

La Sfida Gygax 75

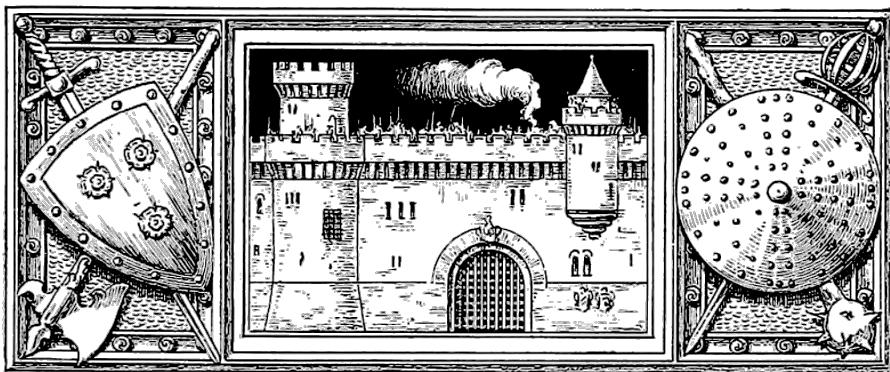
Crea un'ambientazione di campagna GDR in cinque settimane!



Ray Otus

La Sfida Gygax 75

Crea un'ambientazione di campagna GDR in cinque settimane!



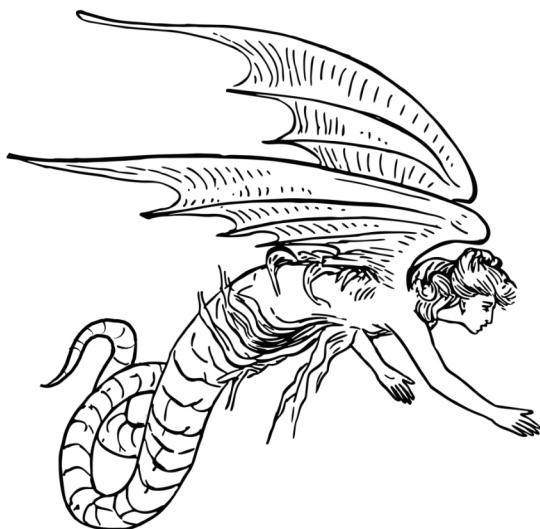
La Sfida Gygax 75 di Ray Otus, è rilasciato sotto licenza
[Attribution-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Traduzione per l'Italian Translation Alliance
a cura di Roberto Bisceglie

Sommario

Introduzione	1
Come usare questo libro	3
Non posso creare un intero mondo in poche settimane!	3
Cosa succede se resto indietro?	3
E se volessi lavorare in anticipo?	4
Di quali materiali avrò bisogno?	4
Posso pubblicare l'ambientazione che ne risulta?	5
Devo leggere l'articolo?	5
Funziona solo per un gioco fantasy?	5
Quanto conta il sistema che scelgo?	6
Settimana 1: Il concetto	7
Compiti	7
Crediti extra	8
Uzrak, dove gli dei camminano	8
Punti Notevoli	8
Fonti di ispirazione	9
Settimana 2: L'area circostante	11
Compiti	11
Riguardo alla scala	11
Crediti extra	11
La Hex Map di Timuria	12
Tabella degli incontri casuali	13
Settimana 3: Il dungeon	15
Compiti	15
Crediti extra	16
Il Tempio perduto degli Antichi	16
La mappa del dungeon	17

Settimana 4: Aspetto della città	21
Compiti	21
Crediti Extra	22
La città di Addak	22
Mercenari	26
Settimana 5: Il vasto mondo	29
Compiti	29
Crediti Extra	30
Le parole di Gary Gigax	31
Europa, aprile 1975, pp 18-20	31



Introduzione

Come impostare la vostra campagna di Dungeons & Dragons - e rimanere bloccati ad arbitrare sette giorni alla settimana fino alle prime ore del mattino!

Questo titolo piuttosto descrittivo e lungo appariva all'inizio di un articolo scritto da Gary Gygax per la newsletter di wargaming Europa dell'aprile 1975. L'articolo di Gary suggeriva un processo in cinque fasi che è sia interessante che pratico. Non sono sicuro che sia stato migliorato molto nei decenni successivi di gioco.

Anche se è un consiglio utile, Gygax parla in termini piuttosto ampi. In questo manualetto ho suddiviso i suoi consigli in suggerimenti creativi e compiti realizzabili che ti aiuteranno a sviluppare un'ambientazione di campagna nel corso di cinque settimane.

Ho anche riprodotto l'articolo originale nella sua interezza (a partire da pagina 31 di questo libretto). Una scansione dell'originale può essere vista all'Internet Archive (archive.org). L'articolo era pubblicizzato come seconda parte di una serie. Non sono stato in grado di localizzare la prima parte in questa data. La terza parte, First Adventures in Dungeoneering, contiene consigli minimi per gestire una sessione e un breve esempio di gioco.

Usando questo libro di lavoro, potrai:

- Definire un concetto di ambientazione
- Sviluppare l'area circostante
- Creare 1-3 livelli di un dungeon
- Dettagliare una città vicina di dimensioni considerevoli
- Inventare alcuni segreti per la campagna

Ti è concessa una settimana (né più né meno!) per ogni passaggio. Può sembrare un po' opprimente, ma non pensarci troppo!

Inizia e basta.

Ray Otus

28 marzo 2020



Come usare questo libro

Quindi, vuoi iniziare la tua campagna. Se è un'idea completamente nuova per te, o se ti siete già cimentato nella costruzione di un mondo prima e hai gettato la spugna dopo pochi giorni di febbrile stesura di appunti, o anche se hai un sacco di grandi idee ma nessuna idea di come iniziare, questa sezione risponde creativamente ad alcune delle domande basilari e alle paure che dovessero mettersi in mezzo. Se ti senti sicuro di te e sei un tipo che "va all'attacco" o se sei un esperto nella costruzione di mondi e vuoi solo provare alla maniera di Gygax, sentiti libero di passare alla Settimana 1 (pagina 7).

Non posso creare un intero mondo in poche settimane!

Corretto! Questo è un esercizio creativo, un modo per iniziare una campagna e forse solo l'inizio di qualcosa di molto più grande. I risultati non saranno perfetti o completi alla fine dei cinque passi - e non dovrebbero esserlo. L'intento è che tu, il GM, sviluppi un mondo (o piuttosto un'area di esso) antipando un poco i giocatori e di continuare a costruire in anticipo e in direzione dei loro interessi e bisogni man mano che te li telegrafano durante il gioco. In definitiva, hai bisogno dell'aiuto dei giocatori per espandere l'ambientazione.

Cosa succede se resto indietro?

Alla fine di ogni settimana, se non hai finito, evidenzia semplicemente i compiti che non hai raggiunto o fai una rapida lista di cose che vuoi ancora fare. Poi, vai avanti! Non rivisitare le settimane precedenti per cercare di rifinirle fino a che il periodo di cinque settimane non sia concluso.

Ernest Hemingway era solito smettere di scrivere ogni giorno a metà di una frase, non perché avesse finito le idee, ma perché sapeva esattamente come intendeva finire quella frase. Quando si sedeva di nuovo alla sua macchina da scrivere il giorno seguente, non c'era da agonizzare su dove o come iniziare. Semplicemente finiva la frase e continuava.

Questo è il modo in cui opereranno queste "questioni aperte" delle settimane precedenti. Esse danno energia al tuo progetto e lasciano spazi vuoti dove puoi costruire ulteriormente, spesso con l'input dei tuoi giocatori. Non pensare a loro come cose che non hai fatto; pensale come opportunità per la futura creatività.

Una delle chiavi per costruire il mondo è lavorare a strati, facendo più passaggi sul materiale, ogni volta apportandovi idee fresche e nuove o la chiarezza del senno di poi. Mentre torni su queste idee/opportunità ancora

aperte, troverai cose, prima nebulose, che si mettono a fuoco o che ora avrai le idee perfette con cui riempire i buchi che ti sei lasciato alle spalle. Vedrai anche il tuo mondo diventare più complesso e interessante man mano che incorporerai idee introdotte attraverso il gioco o altre fonti di ispirazione scoperte di recente.

E se volessi lavorare in anticipo?

È una tua scelta, ma scegli il tuo ritmo in anticipo. Gygax sembra suggerire una tempistica abbastanza stretta per fare tutti i passaggi. Se hai l'energia per lavorare in modo concentrato per lunghe ore alla volta, vai avanti e cambia la scala temporale in giorni anziché in settimane. Più realisticamente, stai cercando di incastrare il lavoro con la tua professione giornaliera. Oppure vuoi distribuire il lavoro in modo da non bruciarti e da avere il tempo di esplorare veramente ogni passaggio. Se sei sulla scala temporale predefinita di settimane e ti ritrovi a finire ogni passo prima del tempo, allora fai i compiti "punti extra" o rivedi e modifica il lavoro che hai già fatto per renderlo migliore. Potresti anche visitare un museo, fare un'escursione in una zona che ti ricorda la tua ambientazione o fare qualche lettura extra per raccogliere ispirazione. Quello che non dovresti fare è passare un giorno su un passaggio e due settimane su un altro. Questo tipo di scala temporale flessibile può portare a trattare le scadenze come opzionali. La procrastinazione si trasformerà in un fallimento nel portare a termine tutti i passaggi.

Di quali materiali avrò bisogno?

Avrai bisogno di questo libretto e di un posto dove conservare le tue idee. Raccomando un diario robusto e fisico, come una Moleskine. È veramente soddisfacente lavorare con le modalità della vecchia scuola, nel modo low-tech di tracciare fisicamente dei segni sulla carta. Se lavori in questo modo, potresti anche voler buttare nella tua borsa un piccolo paio di forbici o un coltello da rasoio e una colla stick per incollare fonti esterne di ispirazione nel tuo taccuino. Lavorare in digitale è anche accettabile, naturalmente, e più facile in termini di raccolta di immagini e testo sulla stessa pagina virtuale. D'altra parte, la tua postazione di lavoro sarà un po' meno portatile e "viscerale" di un diario e di un astuccio pieno di penne.

Qualunque mezzo usi, lascia che il processo sia disordinato. Non cercare di rendere perfette le prime cose che scrvi. Invece, impegnati a buttare giù le idee velocemente e poi rivedile quanto necessario per portare profondità e chiarezza. Ci sarà tempo più tardi per rendere i tuoi appunti presentabili, se questo è il tuo obiettivo.

Posso pubblicare l'ambientazione che ne risulta?

Questi esercizi ti aiutano a creare un mondo per il gioco, non per la pubblicazione. La pubblicazione è al di là dello scopo dei passaggi e dei consigli di questo libretto. Tuttavia, più investirai in questa fase creativa del processo, più il materiale troverà la sua forma migliore per essere comunicato ad altri. Sapere quali elementi risuonano con i giocatori, quali cose introdurre per prime o enfatizzare e quali idee hanno bisogno di ulteriori spiegazioni sono passi importanti nel viaggio verso un'ambientazione pubblicata. Alla fine, è in gran parte una tua scelta quando e come condividere il tuo lavoro. Una domanda migliore è probabilmente se hai la spinta per passare da una serie di note di campagna a un'ambientazione pubblicata. L’“ultimo 10%” di qualsiasi progetto è il 90% del lavoro!

La prima tappa della tua creazione, tuttavia, dovrebbe assolutamente essere il tavolo da gioco. Gioca nel tuo mondo per un po’ prima di cercare di farlo adottare anche ad altri. Questo renderà la tua ambientazione molto più solida.

Devo leggere l'articolo?

Le istruzioni in questo libretto sono basate sul suddetto articolo di Gygax (che inizia a pagina 31), ma non è necessario leggerlo per iniziare o procedere. I passaggi sono autonomi e dovrebbero essere completi e chiari senza alcuna conoscenza precedente della costruzione del mondo o dell’articolo. Tuttavia, ti incoraggerei a leggere l’articolo ad un certo punto. Forse proprio ora, in modo da avere una visione d’insieme del progetto prima di iniziare.

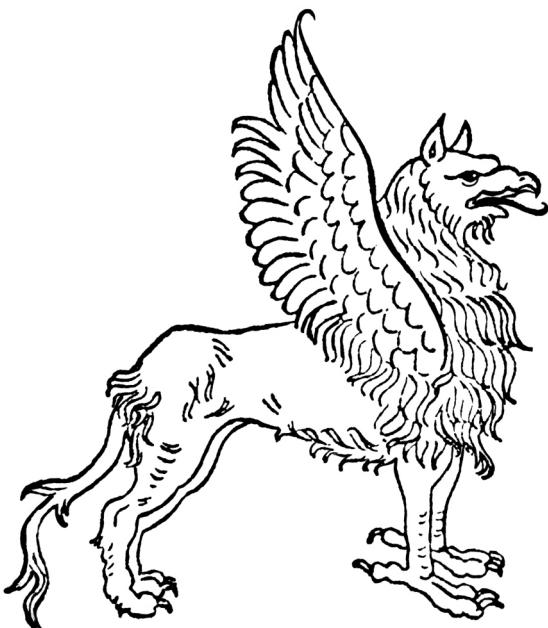
Funziona solo per un gioco fantasy?

L’ambientazione che creerai presuppone un “dungeon” e una “città”. Presuppone anche alcune sfide sotto forma di “mostri” e ricompense sotto forma di “tesori”. Sentiti libero di interpretare questi concetti come vuoi, ma la struttura di base supporta un gioco di ruolo d'avventura in cui i personaggi razziano una misteriosa struttura vicina a livelli per aumentare la loro fortuna. A parte questo, puoi lavorare con qualsiasi sistema di gioco o genere. Per esempio, si potrebbe sviluppare un’ambientazione cyberpunk in cui il dungeon è una torre di dati preziosi protetta da costrutti anti-virus. I personaggi iniziano nella loro sicuro blocco di appartamenti e fanno un’incursione nella torre virtualmente con un “jacking in”.

Quanto conta il sistema che scelgo?

Conta molto, in realtà. Puoi scegliere qualsiasi sistema o genere, purché comprendi i presupposti incorporati di cui sopra. Tuttavia, una volta scelto un sistema, questo manuale presuppone che tu stia costruendo sopra quel sistema. Se sei un inveterato smanettone e stai cercando di riprogettare il tuo sistema mentre crei l'ambientazione, o se crei un'ambientazione che ti costringerà a riprogettare alcuni elementi del sistema, ti stai impegnando in un sacco di lavoro extra e potresti avere problemi a finire entro il tempo previsto di cinque settimane.

Se ti trovi in questa situazione, ho un suggerimento per te. Ignora il problema per ora. Vai avanti e costruisci l'ambientazione della tua campagna e assumi che le cose di cui hai bisogno siano nel sistema. Hai bisogno di una classe da cacciatore di streghe o di una meccanica di sanità mentale? Supponi che il sistema ce l'abbia... o ce l'avrà. Una volta che hai finito, o anche nella settimana 5, puoi fare una lista degli elementi del sistema che dovrà creare o adattare e documentare.



Settimana 1: Il concetto

Articolare le grandi idee e raccogliere le fonti.

"Il passo 1 è qualcosa che si fa nella propria testa. Ora i giochi fantasy/ swords & sorcery non hanno bisogno di avere una base consolidata per le assunzioni fatte dal suo arbitro (il mio non ce l'ha), tranne quelli che abbracciano tutto il fantasy. Questo tipo di campagna può mescolare qualsiasi o tutte le varie basi che saranno menzionate di seguito - e anche di più.

Indipendentemente dall'ambientazione che scegliete, tenetela segreta ai vostri giocatori, altrimenti potranno studiare le vostre fonti e diventare subito troppo informati, togliendo così il fascino dell'incertezza. Le ambientazioni costruite sui limiti (se si può parlare di limiti di fantasia) possono essere molto interessanti di per sé, purché la portata dell'ambientazione permetta ai giocatori di dare libero sfogo alla loro immaginazione". - EGG

Compiti

- Prendi/crea un quaderno. Se sei intimidito dai bei diari, prendi un banale taccuino a spirale o inizia a buttar giù il tuo bel diario per le scale un paio di volte e a rovesciarci sopra il caffè per insegnargli chi è il capo! Seriamente, prendi qualcosa che funzioni per te, bello o no, economico o costoso, con i quadretti, con le righe o in bianco. Se preferisci, puoi lavorare digitalmente, naturalmente, mantenendo una cartella di segnalibri, memorizzando i documenti su un cloud drive, ecc.
- Definisci il tuo tono. Scrivi 3-7 (non di più!) punti elenco ben fatti che "venderanno" il mondo ai tuoi giocatori. Ogni punto dovrebbe essere conciso e focalizzato - poche frasi chiare per ciascuno sono sufficienti. Enfatizzate le parti più essenziali per stabilire l'eccitazione, le aspettative e il tono. La tua presentazione darà ai giocatori un'idea di ciò che possono aspettarsi di trovare (o non trovare) nella tua ambientazione e li aiuterà a creare concetti di personaggi adatti.
- Raccogli le tue fonti di ispirazione. Elencale come una bibliografia commentata - citando il nome, l'autore, ecc. e una o due frasi che spieghino cosa ogni fonte apporta o supporta all'interno dell'ambientazione. Riduci la tua lista in modo che non abbia più di 7 voci. Controlla se si riferiscono in qualche modo ai tuoi punti di partenza. Le fonti sono per te; non sono necessarie a, e forse non dovrebbero essere condivise con, i giocatori.

Crediti extra

- Assembala una lavagna d'atmosfera. Usa una risorsa online come Pinterest o crea un collage vecchia scuola. Raccogli immagini che ti pongano nel giusto stato d'animo. Questa lavagna d'atmosfera è una grande risorsa per introdurre rapidamente il tono della tua ambientazione ai giocatori, e può essere un "documento vivente" su cui lavorare nel tempo, possibilmente insieme, espandendolo man mano che l'ambientazione cresce. Iniziate con una dozzina o due di riferimenti visivi per luoghi, personaggi, stili artistici, ecc. Mentre lavori, pensa a come hai deciso cosa va bene e cosa no. Assicurati che gli elementi della lavagna d'atmosfera supportino o informino i tuoi punti elenco.

Esempi

Uzrak, dove gli dei camminano

Tutti gli esempi in questo libro si concentreranno sul mondo di Uzrak, un mondo di campagna che sto creando per il "retro-clone" di Oe D&D Delving Deeper di Simon J. Bull. Potete prenderlo in copertina morbida per \$4.95 (attualmente) su LuLu.com o scaricarlo gratuitamente su ImmersiveInk.com. Detto questo, l'ambientazione è praticamente agnóstica.

Punti Notevoli

- I personaggi dei giocatori sono umani. Le creature che sono più o meno umane provengono da interazioni tra dei e mortali o da un tempo più antico. Tali creature sono temute e diffidate anche se alcune sono emerse come alleate degli umani (ad esempio i centauri).
- Il ferro è una tecnologia relativamente nuova, antitetica alla magia. La maggior parte delle armi, armature, strumenti, ecc. sono fatti di bronzo. Coloro che praticano la magia e le creature magiche reagiscono male al contatto con il ferro (vesciche e ustioni o peggio). Indossarlo interferisce con i loro poteri. Le armi di ferro danno +1 ai colpi e ai danni contro tali creature/personaggi, ma non possono essere incantate. I personaggi che non praticano la magia possono usare oggetti magici, ma rischiano il contraccolpo se indossano/ portano anche il ferro.
- Ci sono solo due classi: maghi e combattenti. I personaggi possono avere una doppia classe, ma anche un solo livello di mago significa guadagnare la debolezza al ferro. I maghi giocano con poteri non destinati ad essere usati dai mortali umani. A bassi livelli i maghi attingono a poteri minori per la loro stregoneria, ma per ottenere il

vero potere la maggior parte dei maghi si dedica e/o viene asservita da una divinità patrona. (Nota: gli incantesimi da chierico sono disponibili ai maghi).

- I poteri del Caos e della Legge stanno combattendo per il destino dell'umanità. Gli umani sono visti come una minaccia a causa della loro proliferazione, innovazione e innata autosufficienza. Gli dei lottano per sovertire, reclutare o distruggere gli umani, trattandoli come pedine in un gioco complicato e mortale. L'allineamento conta.

Fonti di ispirazione

- **Le copertine di libri di Jack Gaughan.** Stranezza generale, personaggi, creature, razze, colori e stile. Quando siete in dubbio su cosa fare, prendete una copertina di Jack Gaughan e traetene qualcosa! Inoltre, i colori vivaci e i colori degli abiti, medaglie al valore, ecc. saranno importanti per mostrare le fedeltà. Vedi anche l'arte di Phillippe Druillet, Jeff Jones, Justin Sweet, e molti altri. (Mood board: <https://www.pinterest.com/rayotus/uzerak-where-gods-walk/>)
- **A Cultural Atlas of Mesopotamia and the Ancient Near East,** Michael Roaf. La Mesopotamia della prima età del ferro è dove vado principalmente a prendere il mio look & feel, la geografia e la mitologia. Praticamente qualsiasi libro ricco di immagini su Sumeri, Assiri, Babilonesi, Accadi, ecc. si rivelerà utile. Per le altre culture, guarda all'antica India e all'Egitto, con un occhio alle robe norrene. L'ambientazione non è storica, quindi prendi in prestito liberamente e dimentica la "precisione".
- **A List of Mesopotamian Deities, Wikipedia** (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Mesopotamian_deities). Certo, giusto? Perché rendermi le cose difficili? Questa tana del coniglio fornisce più divinità e miti di quanti ne potrei leggere in una vita, specialmente quando si seguono i collegamenti con i pantheon delle culture vicine.
- **The Pastel City di M. John Harrison.** Mi piace soprattutto come questo libro tratta il paesaggio come personaggio, è immerso in un tipo di decadenza quasi feconda, ed è disseminato di resti di una civiltà precedente. Bella recensione qui che cattura l'atmosfera: <https://sciencefictionruminations.com/2016/11/21/book-review-the-pastelcity-m-john-harrison-1971/>. Vedi anche Zothique di Clark Ashton Smith.
- **Necroscope III: The Source** di Brian Lumley. I signori dei vampiri, le loro creature di carne modellata e i loro occhi sono strappati da questa serie. Anche il libro V include una buona parte su di loro.

- **The Arabian Nights Entertainments**, di Louis Rhead, narrato da Charlton Grifin. E' fantastico avere un audiolibro o due nella tua lista di ispirazioni, così puoi avere idee mentre porti a spasso il cane o guidi verso l'ufficio.
- **Dungeon Crawl Classics** di Joseph Goodman. Prendo l'idea dei venti caotici di magia e delle divinità protettrici da qui. Potrei anche implementare la meccanica delle "azioni potenti" come una sorta di sistema di abilità.



Settimana 2: L'area circostante

Mappare il terreno intorno al dungeon e alla città.

Gygax suggerisce di “sedersi con un grande pezzo di carta a esagoni e disegnare una mappa su larga scala. Una mappa con una scala di 1 esagono = 1 miglio ... sarà più o meno giusta per le operazioni dei giocatori come esplorare, accamparsi, avventurarsi ed eventualmente costruire le loro roccaforti. Anche piccole cose come la capanna di una strega e gli ingressi laterali al dungeon possono essere mostrati sulla mappa. Le caratteristiche centrali della mappa devono essere la città principale e l’entrata del dungeon”. - EGG

Compiti

- **Prendi un foglio di carta a esagoni.** Disegnaci sopra quanto segue, un elemento per esagono (o di più se indicato). Dai un nome a tutto ciò che merita un nome. Se non ti senti a tuo agio a disegnare, sono disponibili molti programmi di hex-mapping!
- Un insediamento di dimensioni significative
- Due altri insediamenti (accampamenti, città più o meno grandi, un torrione, la casa insolita di una razza di fantasia, ecc.)
- Un elemento di terreno importante (che copra almeno tre esagoni)
- Un luogo misterioso da esplorare
- Un ingresso (principale) al dungeon

Riguardo alla scala

Se la tua carta a esagoni contiene 23x14 esagoni, in scala 1:1 (miglia per esagono) l’area rappresentata sarebbe pari a 322 mi², circa la metà della grandezza della Grande Londra. Una scala 1:6 rappresenterebbe 12.432 mi², circa 1/3 delle dimensioni dell’Irlanda. Sarai tentato di “fare le cose in grande” perché ti farai prendere dalla costruzione del mondo piuttosto che definire semplicemente un’area in cui avventurarvi. Resta concentrato. Scale più grandi di 1:6 dovrebbero essere scartate a priori. Ci sarà tempo per disegnare una mappa in scala maggiore nella settimana 5.

Crediti extra

- Migliora la tua mappa. Macchiala di caffè, brucia un po’ i bordi o aggiungi del colore. Questo farà sentire la tua mappa come un vero documento e/o le darà presenza al tavolo.

- Crea una tabella degli incontri casuali. Fai una tabella di 2d6 (11 slot numerati da 2 a 12). Metti gli incontri meno pericolosi/più comuni al centro della tabella e quelli più rari in cima e in fondo alla lista. Considera di preparare alcuni degli incontri dei PNG interessanti. E includi agganci per l'avventura, come "Tre goblin che saccheggiano il cadavere di un nobile morto. I personaggi potrebbero recuperare il corpo e/o l'anello con sigillo per una ricompensa".

Esempi

La Hex Map di Timuria

Dopo aver disegnato questo schizzo di Timuria, una regione di Uzrak, mi sono reso conto che aveva una scala strana. Ho iniziato con le città e una scala di 1 miglio per esagono nella mia testa. Mentre disegnavo le lande selvagge, ho involontariamente spostato la scala e stavo pensando in esagoni di 3 o addirittura 6 miglia. Il risultato è una mappa con una sorta di scala cartografica primitiva, dove le cose più importanti sono più grandi. È così che gli errori diventano caratteristiche interessanti!

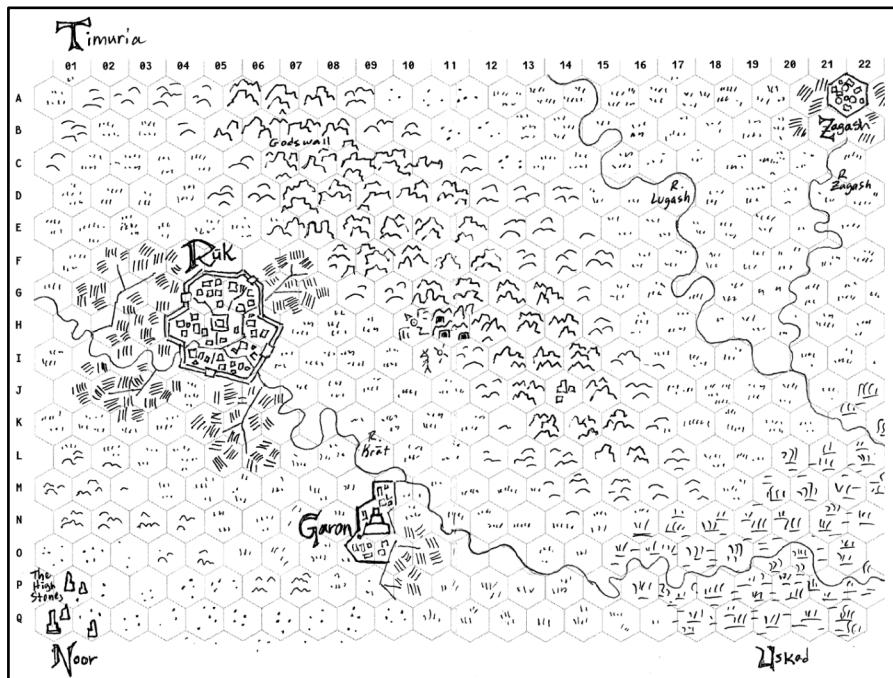
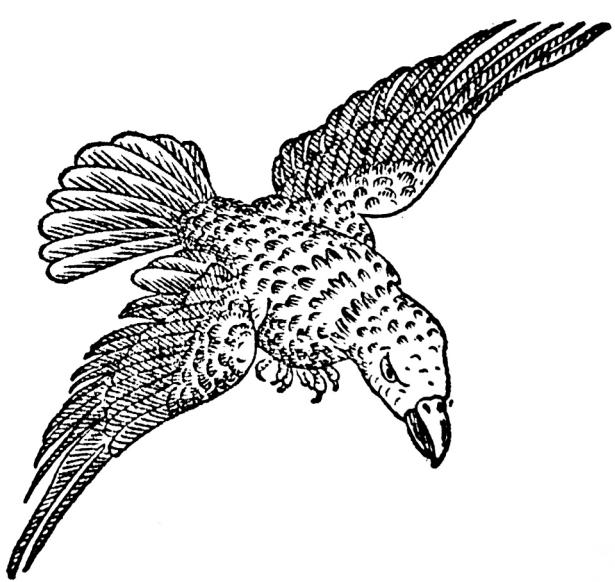


Tabella degli incontri casuali

2d6	Creatura	Aggancio
2	Sfinge, Avatar dell'Ordine	L'avatar sfida gli avventurieri con la logica (sotto forma di indovinello) e si avventa su coloro che non possono rispondere; supponendo che le loro menti siano contaminate dal Caos.
3	Manticora	Una manticora rabbiosa ha perso la sua sanità mentale. Si aggira per le pianure massacrando tutto ciò che incontra per dispetto.
4	Centauri	Un branco di d6+1 centauri sta cacciando un fuggitivo: un umano che ha deturpato il totem della sua tribù.
5	Pattuglia	Una pattuglia di d6+2 guardie di una città vicina si ferma e vi interroga su un uomo con un occhio solo in armatura cremisi.
6	Carovana	Una fila di d6 carri, ognuno con un conducente, 2 guardie e d3 occupanti, attraversa la pianura. Sono alla disperata ricerca di una fonte d'acqua.
7	Banditi	2d6 teppisti a cavallo di becchi d'ascia vi inseguono nella speranza che abbiate armi di ferro o attrezzi da rubare. Si accontenteranno delle vostre monete.
8	Mangiatori di carne	Una lurida banda di d6+4 mangiatori di carne si avvicina, volendo scambiare curiose reliquie che hanno trovato nelle caverne di Godswall. Osservano avidamente qualsiasi malato o debole.
9	Cavaliere del Caos	Un cavaliere del Caos (coperto da un'armatura appuntita) sta cercando di impressionare il suo dio e sfida il più forte rappresentante della legge tra di voi in un combattimento singolo.
10	Popolo Serpente	Un gruppo di uomini serpente (d6+1), che si muove sotto la copertura delle tenebre, sta portando un messaggio in codice ad un cultista di Garon.
11	Arpie	Un branco di arpìe (d3 + la taglia del gruppo) attacca l'accampamento in due ondate, fingendo di attirare le guardie e rubando tutti i "brillanti" su cui riescono a mettere gli artigli!
12	Signore dei Vampiri	Un vampiro che cavalca un orrore volante di carne modellata vi scorge. Quante possibilità ci sono che torni durante la notte o quando sieti debole?



Settimana 3: Il dungeon

Disegna e riempি tre livelli del tuo dungeon.

"Il passo 3 [...] è molto difficile e richiede tempo. Ogni livello dovrebbe avere un tema centrale e qualche caratteristica distintiva, per esempio un livello con grandi aree aperte che brulicano di goblin, uno in cui lo schema di base dei corridoi sembra ripetersi all'infinito, uno abitato solo da mostri che vivono o usano il fuoco, ecc. Man mano che ogni livello viene terminato, i vari mezzi per raggiungere i livelli inferiori devono essere digitati e annotati sui livelli inferiori appropriati [...] Un piano accurato di quali mostri e tesori e dove si troveranno in ogni livello è anche estremamente necessario e può richiedere tanto tempo per la preparazione quanto il livello stesso". - EGG

Compiti

- Descrivi l'entrata del dungeon in 7-10 parole.**
- Metti da parte almeno una pagina del tuo diario per una mappa a punti.** Questa è una semplice mappa con cerchi (stanze, grotte, aree...) collegati da linee (passaggi, tunnel, sale, scale, scivoli...). Non preoccuparti della rappresentazione a questo punto, disegna solo un mucchio di bolle collegate ed etichettale.
- Per ogni livello, includi d6+6 stanze/aree e collegale.** Assicurati che non siano collegate come un filo di perle (tutte in linea) e che un certo numero di stanze abbia connessioni multiple.
- Includi d3+1 vie di salita o discesa per livello.** Queste uscite possono sovrapporsi, per esempio una scala che scende al livello 1 potrebbe essere la scala che sale al livello 2 e/o al livello 3.
- Pensa a tre temi (uno per livello).** Tira d3+2 per ognuno per generare una riserva. Temi di esempio: tombaroli, ragni, macchine, fontane e piscine o funghi. Man mano che riempi il dungeon spendi la tua riserva per incorporare riferimenti ai temi tramite ornamenti, creature, dettagli sensoriali, ecc. Va bene se un tema "si riversa" nel livello superiore o inferiore.
- Prepara una lista di 11 mostri diversi e piazzali.** Puoi metterli nelle stanze o nei passaggi e su qualsiasi livello. In generale, più la creatura è pericolosa, più in basso si troverà. Se uno dei mostri aiuta a spingere uno dei tuoi temi, ricordati di ridurre la riserva di conseguenza.

- **Distribuisci le caratteristiche di d6 in tutto il dungeon.** Le caratteristiche dovrebbero essere interattive: trappole, enigmi, o oggetti insoliti come una porta parlante o una piscina magica. Se qualcuna di esse rafforza un tema, riduci la sua riserva.
- **Per ogni stanza/area, annota se c'è un tesoro.** Per determinarlo, tira un d6. Se l'area contiene una creatura o una caratteristica, c'è un tesoro con un 1-4. Altrimenti, c'è un tesoro solo con un 1. Se hai delle tabelle casuali di tesori, puoi andare avanti e tirare ciascuna di queste pile per risparmiare tempo dopo.
- **Definisci tre oggetti meravigliosi e localizzali nel dungeon.** Prendili dal tuo materiale di partenza o inventali. Di nuovo, se rafforzano un tema, riduci la riserva di quel tema.
- **Spendi la riserva rimanente per il tema aggiungendo dettagli.** Nota odori insoliti, luci strane, pietre strane, statue o altri elementi decorativi, rumori inquietanti, messaggi scritti sul muro, cadaveri di precedenti avventurieri...

Crediti extra

- **Disegna tutti e tre i livelli su carta millimetrata.** Gygax direbbe che questo è un imperativo, ma nei giochi in stile "teatro della mente" potrebbe non essere necessario. La scala della vecchia scuola per le mappe è 1:10' (dieci piedi quadrati), che ti permetterà di inserire molti più dungeon in una pagina, ma potete andare a 1:5' se lo vuoi o se pensi di condurre un gioco più tattico.
- **Crea una tabella dei mostri erranti.** Una tabella 2d12 ha 11 slot. Metti i mostri più comuni al centro della tabella e quelli più rari all'estremità superiore/inferiore. Considera di fare 1-3 degli incontri con PNG interessanti. Alcune delle creature in questa tabella possono sovrapporsi ai mostri posti nel dungeon in precedenza o alle creature della landa selvaggia.

Esempi

Il Tempio perduto degli Antichi

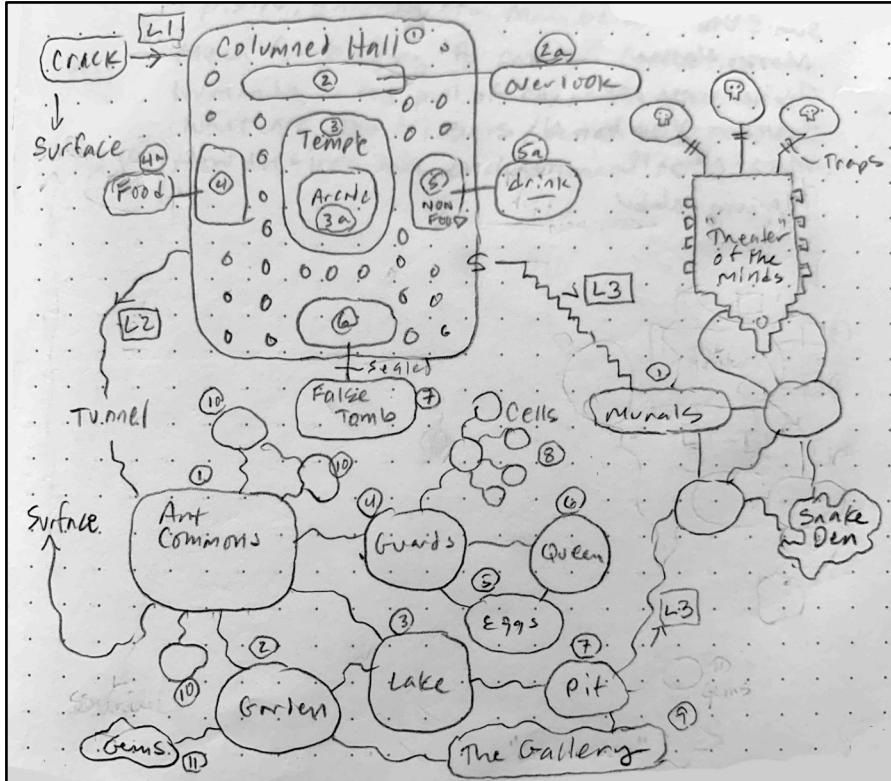
- Ingresso: Una fessura in un massiccio masso emette una brezza fetida.
- Stanze (uscite) per livello: 9 (4), 12 (2), 8 (2).
- 3 Temi (riserva): Occhi (4), Fungo (5), Dimenticato (3).

- 11 Mostri: le arpie sorvegliano l'ingresso. Una statua vivente si aggira per il primo livello. Il secondo livello è una colonia di formiche giganti. Alcune sono mutate e hanno un singolo occhio fin troppo umano sulla fronte. Uno spettro infesta la falsa tomba. I moscerini carnivori (stirgi) infestano il giardino dei funghi. Un enorme pesce gatto vive nel lago. Scorpioni lunghi un piede si nascondono nelle crepe e sotto i detriti. Una gelatina nera fa il suo nido nella fossa delle formiche. Un enorme cobra albino vive nel terzo livello e caccia enormi scarafaggi sibilanti.
- 4 Caratteristiche: una statua alata nel tempio al centro del livello 1 attiva/indirizza lo stalker. Un copioso fungo rosso al livello 2 ha un odore delizioso e un sapore ancora migliore; peccato che faccia sì che il vostro sudore attragga le staffe. Un incantesimo di confusione al livello 3 fa dimenticare agli intrusi perché sono venuti e come uscire. Un "teatro" al livello 3 che può essere fatto per mostrare la conoscenza degli antichi.
- 3 Oggetti Meravigliosi: uno scettro uncinato di comando del serpente si trova nella falsa tomba. Uno specchio/portale magico si trova in una grotta sotto la superficie del lago. Le gemme rosse della memoria sono conservate dalle formiche.

La mappa del dungeon

L'immagine qui sotto è la mia mappa del dungeon in corso d'opera. Ho deciso di lasciare alcuni spazi vuoti nel livello 3 per reagire alle cose che i personaggi fanno nelle sessioni precedenti. (Questo è quello che mi sono detto dopo non aver finito tutti i miei compiti per la settimana). Le seguenti sono note approssimative per ogni livello. Dovrebbero darti un'idea del layout generale e della sensazione del dungeon. Gli asterischi indicano quando i budget tematici sono stati spesi, cioè "giardino dei funghi*" significa che ho speso 1 punto sul tema Fungo.

- **Livello 1.** Questa sala ipostila è scolpita nella roccia viva. Una fessura nell'angolo nord-ovest conduce alla superficie. Una porta segreta a senso unico (solo in entrata) nella parete est si apre su una stretta scala che porta al livello 3. Formiche giganti hanno scavato un tunnel dal livello 2 vicino alla stanza ovest. Al centro della sala c'è un tempio aperto. Intorno alla parte superiore della sala c'è un secondo piano che si affaccia con stanze ai punti cardinali: a sud c'è una falsa tomba, a nord una stazione di guardia, e le stanze est/ovest erano usate come magazzino. Quella a est è stata occupata dalle formiche giganti del livello 2 e viene usata principalmente per conservare il cibo. Le finestre vuote di queste stanze superiori fanno sentire i personaggi osservati.* Lo stalker della sala, una statua di un gigante bendato* con una testa di elefante, si accalca verso gli intrusi finché la statua più



piccola con molti occhi* al centro del tempio può “vederli”. Lo stalker è mortale e quasi impossibile da uccidere, ma molto lento. Quando non è in movimento è mortalmente silenzioso; i personaggi che escono dagli edifici possono avere una sorpresa. Di tanto in tanto una formica mutante con un occhio solo* sale dal basso e barcolla ubriaca.

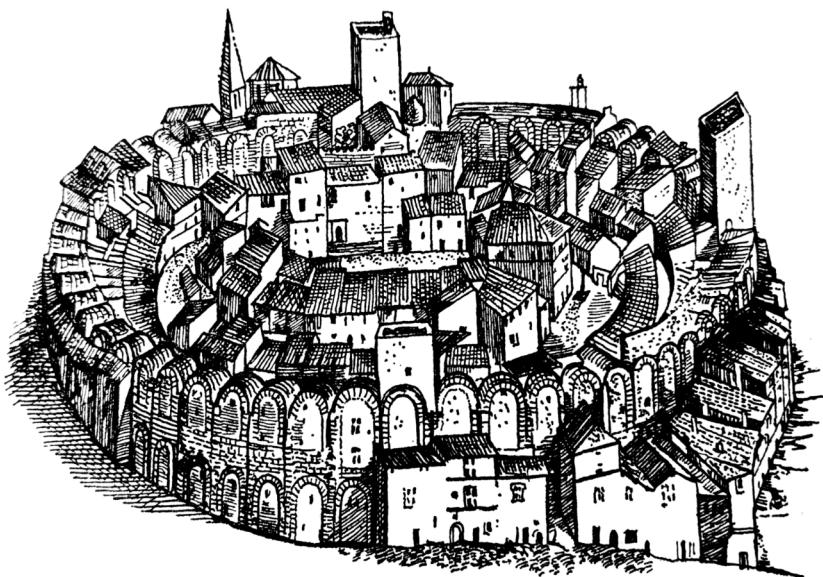
- Livello 2.** Le molte camere grezze di questo livello servono da dimora alla colonia di formiche giganti. Sono occupate 24 ore su 24, 7 giorni su 7, lavorando a turni nella penombra infinita creata dall’onnipresente fungo rosso incandescente.* Il fungo ha un odore invitante, ma le formiche sembrano ignorarlo. Le attrazioni insolite di questo livello includono un bellissimo giardino di funghi*, un lago sotterraneo di acqua nera, una piccola grotta piena di gemme rosse grandi come fichi e un pozzo apparentemente senza fondo. La gelatina nera che vive nel pozzo sembra apprezzare la muffa rossa, masticandola a fondo e lasciando dietro di sé scie esposte di roccia leggermente viscida. (Queste strisce dovrebbero diventare più evidenti ai

personaggi man mano che si avvicinano al pozzo). La tranquilla superficie del lago nasconde la presenza del gigantesco pesce gatto sottostante. È sempre affamato e reagirà rapidamente a qualsiasi disturbo, sperando che una grossa formica ci sia caduta dentro. Una formica su una dozzina o due è una mutante. Sono state esposte troppo a lungo alle gemme rosse e vengono "risvegliate" da esse. Le gemme (in realtà cervelli raggrinziti di una razza bizzarra e morta da tempo) sono state portate su dal livello 3 e accumulate dalle formiche. Il lungo corridoio vicino al fondo della mappa è dove le formiche mutanti bazzicano. Sono individualiste e pigre e, francamente, sono quasi sempre strafatte. Le formiche generalmente sperimentano attraverso l'olfatto, ma queste formiche stanno dipingendo sul muro con funghi spalmati,* facendo strane "musichette", e in generale si divertono. Possono essere pericolosamente maldestre nel loro esser goffe, tuttavia, e occasionalmente scoppia la violenza tra loro e i guerrieri scontenti della colonia che non vogliono perdere altri cittadini per questa follia inaspettata. Un tunnel 20' sotto la superficie del pozzo conduce al livello 3.

- **Livello 3.** Questo livello è più di una tomba, è un archivio della conoscenza. Ogni "porta" non ha maniglia, è sigillata con la cera e deve essere forzata. La prima stanza, piuttosto grande, è una sala affrescata da scene di vita di un'antica razza di humanoidi serpentine. Devono aver vissuto lungo un fiume fertile. Gli affreschi influenzano stranamente i sensi dei personaggi e sembrano emettere i sottili fruscii degli insetti, un soffio di brezza calda o anche l'odore dell'acqua salmastra del fiume. Ogni personaggio sperimenta qualcosa di diverso. L'effetto è una forma di confusione soporifera.* Fuori dalla galleria principale ci sono diverse stanze piene di artefatti della vita quotidiana del popolo dei serpenti. Le pareti di queste stanze sono state scavate in alcuni punti, apparentemente dopo essere state sigillate. I tunnel sono grezzi e hanno un diametro di circa 3'. Se un personaggio dovesse strisciare dentro, troverebbe delle immense pelli di serpente gettate e/o incontrerebbe un cobra albino gigante. Nel ruvido nido del cobra alla fine dei tunnel si trova un gruppo di uova dimenticate* che sono diventate fredde e apparentemente non si schiuderanno mai.

L'ultima stanza è il Teatro delle Menti. Le sue pareti arcuate sono costellate da innumerevoli nicchie, ognuna delle quali contiene uno strano teschio. Ogni teschio, se esaminato, dimostrerà di avere uno schema unico di strani vortici sulla sua superficie interna che ricorda gli strani motivi rugosi sulle gemme rosse. In effetti, con un po' di prove e per esclusione, i personaggi potrebbero essere in grado di trovare una corrispondenza o due. (In caso contrario, i personaggi potrebbero scoprire alcune delle gemme rosse ancora dentro i loro crani nelle nicchie più alte). Un piedistallo al centro della stanza

attiverà il teatro se una gemma (all'interno del suo teschio corrispondente) viene posta su di esso. Il piedistallo farà sì che la gemma proietti scene (attraverso gli occhi del teschio) prese dai ricordi della creatura. Le visioni riguardano il modo di vivere del popolo dei serpenti da tempo dimenticato*. Le visioni possono includere scorci nebulosi e fugaci di antichi misteri, favolosi tesori, importanti eventi storici e/o strane invenzioni che il mondo ha perso. Le sale intrappolate conducono al luogo di riposo finale di tre regine-sorelle molto importanti. I loro teschi/gemme intatti si riveleranno certamente illuminanti, se i personaggi riusciranno a portarli fuori in sicurezza. Le trappole delle sale sono grandi blocchi di pietra che cadranno e probabilmente schiaceranno chiunque romperà il sigillo di questi luoghi sacri di riposo. Il cobra albino apparteneva a una delle regine; era il suo familiare. Lei gli ha concesso una lunga vita attraverso la stregoneria e se la sua antica mente viene risvegliata, lo chiamerà a sé. Per prima cosa, gli dirà di attaccare i ladri di tombe. Poi, cercherà di trasferire la sua coscienza nel suo bellissimo animale domestico.



Settimana 4: Aspetto della città

Dettaglia la città dove i personaggi si ritireranno a guarire e fare baldoria.

“Qui i vostri giocatori troveranno alloggio, compreranno equipaggiamento, assumeranno mercenari, cercheranno aiuto magico e clericale, berranno, giocheranno d’azzardo e si sollazzeranno. [...] Strane torri, un quartiere di ladri e templi di divinità orribili aggiungono maggior sapore al gioco. La ‘Gilda dei Ladri’, una società di chierici malvagi, una confraternita di uomini di legge e così via portano ancora più interesse. Se alcuni nobili in guerra dal territorio circostante inviano anche grandi gruppi di uomini nel luogo, di tanto in tanto possono verificarsi alcune risse interessanti. Mercanti onesti e disonesti dovrebbero essere indicati, taverne che drogano gli avventori dovrebbero essere parimenti indicate e così via. Siate sicuri di lasciar spazio a ulteriori cose ed espansioni”. - EGG

Compiti

- Trova o disegna una mappa della città. Non ci sono molti spunti per l’originalità qui. Trovare una vecchia mappa di città o un generatore di città online e incollarne una copia nel tuo diario è un modo intelligente. Sicuramente la farai comunque tua nei prossimi passi.
- Guarda le liste di equipaggiamento per il tuo gioco. Nomina alcuni negozi dove si possono comprare gli oggetti più generici: un fabbro per le armi e le armature, una stalla per le cavalcature, ecc. A questo punto potresti voler trovare un generatore di nomi di fantasia o una lista. In caso di dubbio, nomina un luogo con il nome del suo proprietario, ad esempio “Da Tarn: Stivali e Briglie”.
- Individua e descrivi ciascuno dei seguenti con una breve frase:
 - Una fazione politica e il suo rivale
 - Il luogo dove i personaggi potrebbero perdere tutti i loro soldi
 - Un luogo dove le persone si riuniscono per ascoltare le notizie o dire la loro opinione
 - Una sala segreta di una gilda e la sua reputazione
 - Il posto migliore per ottenere un pasto caldo e un letto pulito (o un pasto schifoso e un letto infestato dalle pulci)
 - Un centro religioso e il/gli dio/dei a cui è dedicato
 - Una caratteristica unica di questa città (la vista di una meraviglia naturale, uno strano orologio, una sorgente curativa, ecc.)

- Crea 5 PNG, ognuno con un "DNA". D sta per un tratto Distintivo o una caratteristica. N sta per Necessità. A è la loro Agenda, segreta o meno; cosa sperano di fare nei prossimi giorni, settimane, mesi o addirittura anni? (In alternativa, A potrebbe stare rappresentare una risorsa che hanno e di cui i giocatori hanno bisogno).

Crediti Extra

- Crea 4-5 mercenari o specialisti che i personaggi potrebbero reclutare. Potresti usare il metodo del DNA, ma per la Necessità decidi come vogliono essere pagati - in monete, gloria, favori, ecc.
- Genera 7-9 voci che girano in città. La maggior parte di esse dovrebbe essere non correlata - almeno in superficie. Alcune dovrebbero essere balle assolute.

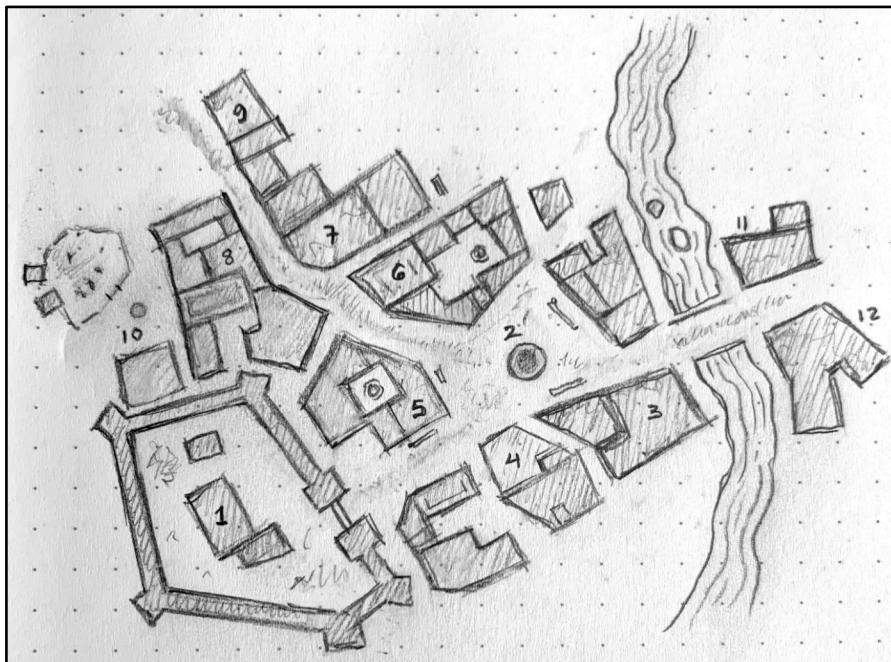
Esempi

La città di Addak

Addak è una città di frontiera di circa 600 persone, situata tra Ruk e il Godswall - dove recentemente sono state scoperte alcune tombe. La maggior parte degli edifici bassi, in mattoni di fango e pietra impilata, sono stati costruiti negli ultimi dieci anni. Un piccolo forte ancorato all'angolo sud-ovest della città con mura alte 12' di pietra vestita. I soldati all'interno sono l'unica forma di legge per miglia intorno e per lo più ignorano qualsiasi cosa al di fuori delle mura del forte. Un consiglio di mercanti e i loro scagnozzi hanno trovato un delicato equilibrio che regge quando i tempi sono prosperi e cede quando le cose diventano disperate. Il commercio principale della città consiste nell'equipaggiare gli avventurieri diretti alle tombe, comprare le cose che riportano e poi aiutarli a spendere le loro monete appena ritrovate.

1. **Il forte e la caserma.** I soldati all'interno del forte seguono Zuul, un generale di Ruk. Zuul deve alloggiare il grosso delle sue truppe in luoghi sparsi ben al di fuori della città, a causa del timore del re di essere rovesciato. Tarak, capitano della guardia Addak, controlla in definitiva la città. Lascia correre la maggior parte delle cose, ma agisce in modo rapido e deciso in caso di sommosse, incendi o altre minacce alla città stessa. Tarak ha le gambe estremamente arcuate e porta un'espressione perennemente accigliata. Ha un disperato bisogno di nuove reclute e alla fine spera di cacciare i centauri dalla zona. I soldati di Tarak sanno della sua ossessione per i centauri e sussurrano che il fabbro Gralk sta lavorando a un'arma segreta.

- 2. La "Piazza".** Questo appezzamento approssimativamente rettangolare, che circonda un grande pozzo comune, è irrilevante ma trafficato. Se succede qualcosa in città, spesso inizia o finisce qui. Le notizie viaggiano veloci nella piazza e gli Agitanti a volte la usano per declamare. Il Saggiatore della città, Kezrik, ha un occhio lattiginoso e si dà da fare per attirare l'attenzione dei passanti. Vuole convincere tutti che la fine del mondo avverrà il 13° luna nuova. (Questo numero non è cambiato per mesi, nonostante diverse lune nuove siano andate e venute).
- 3. Il Cane Annegato e la Casa del Pane di Varna.** Questa struttura sgangherata serve birra terribile ma economica. Varna, la proprietaria dell'edificio, ha una panetteria su un lato che compensa ampiamente il gusto terribile e persistente della birra. Indossa un foulard per coprire i suoi capelli radi e sembra starnutire ogni volta che guarda il sole. Assapora le notizie e le ripaga con gustose prelibatezze. Varna ama i segreti, ma è terribile nel mantenerli. Il suo preferito è che la colonia di arpie a est ha catturato una principessa di Zagash. Varda vuole vedere Akkad diventare una "città rispettabile".



- 4. Da Tarkeen:** merci secche. La maggior parte delle merci di base di cui i viaggiatori hanno bisogno sono disponibili qui: pelli, razioni di viaggio, coperte, lanterne, corde, picconi, ecc. Tarkeen ospita il gioco d'azzardo ad alta posta, solo su su invito, nel magazzino dietro il negozio. Ha un tic facciale che distrae e spaventa un po'. Ha sempre bisogno di più oro perché vuole comprare tutti gli edifici della piazza. Le sue offerte agli altri proprietari stanno diventando sempre più "aggressive". Si dice che Tarkeen sia sostenuto da una misteriosa cabala di Garon.
- 5. Il Nido dell'Arpia.** Una taverna popolare e abbastanza civile, anche se non particolarmente pulita, dato che è spesso visitata dai soldati del forte. Il proprietario, Ganek, offre cibo e alloggio decenti, ma pretende prezzi elevati dai viaggiatori perché può. Non soffrirà alcun disordine all'interno delle sue mura - a meno che non siano i soldati stessi a causarlo (nel qual caso non c'è molto che possa fare). Ganek è al soldo del re Farzanok e sorveglia Tarak e i suoi soldati per qualsiasi attività insolita. Ha sempre uno straccio sporco e bagnato in mano, che usa per pulire incessantemente qualsiasi cosa a portata di mano. Spera che succeda presto qualcosa che valga la pena riferire, perché la spia che Farzanook invia settimanalmente per le notizie sta diventando sospettosa per la mancanza di cose da riferire.
- 6. Hunzu, fornitore di pelli personalizzate.** La lavorazione della pelle di Hunzu è ben nota. Non si sa perché preferisca vivere in questa città di frontiera invece che nella grande città. Ricchi mercanti di Ruk, Garon e altre città passano abitualmente per comprare le creazioni di Hunzu. Hunzu mantiene anche una piccola conceria a valle, gestita da sua sorella Hartha. Si dice che i poteri di Hunzu derivino dalla sua associazione con un avatar del Caos. Alcuni sostengono anche che gli sia cresciuta una coda che tiene nascosta nei pantaloni larghi che indossa.
- 7. La fucina di Gralk.** Gralk è specializzato in strumenti di violenza. È abbastanza occupato e le commissioni di solito devono aspettare una settimana o più, a meno che non arrivino con un sacco di monete in più che reclamano un'attenzione prioritaria.
- 8. Utaru il costruttore.** Utaru e la sua squadra (la maggior parte della sua famiglia allargata) sono responsabili di molte delle strutture della città. Conosce la storia della città e la sua politica meglio di molti altri. Tarkeen, che è stato recentemente derubato, ha accusato Utaru di aver aiutato i ladri che hanno fatto irruzione nel suo magazzino perché hanno usato un vecchio cammino che Tarkeen aveva bloccato. Pensava che pochi, se non nessuno, ne fossero a conoscenza oltre a Utaru.

- 9. Le erbe di Anansa.** Anansa è una speziale di mediocre talento. Fa del suo meglio per rifornire la città di cataplasmi, erbe curative e altri rimedi. Ha bisogno di, e pagherà profumatamente, certe erbe delle paludi di sangue intorno a Uskad. Anansa si è chiaramente votata a un potere. I suoi occhi hanno delle fessure verticali come pupille, come quelle di un gatto, e brillano in modo inquietante con la luce bassa. È affamata di entrare nel prossimo cerchio di potere all'interno del suo culto e sta lavorando segretamente a questo scopo. Anche così, sembra abbastanza innocua e disposta ad aiutare chiunque lo chieda.
- 10. I bei destrieri di Ningara.** Tra gli avventurieri che cavalcano verso le tombe (che spesso non tornano) e gli onnipresenti soldati, Ningara ha un fiorente commercio di veloci axebeaks e delle più robuste, anche se più lente, lucertole giganti favorite dai nomadi del deserto.
- 11. Le curiosità di Ardon.** Ardon Dotoris è uno straniero pallido e quindi non si fida molto degli abitanti della città. Viene dalla città di Zagash e probabilmente non sarebbe affatto tollerato se non avesse cose così interessanti da vendere. Ardon paga fior di quattrini per gli oggetti rubati dalle tombe e impiega un certo numero di guardie per tenere al sicuro il suo bottino. Molti credono che abbia un tesoro segreto nascosto da qualche parte nel deserto. Certamente sparisce per qualche giorno ogni tanto e spesso torna con nuovi oggetti da vendere.
- 12. Il Tempio del Pastore.** Anche se nominalmente dedicato a Dumuzid, ci sono statue di molti dei tra cui sua moglie Inanna e sua sorella maggiore alata, Ereshkigal. In effetti, ci sono 12 statue di pietra, ognuna alta circa 7'. La scultura è abbastanza rozza e il tempio sarebbe del tutto insignificante se non fosse situato in una città così piccola. La maggior parte degli abitanti di Akkad non è particolarmente religiosa. Di conseguenza il tempio non è molto visitato. La sacerdotessa Daru e i suoi 11 accoliti si prendono cura dell'edificio ed eseguono i riti richiesti.

Si noti che il DNA dei PNG e le voci extra-credito sono comprese nel testo qui sopra.

Mercenari

Dato che le statistiche dei mercenari sono in gran parte una questione di sistema, rinuncerò a qualsiasi specifica. Ma ecco alcune idee che ho per il loro "DNA".

- **Saka, secondo di dodici.** Una guida umana tozza e verrucosa con un naso per l'acqua. Il suo insolito modo di parlare consiste nel ripetere ogni tanto l'ultima parola delle frasi. Di tanto in tanto. Non combatte se non c'è altra scelta; preferisce usare l'astuzia per salvarsi la pelle. Ha bisogno di oro per mantenere la sorella vedova e vorrebbe farla sposare in modo che il suo destino non sia più la sua principale preoccupazione.
- **Ylla.** Eccellente cavallerizza e spirito libero, Ylla vuole uscire da Akkad e accetta quasi tutti i lavori che lo rendono possibile. È brava a gestire le bestie e sa molto della storia e dei popoli della zona, anche se non ha viaggiato molto... ancora. Ha dei denti pronunciati sugli occhi, ma fai una battuta sulle sue "zanne" e potresti avere un occhio nero.
- **Dar Mokz.** Uno stregone con la faccia scura di cattiva reputazione che vuole entrare nelle tombe, ma ha paura di farlo da solo. Ha bisogno di avventurieri robusti e temerari che lo accompagnino. È avido di qualsiasi oggetto di vera magia ed è quasi certo che cadrà sotto l'influenza di un potere soprannaturale o di un altro prima del tempo. Vuole fama e magia potente; cosa ne farà se la otterrà è un'ipotesi. Niente di buono.
- **Leskan Dolmar.** Leskan è un giovane promettente che è cresciuto su una delle barche del re, facendo riparazioni, caricando merci e cucinando. Desidera una vita più eccitante. Farà la sua parte con entusiasmo, a patto che anche gli altri facciano la loro parte. Ma quello che desidera veramente è essere trattato da pari a pari.
- **Selka.** Questa bella donna, ma pesantemente segnata, ha vissuto una vita dura ad Addak. Lei e suo marito, che è stato ucciso diversi anni fa dai banditi, lavoravano trasportando minerale di ferro dalle Godwalls a Ruk. I suoi risparmi sono quasi finiti, ma Tarkeen le deve una grossa somma di denaro, che sta cercando di sottrarsi alla scommessa perché era dovuta a suo marito, non a lei. Ha bisogno di aiuto per "convincere" Tarkeen a sganciare la moneta! Se viene aiutata, potrebbe essere convinta a restituire il favore e ad aiutare i suoi nuovi conoscenti. In definitiva, vorrebbe aprire un ranch a nord e godersi un po' di pace e tranquillità lontano dalla politica e dal fetore di Addak.

- **Inkash Fadima Targoo.** Questo giovane signore ben vestito è sempre alla ricerca di una nuova impresa. Si crede un grande pensatore con una lingua d'argento. Il suo orgoglio viene facilmente ferito, ma invece di chiudersi in se stesso, diventa tranquillo e pianifica un modo per vendicarsi di chiunque lo insulti. Tenterà di fare rapidamente amicizia con i nuovi arrivati, prendendoli per un braccio e trascinandoli nel Nido dell'Arpia per un drink o offrendogli un gustoso boccone della Casa del Pane. Spesso, tuttavia, dimentica stupidamente la sua borsa di monete a casa. Inkash ha bisogno di protezione. Ha un debito con Tarkeen che non può pagare e gli sgherri di Tarkeen gli faranno presto visita. Anche scomparire sarebbe una tattica efficace, anche se meno desiderabile per Inkash. Soprattutto, vuole essere un pezzo grosso ad Addak, e crede fermamente che un giorno lo sarà.

Schema huius præmissæ diuisionis Sphærarum.



Schema huius præmissæ diuisionis Sphærarum.



Questa anima cordiale e fedele scagnozzo ama l'emozione di razziare le tombe ed è un passabile ladro cercatore di trappole. Il problema è che ha la reputazione di portare sfortuna. Tre volte è stato alle tombe ma è tornato da solo, unico superstite del suo gruppo. Attribuisce la sua fortuna al fatto di sapere quando scappare. Altri sospettano un



Settimana 5: Il vasto mondo

Completa l'ambientazione con alcuni dettagli significativi.

"Il passo 5 è... qualcosa di cui non dovete preoccuparvi immediatamente; ma è una buona idea avere subito in mente un piano generale. La geografia generale del "mondo" dovrebbe essere abbozzata, se avete intenzione di rendere possibile la visita di altri mondi, tempi o luoghi, il contorno generale di tutte queste aree dovrebbe anche essere abbozzato. ... la maggior parte degli ottimi arbitri che conosco lavorano continuamente sulla loro campagna, aggiungendo, cambiando ed espandendo varie parti". - EGG

Compiti

Ce l'hai fatta! A questo punto hai tutto il necessario per iniziare a giocare. La settimana 5 (e oltre) è tutta dedicata al divertimento. Questa settimana puoi fare quello che vuoi per finire l'ambientazione, ma cerca di completare almeno tre dei seguenti compiti.

- Disegna la geografia del continente, o anche del mondo intero. Come minimo butta giù un'idea approssimativa di cosa si trova a nord, sud, est e ovest dell'area che avete disegnato.
- Delinea altri mondi/piani che i personaggi potrebbero visitare e identifica alcuni luoghi, oggetti o incantesimi che li porteranno lì.
- Sviluppa un pantheon di divinità e poteri. Ruba liberamente ed evita la trappola di creare divinità con domini ben allineati. Poseidone era il dio del mare - ma anche il dio dei cavalli!
- Crea alcuni personaggi non giocanti e cattivi di alto livello, incluso il loro DNA.
- Crea un calendario con feste e altre date importanti.
- Genera alcuni eventi e voci da altre terre che i personaggi potrebbero sentire.
- Crea altre importanti reliquie magiche del mondo e una breve storia, includendo dove sono state viste l'ultima volta e chi/cosa le possedeva.
- Crea delle tabelle degli incontri per ognuno dei terreni presenti nella vostra mappa esagonale o nelle terre vicine.
- Sviluppa una compagnia rivale di avventurieri o mercenari che si incroceranno con i personaggi del giocatore!

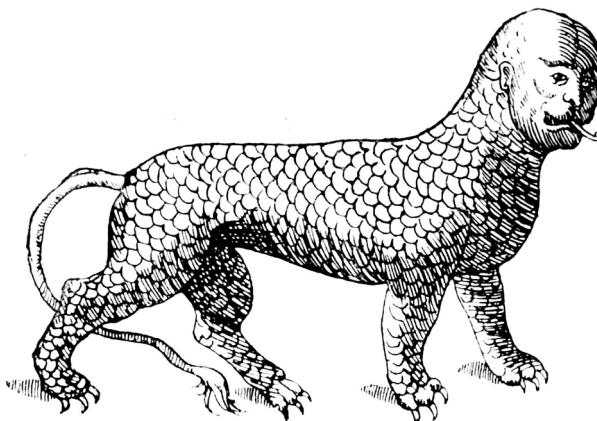
- Dissemina la mappa con caratteristiche insolite: una valle di sorgenti calde, guglie erose dal tempo che sembrano giganti, una palude infestata. Tratta ogni luogo come un personaggio. D: cosa c'è di unico nel loro aspetto? N: cosa spaventa; di cosa hanno più bisogno le persone che ci vivono o che visitano? A: cosa "vuole" e/o come si comporta? (La palude di sangue è piena di fiori rossi appiccicosi e dall'odore dolce. I visitatori dovrebbero portare acqua pulita e repellente per insetti. La palude vuole inghiottire gli intrusi e occasionalmente erutta cose dannose del passato).
- Fai una lista di modifiche al sistema o di regole della casa che si riferiscono alla tua ambientazione.

Crediti Extra

Cosa viene dopo? Giocare, naturalmente. Questo era lo scopo dopo tutto. Portalo al tavolo e lascia che i tuoi giocatori sviluppino il mondo. Scrivete le cose che vi piacciono e fatele diventare parte dell'ambientazione. Dimentica le cose che non funzionano! Cancellale: non è mai successo. Trasforma il tuo diario in una bibbia della campagna, un artefatto che hai amorevolmente realizzato da condividere con i tuoi giocatori, e forse con altri!

Mi piacerebbe sentire parlare del tuo mondo, e ancora meglio mi piacerebbe vedere alcune foto delle tue pagine di diario! Sono anche interessato al tuo feedback. Se hai suggerimenti, correzioni o miglioramenti, fammeli avere.

- Se hai voglia di condividere, contattami a rayotus@gmail.com.



Le parole di Gary Gigax

Europa, aprile 1975, pp 18-20

COME IMPOSTARE LA TUA CAMPAGNA DI DUNGEONS & DRAGONS - ED ESSERE BLOCCATO AD ARBITRARE SETTE GIORNI SU SETTE FINO ALLE ORE PICCOLE DEL MATTINO!

Parte II di una serie di Gary Gygax (USA)

Supponiamo che abbiate sborsato il numero necessario di dollari per acquistare tutto il materiale necessario per una campagna di D&D - regole, dadi, risme di vari tipi di carta, matite e così via. Diverse persone hanno espresso il desiderio di giocare, quindi tutto ciò di cui avete bisogno ora sono i giochi! Proprio così, gente. L'arbitro della campagna deve strutturare il gioco in modo da avere qualcosa da giocare. Deve decidere queste cose:

- 1) L'ambientazione generale della campagna;
- 2) Il paesaggio dell'area circostante;
- 3) La posizione del dungeon dove si svolgerà la maggior parte delle avventure;
- 4) La disposizione e la composizione della grande città più vicina; e
- 5) Alla fine l'intero mondo - e possibilmente altri mondi, tempi, dimensioni e così via devono essere strutturati, mappati e aggiunti.

Questo potrebbe sembrare un compito troppo grande, ma in realtà non lo è se voi e i vostri giocatori vi state godendo il gioco (ed è molto probabile che lo facciate!). Inoltre, non tutte le cinque cose non devono essere fatte PRIMA dell'inizio del gioco. Infatti, la maggior parte degli ottimi arbitri che conosco lavorano continuamente sulla loro campagna, aggiungendo, cambiando ed espandendo continuamente varie parti. Una discussione approfondita di ciascuna delle cinque aree di gioco della campagna è necessaria prima di considerare come andare a coinvolgere i giocatori nella vicenda.

Il passo 1 è qualcosa che si fa nella propria testa. Ora i giochi fantasy/swords & sorcery non hanno bisogno di avere una base fissa per le ipotesi fatte dal suo arbitro (il mio non ce l'ha), tranne quelli che abbracciano tutto il fantasy. Questo tipo di campagna può mescolare qualsiasi e tutte le varie basi che saranno menzionate di seguito - e anche di più.

Indipendentemente dall'ambientazione che scegliete, tenetela segreta ai vostri giocatori, altrimenti potranno studiare le vostre fonti e diventare subito troppo informati, togliendo così il fascino dell'incertezza. Le ambientazioni basate sui limiti (se si può parlare di limiti di fantasia) possono essere molto interessanti di per sé, a condizione che la portata dell'ambientazione permetta ai giocatori di dare libero sfogo alla loro immaginazione.

Le ambientazioni tipiche sono: Mitologia teutonica/nordica; Folklore europeo medievale (incluso Re Artù, Holger il Danese, e così via); L'"Era Hyboriana" creata da R.E. Howard; "Nehwon" di Fritz Leiber con Fafhrd e il Grey Mouser; Mitologia indiana; e Continenti Perduti come Atlantis o Mu. Indipendentemente dall'ambientazione, si può fare in modo che tutto si svolga su una "terra alternativa" o un mondo parallelo. In questo modo piccole variazioni possono essere facilmente spiegate/giustificate. Quando l'ambientazione è decisa, alcuni buoni libri che la trattano dovrebbero essere sempre tenuti a portata di mano. È arrivato il momento di iniziare a lavorare sulla campagna.

Il passo 2 richiede di sedersi con un grande pezzo di carta esagonale e disegnare una mappa in grande scala. Una mappa con una scala di 1 esagono = 1 miglio (o 2 chilometri per quelli di voi che seguono le recenti mode in fatto di misure) (sì, spesso uso anche aste, catene, furlong e leghe!) vi permetterà di usare la vostra immaginazione per concepire alcuni terreni e luoghi interessanti, e sarà circa giusto per le operazioni dei giocatori come esplorare, accamparsi, avventurarsi, e alla fine costruire le loro roccaforti. Anche piccole cose come la capanna di una strega e gli ingressi laterali al dungeon possono essere mostrati sulla mappa. Le caratteristiche centrali della mappa devono essere la città principale e l'entrata del dungeon.

Il passo 3 coinvolge l'aspetto decisionale già menzionato e il lavoro effettivo di sedersi e disegnare livelli di dungeon. Questo è molto difficile e richiede tempo.

Ogni livello dovrebbe avere un tema centrale e qualche caratteristica distintiva, ad esempio un livello con grandi aree aperte che brulicano di goblin, uno in cui lo schema di base dei corridoi sembra ripetersi all'infinito, uno abitato solo da mostri che vivono o utilizzano il fuoco, ecc.

Man mano che ogni livello è finito, i vari mezzi per raggiungere i livelli inferiori devono essere codificati e annotati sui livelli inferiori appropriati, così che se una stanza scende di quattro livelli, sarà necessario mostrarla immediatamente su 4 fogli di carta millimetrata numerati in modo da indicare i livelli successivi più bassi. Un piano accurato di quali mostri e tesori si troveranno dove in ogni livello è anche molto necessario, e può richiedere tanto tempo per prepararlo quanto il livello stesso, perché

potreste voler includere qualcosa di INUSUALE (un tesoro, un mostro, e/o un trucco o una trappola non mostrati in D&D) in ogni livello.

(Prima che le regole di D&D venissero pubblicate, il "Vecchio Castello di Greyhawk" era profondo 13 livelli. Il primo livello era un semplice labirinto di stanze e corridoi, perché nessuno dei partecipanti aveva mai giocato un gioco simile prima. Il secondo livello aveva due oggetti insoliti, una piscina Nixie e una fontana di serpenti. Il terzo presentava una camera di tortura e molte piccole celle e stanze di prigione. Il quarto era un livello di cripte e non-morti. Il quinto era incentrato su una strana fonte di fuoco nero e gargoyles. Il sesto era un labirinto che si ripeteva con dozzine di maiali selvatici (3 dadi) in punti scomodi, naturalmente fatti a pezzi da un numero appropriato di cinghiali mannari. Il settimo era incentrato su un labirinto circolare e una strada di masse di orchì. I livelli dall'ottavo al decimo erano caverne e caverne con Trolls, insetti giganti e un nesso di trasporto con un mago malvagio (con un certo numero di compagni tosti) che lo sorvegliava. L'undicesimo livello era la casa del mago più potente del castello. Aveva dei Balrog come servitori. Il resto del livello era popolato da scimmie bianche marziane, tranne il sistema di sotopassaggi sotto i corridoi che era pieno di creature velenose senza tesoro. Il livello dodici era pieno di Draghi. Il livello più basso, il numero tredici, conteneva uno scivolo ineludibile che portava i giocatori "fino in Cina", da dove dovevano tornare attraverso "un'avventura all'aperto". Era abbastanza possibile viaggiare verso il livello inferiore attraverso una serie insidiosa di passaggi obliqui che iniziavano al secondo livello, ma la probabilità di seguire inconsapevolmente un tale percorso non diventava troppo grande fino al settimo o ottavo livello. Della dozzina di persone che giocavano con una certa regolarità, quattro hanno raggiunto il livello più basso e hanno fatto il viaggio: Rob Kuntz, ora co-arbitro della campagna andò da solo; e tre dei suoi amici riuscirono a tracciare una parte del suo percorso e a sbagliare il resto, quindi lo seguirono rapidamente fino alla Terra della Cina. I livelli secondari includevano una caserma con Orchì, Hob-goblin e Gnoll in continua guerra tra loro, un museo, un'enorme arena, un lago sotterraneo, la casa di un Gigante e un giardino di funghi.

Il passo 4 dovrebbe essere gestito contemporaneamente alla progettazione dei primi tre o quattro livelli del dungeon. Qui i vostri giocatori troveranno alloggio, compreranno equipaggiamento, assumeranno mercenari, cercheranno aiuto magico e clericale, berranno, giocheranno d'azzardo e si sollazzeranno. La città farebbe bene ad assomigliare ad alcune di quelle della serie "Conan" di Howard o alla città di "Lankhmar" di Leiber. Strane torri, un quartiere di ladri e templi di divinità orribili aggiungono maggior sapore al gioco. La "Gilda dei Ladri", una società di chierici malvagi, una confraternita di uomini legittimi, e così via portano anche un po' più di interesse. Se alcuni nobili in guerra dal territorio circostante inviano anche grandi gruppi di uomini nel luogo, di tanto in tanto possono verificarsi

alcune risse interessanti. Mercanti onesti e disonesti dovrebbero essere indicati, taverne che drogano gli avventori dovrebbero essere parimenti indicate e così via. Siate sicuri di lasciar spazio a ulteriori cose ed espansioni.

Il passo 5 è, come notato, qualcosa di cui non dovete preoccuparvi immediatamente; ma è una buona idea avere subito in mente un piano generale. La geografia generale del “mondo” dovrebbe essere abbozzata, se avete intenzione di rendere possibile visitare altri mondi, tempi o luoghi, il contorno generale di tutte queste aree dovrebbe anche essere abbozzato. Per esempio, si potrebbe desiderare che la Luna sia un luogo abitabile (e abitato) che può essere raggiunto per mezzo di un tappeto volante. Una descrizione di questo mondo lunare dovrebbe essere collocata da qualche parte così come un mezzo per arrivarci, ma solo DOPO aver qualcosa di solido in termini di mappe e simili.

Avendo compiuto quelle parti dei cinque passi che sono immediatamente necessarie (probabilmente impiegando una settimana o più di lì), siete pronti per iniziare a giocare.

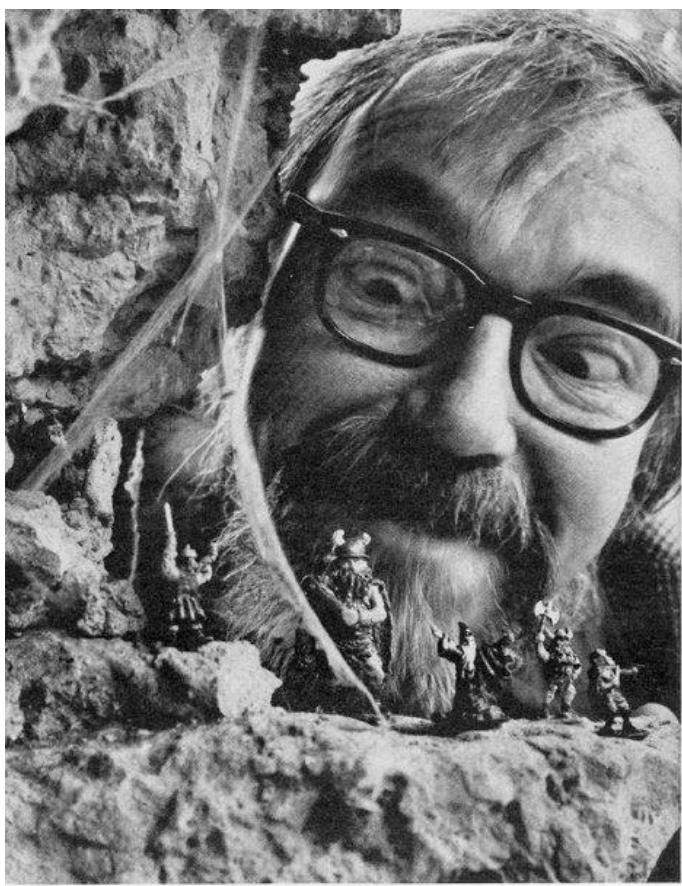
Supponiamo inoltre che ci siano quattro esploratori. Questi giocatori dovrebbero iniziare insieme e per un certo tempo almeno operare come una squadra, se possibile. Ognuno, a turno, lancia tre dadi per registrare i vari punteggi per la generazione del personaggio che devono interpretare e quanto è ingente il contante iniziale con cui il personaggio inizia.

Fatto questo, i giocatori decidono che classe di personaggio vogliono giocare, il tipo (umano, elfo, ecc.) e l'allineamento del personaggio (quest'ultimo può essere detto segretamente all'arbitro, mentre un allineamento annunciato è falso). A questo punto ogni giocatore localizza la sua base in una locanda o simili e poi può partire per esplorare la città e acquistare il suo equipaggiamento per l'avventura. Quelli che sono attenti e/o fortunati potrebbero anche essere in grado di assumere qualche uomo d'armi che li accompagni. Quest'ultimo è particolarmente vero se i giocatori mettono insieme i loro fondi. In breve tempo si può fare la prima spedizione nei dungeon, ma questo è l'argomento della Parte III di questa serie, quindi ci torneremo più tardi.

C'è un altro argomento da trattare qui, ed è la selezione del tipo di personaggio. È abbastanza ovvio che alti punteggi di base nelle aree di Forza, Intelligenza, Saggezza o Destrezza indicano il diventare un combattente, un mago, un chierico o un ladro (vedi il prossimo supplemento di D&D “Greyhawk” che sarà rilasciato prima dell'estate di quest'anno). Ma che dire di quei giocatori che tirano solo totali medi (o peggio)? Sono quelli che dovrebbero trarre vantaggio dai tipi non umani,

perché questi hanno abilità incorporate nonostante l'handicap generale di non poter salire tanto quanto gli umani. Se il personaggio è comunque povero, riuscirà mai a funzionare ad alti livelli? È possibile, ma le probabilità sono contro di lui come umano, ma come elfo, nano, hobbit, mezz'elfo o anche qualche altra creatura esistono alcune possibilità interessanti.

Sta all'arbitro aiutare i suoi giocatori in questo campo, indicando i vantaggi e gli svantaggi di ogni tipo. Cosa fare se un giocatore sceglie di diventare un Drago d'Oro? Accettare, ovviamente. Permettete al giocatore di avventurarsi solo con giocatori rigorosamente Legali e i normali uomini d'arme non si avvicinerebbero mai nemmeno ad un buon drago. Sarebbe molto giovane e la dimensione sarebbe determinata da un tiro di dado. L'avanzamento nell'abilità sarebbe una funzione del tempo di gioco (il drago normalmente impiegherebbe circa quattro anni per crescere al suo livello successivo) e del tesoro accumulato — diciamo che per ogni 100.000 pezzi d'oro (o il suo equivalente) il drago in effetti guadagna un anno extra di crescita, contando gli oggetti magici che vanno nell'orda come abbastanza alti nel valore dell'oro. Mentre il giocatore sarà abbastanza avanti all'inizio, quelli che giocano ruoli più usuali lo supereranno piuttosto rapidamente e in questo modo non troverete un Drago d'Oro dominante.



"Un'altra cosa: non passate troppo tempo solo a leggere. La parte migliore di questo lavoro è il gioco, quindi giocate e divertitevi!" - EGG, dalla prefazione di Oriental Adventures

