

# Esempio di combattimento con un wight

Articolo di Daniele Di Rubbo. **Revisione di** Claudio Freda, Guardia Grigia e Fealoro.

*Ricordo che scrissi questo pezzo all'inizio di febbraio 2013. Una delle parti più ostiche dei giochi Powered by the Apocalypse, derivati da Il Mondo dell'Apocalisse, è capire come gestire il combattimento in maniera accattivante. Se questo non è tanto importante ne Il Mondo dell'Apocalisse e in Cuori di Mostro, che si concentrano maggiormente nel giocare l'esplorazione delle relazioni tra i personaggi, lo è molto di più in giochi con una parte d'azione fondamentale, come Il Mostro della Settimana e, ovviamente, Dungeon World. Mi accostai a Il Mostro della Settimana appena uscì in inglese, nel giugno 2012, e, nella prima demo che masterizzai, fu una vera pena per me gestire il combattimento, nonostante i giocatori mi dissero di averlo apprezzato molto. Ma io avevo capito che mi mancavano dei pezzi, che qualcosa non faceva contatto... Quando masterizzavo Il Mondo dell'Apocalisse non avevo lo stesso problema e tutto andava più liscio, ma lì i combattimenti tendono ad essere molto più veloci e hai le mosse di danno ad aiutarti. Andai avanti con Il Mostro della Settimana, a piccoli passi, cercando di arrangiarmi; senz'altro migliorerai, ma fu Dungeon World a insegnarmi quali erano i pezzi mancanti. E i pezzi mancanti sono questi: **la fiction di gioco**, quello che accade nell'universo immaginario, **deve essere resa davvero importante da tutti i giocatori**, ma è specialmente il GM ad avere questo compito.*

*La vera illuminazione mi venne dopo aver letto la Guida a Dungeon World ("Dungeon World Guide") di Eon Fontes-May e Sean M. Dunstan<sup>1</sup>. A quel tempo, in Italia circolava ancora la leggenda che in Dungeon World la fiction fosse secondaria e slegata dalle regole. Il punto è questo: gli autori di Dungeon World hanno deciso di legare la fiction alle regole con un filo più sottile di quello che hanno altri giochi, anche altri giochi Powered by the Apocalypse. Questa è una scelta di design presa coscientemente, forse perché Dungeon World voleva avere meno vincoli e farsi dirigere più che altro dal flusso della fiction, che è più labile e suscettibile di errori, se non hai capito come funziona, ma che ti offre anche molte più potenzialità delle mosse di danno "fisse", se hai capito come funziona. Insomma, si tratta di una rinuncia di struttura a favore di linee guida più concettuali e versatili. Il Mostro della Settimana, per esempio, ti dà più struttura di Dungeon World, ma non credo sia un caso se non ho imparato come gestire bene i combattimenti con Il Mostro della Settimana, ma con Dungeon World. È stato solo dopo che mi sono accorto di quale fosse il problema all'origine del malinteso: a volte, **i giocatori introducono nel gioco fiction che non gli piace e poi si lamentano che è colpa del gioco se la fiction fa schifo**. In poche parole: **se te ne sbatti della fiction, la fiction non ti verrà a prendere a sberle per essere ascoltata. Nessuno farà della bella fiction al posto tuo, quindi aiutati che il ciel ti aiuta!***

*Una volta presa questa consapevolezza e resomi conto che in molti altri ancora non ce l'avevano, decisi di cercare di spiegare come in Dungeon World dovesse essere gestito un combattimento con tutti i crismi e i carismi, ossia facendo pesare la fiction come Dio comanda. Gli anglofoni avevano già il celebre articolo Un drago con 16 PF ("A 16 HP Dragon")<sup>2</sup> e allora mi feci ispirare da quello e mi misi a scrivere in quel solco, buttando giù*

---

<sup>1</sup> La trovate in italiano (<http://www.goblins.net/downloads/26/0/Guida%20a%20Dungeon%20World.pdf>), in inglese (<http://www.dungeon-world.com/dungeon-world-guide/>) e sarà inclusa anche nel manuale di *Dungeon World: Edizione italiana*, edito da Narrativa e presentato alla fiera Lucca Comics & Games 2013.

<sup>2</sup> L'articolo è pubblicato, tradotto in italiano, su questo stesso numero di "Mondo Sotterraneo" (p. XX).

*quello che divenne il seguente articolo, che spero apprezzerete.*

*I nostri due eroi sono Rook, un ladro halfling, giocato da Luca, e Nora, una ranger umana, giocata da Marta. Entrambi sono di livello 1; hanno come mercenario Thaddeus, che è un accolito<sup>3</sup>, e stanno per vedersela brutta con un wight<sup>4</sup>. Seguiamo quello che succede al tavolo di gioco...*

**GM:** Thaddeus sta camminando davanti a voi, con la sua mazza ferrata stretta in mano. Si sente un freddo spiffero d'aria passare attraverso il corridoio costruito con blocchi di nuda pietra. Siete piuttosto lontani dall'ultima torcia a muro, che emana fino a qui una luce piuttosto fioca e lontana, quando notate che il corridoio si apre su una piccola stanza che sembra vagamente quadrata. Di fronte a voi, nell'angolo a destra, potete vedere uno scheletro seduto a terra, poggiato contro la parete, che stringe una spada logora e arrugginita tra le mani scheletriche. Nora, sei più avanti rispetto a Rook, cosa fai?

*Il GM fa una delle sue mosse: mostra i segni di una minaccia in avvicinamento. In questo caso è una mossa morbida<sup>5</sup>. Inoltre segue il principio rivolgiti ai personaggi, non ai giocatori<sup>6</sup>.*

**Nora:** Brutta faccenda! Osservo con attenzione la zona circostante. Non mi piace per niente!

**Rook:** Ha tutta l'aria di essere un percepire la realtà<sup>7</sup>.

**GM:** Sicuramente sì. Nora, tira pure!

*Marta tira 2d6 e somma la sua SAG (+1).*

**Nora:** 4! Accidenti!

**GM:** Ah, va bene! Ricordati di segnare un PE per il fallimento<sup>8</sup>.

**Nora:** Fatto!

**GM:** Bene, allora, puoi vedere chiaramente che, sia sul lato destro sia sul lato sinistro, ci sono due nicchie semicircolari. Sono piene di ragnatele; anzi, a guardare bene, tutti gli angoli sono pieni di ragnatele. Vedi una di esse muoversi, ma è troppo tardi: con un balzo repentino, una figura vagamente umanoide schizza fuori da una di queste nicchie. Puoi sentire i suoi denti digrignare, vedi le sue mani dalle dita adunche, quasi artigliate, e la sua faccia cadaverica, con due puntini

---

<sup>3</sup> Gli accoliti sono uno dei tipi di mercenari che i PG possono assoldare.

<sup>4</sup> Il wight è un mostro molto famoso tra gli appassionati di *Dungeons & Dragons*, che però non è presente nel manuale di *Dungeon World*, anche se è possibile crearlo in un minuto con le apposite regole. Infatti, questo wight è di mia creazione.

<sup>5</sup> La differenza tra le mosse morbide e le mosse dure del GM è spiegata nel manuale di *Dungeon World*. Per farla breve, le mosse morbide sono quelle mosse del GM che complicano una situazione, ma sono in qualche modo evitabili e non hanno conseguenze immediate e irreparabili. Le mosse dure, invece, sono quelle mosse del GM che introducono conseguenze immediate, definitive e che non possono essere evitate.

<sup>6</sup> I principi sono delle regole come le altre. Sono quelle linee guida che il GM deve seguire quando deve fare una delle sue mosse, dire qualcosa o valutare una situazione.

<sup>7</sup> Percepire la realtà è una delle mosse di base dei personaggi dei giocatori.

<sup>8</sup> In *Dungeon World* i personaggi guadagnano punti esperienza (PE), durante le loro avventure, che gli permettono di salire di livello e diventare più forti ed eroici. Una delle occasioni in cui si segna esperienza è quando si fallisce un tiro (6-).

rossi incandescenti al centro: i suoi occhi. Sta balzando addosso a Thaddeus. Nora, cosa fai?

*Il GM ha usato una mossa del mostro: attaccare all'improvviso da una zona d'ombra<sup>9</sup>. Inoltre notate come stia seguendo il principio dai vita a ogni mostro.*

**Nora:** Maledetto! Incocco una freccia nel mio arco e cerco di colpirlo di sorpresa. Posso usare colpo mirato<sup>10</sup>?

**GM:** Beh, direi di no. Di qualunque cosa si tratti, da come si sta comportando, sembra che vi avesse già notati tutti. Il fatto che la sua fame innaturale lo abbia indotto ad attaccare il primo giuntogli a tiro, non vuol dire che lo abbiate sorpreso; semmai è il contrario.

**Rook:** Beh, comunque è un tirare<sup>11</sup>, giusto?

**GM:** Sicuramente è un tirare. Però, Nora, ci tengo a farti notare che la creatura sta balzando addosso a Thaddeus. Se decidi di attaccarlo, non puoi essere certa di ucciderla con un colpo. Se non ci riesci, Thaddeus sarà spacciato.

*Qui il GM è onesto con Nora: le sta facendo notare che non sta aiutando Thaddeus nei confronti del pericolo imminente e vuole che lei capisca questo prima di confermare la sua scelta. Se proprio vogliamo è anche una mossa (morbida): spiega i requisiti o le conseguenze e poi chiedi.*

**Nora:** Hmm... non importa! Non mi è mai piaciuto Thaddeus e credo che sia stata una pessima idea reclutarlo. Per come si è comportato prima, secondo me non vale la pena di aiutarlo. Vado con tirare.

*Tira 2d6 e somma DES (+2).*

**Nora:** 11! E gli faccio...

*Tira 1d8 per il danno.*

**Nora:** ...4 danni. Nella media, dai.

**GM:** Vedi che la tua freccia si schianta contro i suoi vestiti logori e macchiati, che sembrano raffigurare un qualche antico motivo floreale, tipico dei popoli delle grandi pianure a nord. La freccia fa come un suono di spugna nel fianco sinistro del mostro. Sembra avere incontrato una qualche resistenza.

*Il GM sa che il mostro ha armatura 1 e che quindi ha subito 3 danni, e sta cercando di farlo vedere in fiction, attraverso la sua narrazione. Inoltre, non gli viene in mente nessuna conseguenza particolare da dare al danno<sup>12</sup>, quindi prosegue con la sua mossa, che è sottrarre forza vitale col*

---

<sup>9</sup> Anche i mostri hanno delle mosse proprie che il GM può utilizzare come tutte le altre.

<sup>10</sup> Colpo mirato è una delle mosse della classe del ranger.

<sup>11</sup> Tirare è un'altra delle mosse di base.

<sup>12</sup> In *Dungeon World* l'armatura funziona così: si sottrae semplicemente al danno subito. Il che non vuol dire, comunque, che anche un danno pari a 0 non possa avere conseguenze secondarie, come per esempio lo sbilanciamento.

*tocco*<sup>13</sup> sul povero Thaddeus. Questa volta decide di farla vedere prepotentemente in fiction, perché vuole rendere la sfida interessante.

**GM:** Intanto che la tua freccia lo raggiunge, il mostro abbranca i fianchi di Thaddeus e gli strappa le sacre vesti del suo ordine. Potete vedere la sua pelle diventare livida e come delle scintille magiche violastre e blu protendersi tra le mani della creatura e la pelle di Thaddeus, che cade per terra, praticamente morto. È come se l'energia vitale di Thaddeus si trasferisse al mostro. Rook cosa fai?

*Nora se n'è fregata della vita di Thaddeus e ha espressamente ignorato gli avvertimenti del GM in merito, offrendogli così un'opportunità d'oro. Il GM la usa con cattiveria*<sup>14</sup>: chiede a Marta di tirare un d8 (danno del wight)<sup>15</sup>, ne esce un 2 e cura questi 2 PF al wight (per via del risucchio di energia vitale)<sup>16</sup>. Ora ha ancora 9 PF su 10.

**Rook:** Cazzo, non Thaddeus! Nora, sei una minchia: poteva esserci utile.

**Nora:** Dai, non lagnarti: meglio lui che noi! E poi così non dovremo pagarlo. Vedi piuttosto di capire cosa sta succedendo.

**Rook:** Già! GM, ho idea di che creatura sia questa?

**GM:** Non lo so, può darsi che tu ne abbia già sentito parlare o l'abbia incontrata. Vuoi rivelare conoscenze<sup>17</sup>?

**Rook:** Direi di sì.

*Tira 2d6 e somma INT (+0).*

**Rook:** 12. Che culo!

**GM:** Beh, si tratta di un wight: il suo tocco ruba la forza vitale, ma quel che è peggio è che quelli che muoiono a causa sua tendono a ritornare come wight. Come fai a saperlo?<sup>18</sup>

**Rook:** Andiamo bene. Me ne parlò mia cugina Melora, al ritorno dal suo viaggio al nord, prima che l'ordine dei paladini la radiasse per un sospetto di furto che ovviamente era colpa mia.

---

<sup>13</sup> Un'altra delle mosse del mostro.

<sup>14</sup> Perché qui il GM fa questa mossa dura? Beh, è semplice: una mossa morbida ignorata da un giocatore, come Marta ha fatto poco prima, si trasforma in un'occasione d'oro per il GM di fare una mossa dura. Ecco quello che è successo: Thaddeus era in pericolo e Nora lo ha lasciato in pericolo; a quel punto Thaddeus è stato spacciato.

<sup>15</sup> In *Dungeon World* il GM non tira mai dadi, neanche quelli di danno dei mostri. Permettere al GM di tirare il dado di danno dei mostri è una regola opzionale che non usa praticamente nessuno.

<sup>16</sup> Qui il GM deve fare una rapida valutazione. Se si vede in fiction, allora ha effetto anche sulle regole, e viceversa: se ha un effetto sulle regole, allora dovrebbe vedersi anche in fiction. La cosa che gli sembrava più semplice da fare era banalmente trasferire al mostro i PF di danno inferti a Thaddeus. Sicuramente non è la soluzione più elegante, ma funziona.

<sup>17</sup> Un'altra mossa base.

<sup>18</sup> Qui il GM sta semplicemente seguendo il testo della mossa, che richiede di domandare al giocatore dove il personaggio abbia appreso quella conoscenza. Come vedremo subito, la risposta del giocatore sarà di grande spunto, e il GM dovrebbe annotarla nei propri appunti e tenerne conto per le avventure future.

**Nora:** E poi fai tanto il santo con Thaddeus.

**Rook:** *Le fa una linguaccia.*

**GM:** Intanto che voi giocate tra di voi, il wight vi ammazza. Rook, cosa fai? Hai una qualche idea?

**Rook:** Mondo birbo, sì! Vorrei sgattaiolare a fianco di Nora, cercando di prendere alle spalle il mostro.

**GM:** E se si gira e ti fronteggia?

**Rook:** No no, ci sto attento: non voglio che mi tocchi!

**Nora:** Sembra uno sfidare il pericolo<sup>19</sup> su Destrezza.

**GM:** Direi di sì. Il wight è ancora piegato sul cadavere di Thaddeus; non che tu non abbia una qualche opportunità di colpirlo, ma sei abbastanza distante, se vuoi pugnalarlo. Quindi fai questo **sfidare il pericolo** e vediamo se arrivi prima che si ripigli.

**Nora:** Ma io non posso incoccare un'altra freccia e tirargliela, nel frattempo?

**GM:** Direi di no. Tieni conto che Rook sta facendo questo in rapida successione a quello che è appena accaduto. Non sei una mitragliatrice; non ancora, almeno.

*Luca tira 2d6 e somma DES (+2).*

**Rook:** 8! Argh!

**GM:** Allora, arrivi alle sue spalle come volevi.

**Rook:** Qual è la fregatura?

---

**GM:** Semplicemente, ti rendi conto che il wight ha percepito la tua presenza. Hai ancora un attimo per agire, prima che lui si scagli su di te. Inoltre, ti ricordo che, secondo la disposizione della stanza, per prenderlo alle spalle devi infilarti tra lui e il muro. Puoi provare a colpirlo, se vuoi, ma poi sarai troppo vicino e non potrai scegliere come opzione "Non entri in corpo-a-corpo col nemico"

<sup>20</sup>.

*Il GM fa contare il 7-9 di Rook. Il risultato di 7-9, quando sfidi il pericolo, è sempre un successo, ma con una complicazione, una brutta scelta o un prezzo da pagare.*

**Rook:** Non importa. Agisco ugualmente: alzo il pugnale sulla sua schiena. Gliela vorrei squarciare. Se non si è ancora voltato, userei colpo alle spalle. E vorrei tirare, non mi accontento

---

<sup>19</sup> Un'altra mossa di base.

<sup>20</sup> È una delle opzioni della mossa. Non sceglierla significa finire per forza di cose nella mischia con l'avversario.

semplicemente del danno<sup>21</sup>.

**GM:** Va bene. Tira!

*Rook tira 2d6 e somma DES (+2).*

**Rook:** 10! Scelgo di fargli 1d6 di danno extra e do un +1 a Nora contro di lui<sup>22</sup>.

**GM:** Benissimo, tira il danno.

*Luca tira 1d8+1d6.*

**Rook:** 7 danni!

**GM:** Senti le costole del wight che si spezzano, assieme ai suoi vestiti, mentre la lama del tuo pugnale penetra in profondità. Questi scatta in piedi, protendendosi verso di te, digrigna i denti: puoi sentire il suo fiato fetido su di te. Vedi la luce nei suoi occhi vacillare e le sue mani alzarsi su di te. Le cala a destra e a sinistra a più riprese; tanto che indietreggi, senti il muro dietro di te. Nora, sembra che il wight non stia più pensando a te. In compenso Rook è nella merda; cosa fai?

*Il GM aveva avvisato Rook che il wight, non solo sarebbe entrato in corpo a corpo con lui, ma avrebbe sfruttato la conformazione della stanza. Rook ha scelto ugualmente di colpire, così il GM può compiere una mossa (morbida) e sceglie: metti qualcuno all'angolo<sup>23</sup>. Tuttavia, fa anche valere il risultato della mossa che Rook ha appena usato e dà a Nora l'opportunità di agire.*

**Nora:** Nel frattempo ho incoccato la mia freccia. Stavolta, però, sarai d'accordo con me che posso colpirlo senza che lui faccia niente per impedirlo.

**GM:** Mi sta bene, puoi usare colpo mirato.

**Nora:** Al diavolo! Grido «Rook, via di lì» e scocco la freccia, tentando di inchiodare il wight col braccio al muro.

*Marta tira 2d6+1 (per il vantaggio datole da Rook) e somma DES (+2).*

**Nora:** 13!

*Tira 1d8 danno.*

**Nora:** 8!

**GM:** Ok! Vedi la freccia partire con un fischio nell'aria; colpisce il suo braccio che si stava ergendo per l'ennesima volta per colpire Rook. Il wight sbraita, mentre si sente un rumore di ossa lussate e

---

<sup>21</sup> Colpo alle spalle è una delle mosse iniziale della classe del ladro. Se si può colpire qualcuno alle spalle, si può infliggere danno automaticamente, oppure tirare e tentare di sbloccare anche gli effetti aggiuntivi della mossa, ma in questo caso si rischia di fallire. Qui Luca sta decidendo proprio questo: di prendersi il rischio di fallire pur di sbloccare quegli effetti.

<sup>22</sup> Queste sono altre delle opzioni che è possibile scegliere quando si fa la mossa colpo alle spalle.

<sup>23</sup> Un'altra delle mosse del GM.

tessuti strappati. La freccia si va a incastonare sulla parete dietro Rook, in quello che sembra un vecchio scudo di legno vichingo, tenuto fisso alla parete da due catene e con sopra raffigurate delle rune. Il braccio è completamente staccato dal corpo del wight. La creatura ha lo sguardo ineбетito, mentre cade a terra a causa del contraccolpo. Potete notare che i suoi occhi si spengono.

**Rook:** Grande, Nora! Ma che figata lo scudo. Potrei capire se è di qualche famiglia importante dei secoli passati o se apparteneva a qualche eroe.

**Nora:** Ancora un rivelare conoscenze?

**GM:** Calma, ragazzi! Sentite il rumore di qualcosa di ferro strisciare per terra. Quando vi girate, potete vedere Thaddeus: si è tirato in piedi, ma cammina in maniera spastica. Il problema è che vi sta guardando con due occhi rossi famelici e sta sbattendo i denti come se avesse paura, ma direi che non è questo il caso. Salutate il vostro nuovo amico wight!

*E il GM qui sta usando una mossa del wight come mossa dura: trasformare le vittime uccise in progenie. D'altra parte, aveva avvisato Rook e Nora, come conseguenza del rivelare conoscenze, e loro se ne sono un po' fregati<sup>24</sup>. Oltretutto, volete mettere che figo far vedere ai giocatori le conseguenze delle proprie azioni?*

*Il nostro esempio di combattimento finisce qui. Spero che vi sia piaciuto.*

---

<sup>24</sup> Di nuovo: una mossa morbida ignorata o trascurata può fornire al GM un'occasione d'oro per fare una mossa dura.