli di annerirne un altro, oppure offrigli incentivi per farlo. Quando tutti i quadratini sono anneriti, boom, il pericolo si manifesta. Se i giocatori ti chiedono una via d'uscita, digliene una.

## DUNGEON COME MOSTRI

*Un metodo veloce per creare un dungeon*

Ci sono così tanti dungeon grandi e piccoli in un'avventura urbana (ogni vicolo, fogna o torre!) che può diventare comodo classificarli con delle caratteristiche, come dei mostri, ognuno con i suoi istinti, mosse e danni.

Per creare un nuovo dungeon, dagli un nome e segna il luogo in cui si trova sulla mappa di Dite e dei piani (pagina 32-33). Poi, scegli da 2 a 5 pericoli che minacciano i giocatori. Scegline 2 per una piccola grotta e 5 per un intero castello.

Per esempio, per il nascondiglio dei goblin dei ghiacci assassini scelgo come pericoli freddo, tradimento e lame nell'oscurità.

Poi, per ogni pericolo che ti sembra un po' vago, scrivi un istinto che descriva cosa vuole (personificando quindi il pericolo) e come questo minaccia i personaggi.

Lame nell'oscurità mi sembra abbastanza chiaro, ma per tradimento preferisco aggiungere l'istinto "convincere i personaggi che questo è tutto un malinteso" e per freddo scrivo "immobilizzarli e prosciugare il calore corporeo".

Poi crea un conto alla rovescia (pagina 10) per ogni pericolo, **con da tre a sei quadratini per ognuno**. Quando i personaggi entrano in una nuova stanza o area, tira o scegli il risultato più adatto per ognuno dei pericoli legati a quel dungeon: con 6- quel pericolo non è presente in questa stanza; con 7-9 quel pericolo ha forza+1 in questa stanza; con 10-11 ha forza+2 e con 12 ha forza+3.

## 12 Antropologie Selvagge

Quando tiri 12 di solito significa che il nucleo o la fonte di quel pericolo si trova in quella stanza. In base alla forza di quel pericolo, annerisci altrettanti quadratini.

Quando tutti i quadratini del conto alla rovescia di un pericolo sono pieni, hai esaurito quel pericolo per quanto riguarda questo dungeon. Quando hai riempito tutti i quadratini di tre pericoli, quel dungeon è esaurito, anche se magari l'uscita è da un'altra parte e probabilmente i pericoli che i personaggi hanno incontrato non sono stati distrutti o sconfitti definitivamente (e quindi potrebbero tornare).

Se un dado cade dal tavolo o in qualche modo il risultato è incerto, congratulazioni: hai appena ottenuto un intermezzo. Nella prossima stanza, in aggiunta ai pericoli già scritti per il dungeon, creane uno nuovo che in qualche modo sia "estraneo" al dungeon.

Quando i personaggi sono in una stanza del dungeon, descrivila e fai mosse basandoti sulla forza dei pericoli presenti in quella stanza. Quando un personaggio prende danno tira un numero di dadi pari alla forza dei pericoli coinvolti. Scegli la taglia dei dadi in base al tipo di pericolo.

La stanza in cui sono appena entrati i personaggi ha freddo (coi dadi ho tirato 10, e quindi annerito due quadratini) e come intermezzo un artefatto demoniaco (si è generato nella stanza precedente; quando sono entrati in questa ho tirato i dadi anche per lui e ho ottenuto un 9, annerendo quindi solo un quadratino). Quando i personaggi provano a portare l'artefatto fuori dal campo di magia che lo contiene, prendono  $2d4 + 1d10$  danni. Freddo ha forza+2 in questa stanza, ma è un pericolo debole e quindi tira  $d4$  per i danni. L'artefatto demoniaco è molto pericoloso e tira  $d10$  per i danni, ma in questa stanza ha forza+1 quindi ne tira uno solo.

## CORSARI E INFIMI BRIGANTI

*Si guadagnavano da vivere rubando, rapinando, facendo da guardie del corpo, mettendosi in mostra o accettando piccoli lavori come corrieri o agenti, e questi lavoretti li portavano a termine sempre, o quasi, con meticolosa puntualità... In cambio ricevettero nuove cicatrici e abilità, comprensione e compassione, cinismo e segretezza: una risata beffarda che sa di presa in giro e una posa da bullo a ricoprire tutte le miserie interiori... Diventarono estremamente gioiosi, incuranti e affascinanti, ma i loro rimorsi e le loro colpe rimasero con loro... Il loro cameratismo divenne solido come una roccia, duro come l'acciaio, mentre tutte le altre relazioni umane si facevano più effimere. La malinconia era l'umore più diffuso fra di loro, anche se molti la nascondevano ai propri compagni...*

Fritz Leiber, "The Circle Curse" (1970)

La vita di un pirata è fatta di stenti e disperazione. Quelli che fanno questa scelta di solito hanno ben poche opzioni oltre al diventare banditi.

# 14 Corsari e Infimi Briganti

## TROVARE LAVORO

### *L'arte di arrangiarsi*

Essere lavoratori planari indipendenti consiste nel prendere il lavoro che capita, di solito da mecenati che hanno bisogno di qualcuno che faccia il lavoro senza fare domande, oppure seguendo le tracce di ricchezze e tesori pronti a essere colti. Anche gli indizi per trovare queste ricchezze possono essere venduti al mercato delle informazioni, attraverso mecenati o broker.

Per iniziare, tira sulla tabella che segue fino a ottenere dettagli (mecenati, tipo di lavoro, bersaglio, luogo) per 2-4 lavori. Se ne hai a disposizione, usa PNG e fazioni già esistenti come mecenati o bersagli; diversamente, creane sul momento. Poi completa con dettagli inventati da te, o chiedendo ai giocatori (“Come mai proprio tu sei stato contattato da un gruppo di rifugiati di un altro piano?”). Più avanti nel gioco, segui lo stesso procedimento per creare altri lavori quando necessario.

Quando i personaggi hanno formato il gruppo e sono pronti per mettersi al lavoro, falli scegliere da quelli disponibili. A seconda del modo in cui i personaggi vengono a sapere delle varie offerte, potrebbero non avere occasione di fare ricerche sul proprio mecenate o bersaglio prima di accettare o rifiutare il compito.

I lavori sono di mille tipi diversi, da schifosamente semplici a folli; alcuni mecenati cercheranno di fregarvi, altri sono onesti. Questi sono i rischi del mestiere.

## Chi è il mecenate e chi è il bersaglio?

Per prima cosa tira 1d6 per definire la categoria generale (Abitanti delle città, stranieri, strambi), poi tira 1d6 per maggiori dettagli. Tira due volte per il mecenate e due volte per il bersaglio. I patroni potrebbero essere anche fonti d'informazione e non sempre offrono pagamenti aggiuntivi a "tutto quello che riuscite a prendervi sul lavoro".

### [1-3] Abitanti delle città

- 1) criminale
- 2) culto
- 3) gilda
- 4) biblioteca
- 5) tempio
- 6) mago

### [6] Strambi

- 1) divinità aliena
- 2) diabolista
- 3) immortale
- 4) fuorilegge
- 5) filosofo
- 6) spirito

### [4-5] Stranieri

- 1) diplomatico
- 2) pirata
- 3) mercante
- 4) militare
- 5) pellegrino
- 6) rifugiato

# 16 Corsari e Infimi Briganti

Che tipo di lavoro è?

- 1) ottenere
- 2) consegnare
- 3) esplorare
- 4) uccidere
- 5) proteggere
- 6) depredate

Dov'è il bersaglio?

- 1) un distretto vicino
- 2) un distretto lontano
- 3) un piano vicino
- 4) un piano lontano
- 5) il mecenate non lo sa
- 6) nessuno lo sa

All'inizio di ogni nuova sessione o quando i personaggi tornano da un lavoro, tira 1d6 e confronta il risultato sulla tabella qui sotto per vedere che fine hanno fatto gli altri lavori disponibili.

*Dungeon World* non è un videogioco, con le quest che stanno lì ad aspettarti!

## Quel vecchio lavoro è ancora disponibile?

- 1) è stato revocato dal mecenate, ma puoi provare a parlarne con lui
- 2) certo, nessuno è così folle da provare a farlo
- 3) certo, chi ci ha provato ha fallito (ed è morto?)
- 4) certo, ma il lavoro è cambiato o evoluto in un lavoro un po' diverso
- 5) qualcun altro se n'è occupato, ma ora c'è un nuovo mecenate che cerca informazioni, tesori o vendetta su di loro
- 6) qualcun altro ci ha provato e ha fallito, rovinando tutto. Ma dal loro fallimento sono spuntati un paio di lavoretti interessanti

## LA CITTÀ INSAZIABILE

*Mentre al tuo cenno, sire, la città una e ultima innalza le sue mura senza macchia, io raccolgo le ceneri delle altre città possibili che scompaiono per farle posto e non potranno più essere ricostruite né ricordate.*

Italo Calvino, "Le città invisibili" (1972)

*Omai, figliuolo, s'appressa la città c'ha nome Dite...*

Dante Alighieri, "Inferno" (1314)

La città di Dite è un dungeon che interconnette tutti gli altri dungeon. Le sue fogne e i suoi acquedotti affondano radici nell'aldilà. Le sue guglie e i suoi pinnacoli arrivano fino alle sfere celesti e si stanno già diffondendo sulla superficie della luna. A ovest ci sono i porti che consumano lembi dei campi elementali, da cui partono e approdano navi progettate per galleggiare su mari di fuoco, aria e acqua. E in ogni direzione è possibile scorgere i piani, a volte piccoli come un minuto feudo, a volte così grandi da sembrare infiniti, ma tutti nello stesso grande pericolo.

## 18 La Città Insaziabile

# LA CITTÀ DI DITE

*Un colosso urbano nei piani*

La Città di Dite è un organismo vivente che divora voracemente tutti i piani con cui entra in contatto. Nelle parti irraggiungibili o dimenticate di ogni civiltà decadente, che siano rovine deserte o squallide fogne, Dite ha già cominciato la sua campagna di conquista, assorbendo e cambiando forma alle cose, e allo stesso tempo facendo propri e incorporando elementi dei mondi che assimila. Gli avventurieri che conoscono questo fenomeno usano le teste di ponte della Città per viaggiare velocemente fra i piani, semplicemente attraversando Dite. La Città ha già assimilato dozzine di piani, e rifugiati da un numero incalcolabile di mondi ne riempiono le strade; dove altro potrebbero andare altrimenti? Considerando poi che, per quanto ciò sia grottesco, Dite contiene ora gli ultimi rimasugli della loro terra natale.

**La Città di Dite è un mostro** con queste mosse:

- assimilare un luogo fino all'ultima briciola
- assimilare un luogo preservandone l'essenza
- cambiare la propria geografia
- aprire un passaggio verso un piano nuovo e pericoloso

Sulla mappa della Città di Dite (pagina 32-33) annota ogni connessione con i piani in cui si svolge la tua campagna. **Quando la Città si espande per assimilare un luogo**, disegna i nuovi confini sulla mappa. **Quando un piano è completamente assimilato dalla Città di Dite**, modifica la mappa in modo che venga raffigurato come un nuovo quartiere della Città.

## I DISTRETTI

### *I quartieri e i ghetti di Dite*

**Dite è divisa in una serie di quartieri chiamati distretti**, alcuni dei quali sono rimasugli di singoli piani assimilati, mentre altri sono guazzabugli indistinti che trascendono i confini storici della Città. Un concilio viene eletto con lo scopo di amministrare il distretto, anche se molto spesso sono solo fantocci comandati dalle gilde che controllano commercio e criminalità a Dite.

**Il GM ha il compito di sviluppare la geografia di Dite durante il gioco**, aggiungendo particolari alla mappa e dettagliando i vari distretti man mano che appaiono in gioco. Questo di solito significa preparare un abbozzo di un nuovo distretto o di una nuova mossa personalizzata fra una sessione e l'altra o, se necessario, al volo durante una partita.

Questo è un esempio di distretto, con una mossa personalizzata:

**Il Nobile Distretto della Borsa Valori del Ferro** era conosciuto, prima di venire assimilato, come il piano gladiatorio di Samnis, dove combattenti si sfidavano a morte in arene di marmo. Ora è famoso per le aste e le borse merci che si tengono in quelli che una volta erano colossei. **Quando porti merce alla Borsa Valori**, un uomo della gilda ti darà dei crediti in cambio dell'oggetto. Quell'oggetto verrà poi scambiato, dai broker autorizzati, per altri crediti, e quei crediti per altri oggetti. Ma fate attenzione: visitatori troppo ingenui sono già tornati a casa con 50-peso di artefatti maledetti, immagazzinati da qualche parte su un piano lontano.

## 20 La Città Insaziabile

I distretti di Dite normalmente non sono dungeon, anche se a volte alcuni piani che la Città fatica ad assimilare rimangono un po' "selvaggi". D'altra parte, ogni distretto contiene innumerevoli dungeon, grandi e piccoli: sedi di gilde, vicoli, catacombe, templi, torri, acquedotti, serragli, teatri, mercati, ecc. Inoltre, le **Terre di Confine**, dove la Città si ciba di altri piani, **andrebbero sempre trattate come un dungeon.**

**La prima volta che attraversi un dungeon**, dovrai scontrarti coi suoi pericoli. Fai mappe come un pazzo e segui il gioco stanza per stanza o zona per zona, incontrando e lottando con tutti i pericoli che vi si annidano.

**Quando il tuo gruppo si avventura di nuovo nello stesso dungeon**, il giocatore del personaggio che guida il gruppo fa un tiro (senza modificatori!). \* Con 10+, il GM prende 2. \* Con 7-9, prende 3. \* Con 6-, prende 5. Il GM può spendere queste prese per fare delle mosse del dungeon. Forse Dite si è spostata, o un'infestazione di zombie si è propagata, oppure una nuova fazione di PNG si è trasferita qui per portare a termine i suoi piani.

Se il tiro è maggiore o uguale a 7, il GM e i giocatori dovrebbero descrivere brevemente il dungeon, concentrandosi solo sulle parti che sono cambiate, il che potrebbe richiedere poche scene come qualche sessione. Se il tiro è 6-, le cose sono molto diverse da prima e dovrete trattarlo come un dungeon completamente nuovo.

## URBANIZZAZIONE

### *Creare distretti e piani*

Ci sono molti modi per creare piani e distretti casuali per la tua partita.

**Dite invade altri piani sempre attraverso aree urbane**, per via della risonanza simpatetica con le città, sia abitate che vuote da tempo, e altri tipi di edifici. Di conseguenza, è possibile creare distretti di Dite (ossia i piani già assimilati) così come le teste di ponte verso altri piani usando lo stesso metodo: creare luoghi urbani.

Uno dei metodi consiste nell'usare una copia di *Le città invisibili*, di Italo Calvino. **Quando i personaggi entrano in un nuovo piano o distretto**, tira un dado in modo da ottenere un numero compreso fra 1-11 (noi consigliamo di tirare un d12 e ignorare i tiri il cui risultato è 12) oppure scegli uno dei temi dalla tabella a pagina 23 seguendo i tuoi impulsi. Parti dalla prima città con quel tema e cercala nel libro di Calvino. Usa le descrizioni di Calvino per farti ispirare. Riempi il cerchietto a sinistra di quella città nella tabella a pagina 23 per ricordarti che l'hai già usata. Quando tirerai di nuovo il dado, nel caso uscisse lo stesso tema prendi la città successiva per quel tema.

**Un metodo alternativo** consiste nell'adattare le regole per la generazione dei pianeti usata da Kevin Crawford nel suo brillante gioco *Stars Without Numbers*, disponibile su Internet per il download gratuito a questo indirizzo: <http://rpg.drivethrustuff.com/product/86467/Stars-Without-Number-Free-Edition>

## 22 La Città Insaziabile

Se i metodi precedenti non offrono abbastanza dinamismo o PNG, consulta i quattro oracoli di *In a Wicked Age*, di D. Vincent Baker, disponibili online all'indirizzo <http://www.lumpley.com/oracle/4oracles.php>. Gli oracoli *The Unquiet Past* e *A Nest of Vipers* sono i più appropriati per questo gioco, ma dai un'occhiata anche a *Blood & Sex* e *God-Kings of War*.

A questo punto, **se i personaggi stanno visitando un distretto**, immagina come il luogo è stato sopraffatto e rimodellato in un quartiere di Dite. Cos'è rimasto, anche se in una forma diversa? Cosa è irriconoscibile? Cosa rimane degli abitanti originali e come si sono adattati ai cambiamenti? Chi si è trasferito qui da altre parti della Città?

In alternativa, **se i personaggi stanno visitando un piano**, scegli una delle seguenti opzioni, oppure tira 2d6 per vedere come il piano ha resistito all'avanzata di Dite. \* Con 12+, l'invasione sta appena iniziando a diffondersi, in segreto. \* Con 10-11, Dite ha stabilito un solido avamposto, causando preoccupazione agli autoctoni. \* Con 7-9, l'invasione si è diffusa enormemente e la popolazione locale si trova di fronte a una scelta: resistere e pagare gravi conseguenze o salvare il salvabile e indietreggiare. \* Con 6-, il piano è stato completamente assimilato e chi ancora ci vive sta lottando con le conseguenze.

Piani e distretti si possono riportare sulla mappa della Città di Dite che trovate a pagina 32-33.

# Le città invisibili

*Calvino descrive le teste di ponte e i distretti di Dite.*

- |    |                   |            |             |            |            |              |
|----|-------------------|------------|-------------|------------|------------|--------------|
| 1  | Città & memorie   | ① Diomira  | ② Isidora   | ③ Zaira    | ④ Zora     | ⑤ Maurilia   |
| 2  | Città & desiderio | ① Dorotea  | ② Anastasia | ③ Despina  | ④ Fedora   | ⑤ Zobeide    |
| 3  | Città & segni     | ① Tamara   | ② Zirma     | ③ Zoe      | ④ Ipazia   | ⑤ Olivia     |
| 4  | Città sottili     | ① Isaura   | ② Zenobia   | ③ Armilla  | ④ Sofronia | ⑤ Ottavia    |
| 5  | Città di scambio  | ① Eufemia  | ② Cloe      | ③ Eutropia | ④ Ersilia  | ⑤ Smeraldina |
| 6  | Città & occhi     | ① Valdrada | ② Zembrude  | ③ Bauci    | ④ Fillide  | ⑤ Moriana    |
| 7  | Città & nomi      | ① Aglaura  | ② Leandra   | ③ Pirra    | ④ Clarice  | ⑤ Irene      |
| 8  | Città & i morti   | ① Melania  | ② Adelpa    | ③ Eusapia  | ④ Argia    | ⑤ Laudomia   |
| 9  | Città & il cielo  | ① Eudossia | ② Bersabea  | ③ Tecla    | ④ Perinzia | ⑤ Andria     |
| 10 | Città continue    | ① Leonia   | ② Trude     | ③ Procopia | ④ Cecilia  | ⑤ Pentesilea |
| 11 | Città nascoste    | ① Olinda   | ② Raissa    | ③ Marozia  | ④ Teodora  | ⑤ Berenice   |

## 24 La Città Insaziabile

# POPOLARE LA CITTÀ

*Regole per la mescolanza delle specie*

**Quando creature consenzienti vogliono fare sesso**, possono farlo, punto. Con creatività e impegno, qualsiasi essere vivente può trovare un buon modo per godere della compagnia reciproca.

**La procreazione è un po' più complicata.** Ma non di molto. Qualsiasi levatrice o sacerdotessa della luna che sappia il fatto suo può preparare un intruglio magico che permetta a due (o più?) esseri viventi di creare la vita. Anche se uno è un mammifero e l'altro depone uova, è fatto di ombra, non è mai davvero nato, o non è più "davvero" vivo.

**Quando cerchi di procreare in modo innaturale**, la tua levatrice avrà bisogno di:

- la completa e volontaria cooperazione di tutti i genitori
- tempo per fare un po' di ricerche
- strumenti e materiali adatti, alcuni dei quali potrebbero essere rari e difficili da reperire
- le condizioni adatte

Una volta soddisfatte le condizioni, si può fare! Nel caso di condizioni particolari o complicate, la levatrice potrebbe essere in grado d'ignorare uno dei quattro requisiti, pagando un prezzo adeguato.

Alcuni esseri, come demoni e dei, possono procreare a volontà. Usate le protezioni (per esempio *protezione dal magico*)!

## MOSSE DEL RETAGGIO CULTURALE

*Cambiare le opzioni e le mosse razziali*

**Quando crei un nuovo avventuriero**, decidi a quale specie, etnia e retaggio culturale appartieni, scegliendo fra tutto quello che ti viene in mente e che sembra interessante a te e agli altri giocatori.

*Per esempio, io potrei giocare una strega dei nani delle paludi che ha qualche antenato fra i signori dei ragni.*

Poi, scegli 2 o 3 **mosse del retaggio culturale** con cui partire, scegliendo fra le mosse dei mostri che meglio si adattano al tuo retaggio. Non importa da dove o da chi vieni, ci sarà prima o poi qualcuno ai cui occhi tu e la tua famiglia sembrerete dei mostri.

*Decido di prendere la mossa del guerriero nanico "Rispingerli indietro" e la mossa del Signore dei Ragni "Invischiare in una tela", e poi mi invento una nuova mossa basata sull'addestramento del mio personaggio per sopravvivere in luoghi selvaggi, "Frugare alla ricerca di cibo e piante medicinali".*

All'inizio di una sessione o **quando invochi i tuoi diritti di sangue e tradizione** (decidi tu come farlo), tira+SAG. \* Con 10+, prendi 3. \* Con 7-9, prendi 2. \* Con 6-, prendi 1 comunque e il GM farà una mossa dura per il fallimento. Spendi le tue prese 1 per 1 durante la partita per fare una mossa del retaggio culturale (NdT funziona esattamente come la mossa Mutaforma del druido).

**Quando ottieni nuovi motivi per apprezzare il tuo retaggio**, aggiungi una nuova mossa del retaggio culturale o cambiane una.

## 26 La Città Insaziabile

### LA CORAGGIOSA SULTANA

*Regina, madre e pianocrate di Dite*

Tanto tempo fa, Sultana si accoppiò con qualcosa di affamato e infinito, dando vita alla sua prima figlia, la Città di Dite. Sultana non riusciva a negare nulla a sua figlia, che iniziò così a consumare qualsiasi cosa trovasse.

Se è vero che Sultana non può fermare l'espansione della Città, è anche vero che cerca di alleviare i dolori che ciò causa, dando asilo a tutti i rifugiati nelle loro nuove case e cercando di mantenere lo status di porto franco e magazzino della Città di Dite.

**Sultana è un mostro** con queste mosse:

- affermare il proprio patrocinio su una persona o un progetto
- convocare o comandare i propri schiavi
- creare un nuovo schiavo
- richiedere il dovuto rispetto
- dichiarare un festival in tutta la città, compresi i riti del caso

**Se decidi di giocare Sultana come un avventuriero nella tua campagna di *Dungeon World***, dalle alcune o tutte le mosse indicate sopra come mosse di retaggio culturale, anche se non stiate usando le mosse di retaggio culturale nella vostra campagna. Inoltre, **in caso di scomparsa di Sultana, temporanea o permanente, tutti gli schiavi sono immediatamente liberi dai loro obblighi**. Segui la normale creazione dei personaggi per tutti gli altri dettagli di Sultana.

## I GUARDIANI DELLE STRADE

*Una versione degli schiavi di Sultana*

**Quando qualcuno che ha attirato le attenzioni di Sultana muore**, lei gli offre la possibilità di tornare in vita come uno dei suoi guardiani delle strade, con una maschera simboleggiante la sua autorità e avvolti in filo di rame per tenere l'anima saldamente ancorata al corpo.

Sultana dà un nuovo nome ai suoi guardiani delle strade: Janus, Nix, Erebus, Acheron, Eris, Moira, Hemera, Hypnos, Aethera, Thanatos, Ker, Momus, Nemesis, Moros o Charon. Poi, assegna loro il compito di tenere le strade di Dite pulite e aperte per il traffico di cittadini e viandanti. I guardiani hanno anche il compito di assicurarsi che le strade che portano dentro e fuori Dite siano accessibili.

**Un guardiano delle strade** ha queste mosse:

- rimuovere un ostacolo dalla strada
- apparire o scomparire all'improvviso dentro la calca della vita urbana
- parlare o agire in nome e per conto di Sultana

**Se un avventuriero diventa un guardiano delle strade**, concordate col GM quali mosse e caratteristiche rimangono invariate e quali invece vengono mutate in maniera irrevocabile. Inoltre il modificatore di **CON** diventa +3 e prendi almeno una delle mosse dei guardiani delle strade come mossa di retaggio culturale.

## 28 La Città Insaziabile

Quando un guardiano delle strade viene ricevuto da Sultana (se lei è un PNG), tira+il numero di livelli spesi come guardiano delle strade. Con un successo (7 o più) Sultana ti assegnerà una missione. \* Con 12+, ti chiederà un favore molto speciale. \* Con 10-11, la missione è facilmente eseguibile mentre ti occupi dei tuoi interessi. \* Con 7-9, non così tanto: è in leggero contrasto oppure richiede molto del tuo tempo. \* Con un 6-, Sultana subisce un attacco qui e ora. **Quando completi una missione per Sultana o quando sventi un attacco diretto a lei**, ottieni un PE.

**Se un guardiano delle strade muore nuovamente**, non tira per l'Ultimo respiro. Invece, Sultana cercherà di riportarlo in vita. Tira+3 e poi sottrai -1 per ogni volta che quel personaggio è già morto. \* Con 10+, scegli un'opzione. \* Con 7-9 scegli due opzioni.

Può venire resuscitato, ma:

- servono altri componenti particolari per completare il rituale
- ci saranno effetti secondari non prevedibili
- questa è l'ultima volta che Sultana può resuscitare questo guardiano

Con un fallimento, il guardiano delle strade non può essere resuscitato, almeno non da Sultana. Come ogni altra mossa in *Dungeon World*, si può ritirare nel caso la situazione cambi in maniera significativa.

Tenete conto che normalmente un guardiano delle strade che chieda di essere liberato dai suoi obblighi, o quelli che sono andati in disgrazia agli occhi di Sultana, vengono lasciati andare in pace nell'aldilà.

## SFORTUNATO INCONTRO AD ACQUESTAGNANTI

*Una lettera per far partire la campagna col botto*

**Cara feccia pirata senza vergogna,**

tu e quei disadattati dei tuoi compagni vivete sul filo del rasoio, tirate avanti alla giornata e a colpi di spada nella città planare di Dite.

**Anche se iniziate a giocare con personaggi di primo livello,** non siete certo dei novellini. Anzi, siete tornati proprio ora da un lavoretto: tirate sulla tabella di pagina 15-16 per vedere di cosa si trattava. Il GM vi farà ulteriori domande per dettagliare la missione, come ad esempio: da chi siete venuti a sapere di questo lavoro? Quand'è che le cose hanno iniziato ad andare veramente male? Rispondete alle domande con l'aiuto di tutti i giocatori.

Poi, prendete il capo del gruppo e fategli tirare+INT per vedere com'è finita. Con 10+, ve la siete cavata abbastanza bene e siete tornati con un margine di profitto decente, dopo aver pagato per il bere, il cibo e i medici; ogni giocatore inizia il gioco con 1d6x10 monete addizionali in refurtiva o denaro sonante. \* Con 7-9, ve la siete cavata bene, e siete finiti in pari; ognuno parte con 3d6 monete addizionali. \* Con 6-, siete ancora in mezzo ai guai e sta a voi uscirne interi.

**Una volta che riuscite a ritornare a Dite,** tenete conto di queste cose prima di sperperare i vostri soldi in “necessità primarie”:

## 30 La Città Insaziabile

**Di base, condividete una topaia nell'infame distretto di Aquestagnanti:** pagate 3 monete a notte per una stanza sporca e macchiata di sangue in cui non c'è abbastanza spazio nemmeno per stendervi tutti. In una nicchia nel muro c'è una statua votiva dedicata alla dea dei demoni Lamashtu, lasciata qui dai precedenti inquilini.

L'edificio in cui vivete è comunemente conosciuto come la Magione di Aquestagnanti, di proprietà dei Cucitori di Carne, un'unione di esseri immortali che si mantengono in vita artificialmente riparando i propri corpi con carne e organi presi da altri esseri viventi. Sono buoni padroni di casa e hanno sempre qualche lavoretto da offrirvi, ma state molto attenti a non rimanere indietro con l'affitto.

Se volete, potete pagare 20 monete (o l'equivalente in carne) come rimborso per "danni e inconvenienti vari" della vostra stanza e andarvene alla svelta a cercare qualcosa di meglio. I Cucitori di Carne probabilmente capiranno e non ce l'avranno con voi.

Baci e abbracci

Il vostro GM

**P.S.: se fai un sacrificio a Lamashtu, ottieni un PE.**

## IL CUORE OSCURO

*Un esempio di lavoro e dungeon*

Il culto del dio dormiente della morte Abaddon ha scoperto un antico passaggio che credono conduca attraverso l'oscurità che divide i piani fino all'immenso sarcofago spaziale dove dorme il loro signore. Ma, prima di incamminarsi, cercano qualcuno che verifichi dove conduce il passaggio e che torni con una prova dalla tomba di Abaddon: l'urna che contiene il suo cuore mummificato.

**Risultati dalla tabella dei lavori:** *Culto, Depredare, Divinità aliena, Nessuno lo sa*

**I pericoli possono includere tutti o solo alcuni di questi**

- *Sogni oscuri* (corromperli e portarli al proprio servizio)
- *Trappole mortali* (mutillarli e seppellirli)
- *L'oscurità esterna* (distruggere il sarcofago)
- *Una squadra di avversari* (umiliarli, portare a termine il lavoro)
- *I guardiani delle tombe* (dissuadere o respingere gli intrusi)

LA PROCLAMAZIONE DEL SOLARCA



MARZ  
DI  
BIRACI

GALEA DI  
TUNGSTENO

PORTI DI  
FUOCO



