

# GUIDA ALLA CAMPAGNA

*Una guida per giocatori grandi e piccini, per quanto riguarda la campagna in stile "West Marches" di Pathfinder 2e. Se queste parole non hanno significato per te, continua a leggere <3.*

## IN COSA CONSISTE E A COSA SERVE QUESTA GUIDA

Se non avete mai giocato ad un gioco di ruolo essere introdotti al sistema di gioco potrebbe essere confusorio, quindi questo file vuole essere una breve introduzione ai concetti da sapere per capire in cosa consiste un cosiddetto "GDR", o gioco di ruolo. Potrete inoltre fare riferimento al file "sistemabase.md" per la spiegazione generale della terminologia e delle regole della seconda edizione di Pathfinder, il sistema GDR che personalmente uso per le campagne in ambientazione fantasy. Quest'ultima non pretende di potersi sostituire al manuale o alle wiki online, ma serve come riferimento rapido.

Prima di iniziare, una ricordella:

(Immagine sotto è presente perché mucho texto)

Per giocare non è essenziale sapere tutte le regole, e non ti verrà richiesto di saperle per poter iniziare a giocare, ma le potremo imparare insieme giocando, quindi non preoccuparti se non conosci il regolamento e non dannarti nel cercare di impararlo in autonomia prima di giocare.

## GDR IN BREVE

Un gioco di ruolo, o GDR, nella sua definizione più generale, consiste in un gioco da tavolo narrativo dove i giocatori raccontano insieme una storia.

Spesso, per rendere più interessante la narrazione, comprende regole che aggiungono una componente di casualità o simulazione al racconto. Queste regole permettono di ottenere risultati inaspettati con l'ausilio di dadi poliedrici, carte da gioco, tarocchi, foglie da té o altro.

In molti GDR tutti i giocatori meno che uno interpretano un singolo personaggio appartenente al mondo descritto dall'ultimo giocatore, detto spesso "Game Master" (GM) o "Arbitro", e ne descrivono le azioni in risposta ad eventi o situazioni in cui sono posti dal GM.

In altri queste distinzioni tra ruoli dei giocatori non sono presenti, ma non è il nostro caso.

**Per ricapitolare:** i *giocatori* interpretano ognuno un *personaggio* immedesimandosi in esso e prendendo decisioni in base alla descrizione della situazione in cui i personaggi si trovano, presentata loro da un *Game Master*, e queste scelte sono risolte in base alla *narrazione* ed alle *regole di gioco*, con l'ausilio di *dadi* o altri mezzi che aggiungono una componente aleatoria o interpretativa.

Il GDR rappresenta una modalità unica di raccontare una storia, tra i media narrativi, in quanto la trama non è predeterminata e viene costruita passo passo dalla stessa audience.

In questo è differente da serie, film, libri o narrazione nel senso tradizionale, proprio perché è una narrazione condivisa.



## IL NOSTRO CASO

La storia che vorrei costruire insieme a voi, sebbene non sia predeterminata, tratta di personaggi eroici in un'ambientazione fantasy.

Per questo propongo l'uso del sistema di regole di Pathfinder, che si specializza nella rappresentazione di personaggi dalle capacità straordinarie ma non impone un mondo specifico, così da poterne creare uno insieme a voi.

Per le componenti casuali sopra citate è utilizzata una serie di dadi poliedrici, rispettivamente a quattro, sei, otto, dieci, dodici e venti facce, più semplicemente denominati d4, d6, d8, d10, d12 e d20.

Eventuali vincoli al tipo di personaggio che potrete interpretare (sempre aperti ad essere contrattati per meglio adeguarsi alle vostre idee) possono essere trovati nella [guida alla creazione del personaggio](#), ma a parte questi potete fare riferimento a qualunque cosa per prendere spunto nella creazione del vostro personaggio.

L'ambientazione del mondo che propongo è descritta parzialmente nella wiki della repository dedicata alla campagna di gioco. Se avete domande a riguardo chiedete pure per messaggio o mail. Sappiate che col proseguire del gioco e le vostre interazioni col mondo questo si infittirà di dettagli e cambiamenti.

# INTRODUZIONE

*Nella scorsa pagina abbiamo dato definizioni generali di GDR e come ci interessano direttamente, nelle pagine seguenti sono spiegate più nel dettaglio.*

## COS'È UN GDR

Un gioco di ruolo (GDR) è un racconto interattivo in cui un giocatore, il *Game Master* (GM), prepara la scena e imbastisce delle sfide, mentre altri giocatori assumono il ruolo di *Personaggi Giocanti* (PG) e si impegnano a portare a termine le sfide. Anche se prendono la forma di mostri, subdole trappole e macchinazioni di forze ostili, il gioco permette di creare sfide basate su complotti politici, soluzione di enigmi, vicissitudini interpersonali e altro ancora.

Il gioco di solito prevede da quattro a sette giocatori, con uno di questi che si mette a disposizione come Game Master del gruppo. Il GM prepara, presenta e supervisiona l'ambientazione di gioco e la storia, ponendo sfide e interpretando gli avversari, gli alleati e persino chi sta dietro le quinte. Reagendo alle varie situazioni in base alla personalità e alle capacità del proprio personaggio, i giocatori partecipano nello sviluppare la storia via via che una scena li conduce alla successiva. Tiri di dadi uniti a caratteristiche prestabilite aggiungono un elemento causale e determinano se i personaggi hanno successo o falliscono nel compiere le azioni che provano a intraprendere.

## COME SI SVOLGE IL GIOCO

Si svolge nel corso di più sessioni durante le quali i giocatori si incontrano per qualche ora di persona o online per giocare una partita. Una storia completa può essere lunga una sola sessione (detta "one-shot") oppure può proseguire per più sessioni di gioco in una campagna che dura mesi o persino anni. Una partita può proseguire fino a quando il Game Master ha una storia che si diverte a raccontare insieme ai suoi giocatori.

Una sessione potrebbe contenere una serie di scene di azione, come fughe rocambolesche da trappole diaboliche, combattimenti contro bestie orrende e imprese eroiche, o potrebbe consistere nel negoziare con un barone per il controllo di una fortezza, nell'infiltrarsi in un esercito di goffi Giganti del Gelo o nel convincere un angelo a donare una ciocca dei suoi capelli per realizzare un elisir in grado di riportare in vita un amico caduto in battaglia.

Spetta a te e al tuo gruppo decidere cosa vi piace, se preferite giocare una storia politica,

dedicarvi all'esplorazione di un dungeon, o una via di mezzo tra le due cose.

## I GIOCATORI

Giocatore è chiunque giochi, incluso il Game Master; ma per una questione di semplicità sono detti "giocatori" tutti i partecipanti ad eccezione del GM. Prima che il gioco abbia inizio, i giocatori inventano la storia e la personalità del loro personaggio, utilizzando il regolamento per determinare le sue statistiche, capacità, punti di forza e debolezze. In generale, l'unico limite alla creazione dei personaggi è rappresentato dall'immaginazione dei giocatori e dalle linee guida stabilite dal GM.

Durante il gioco, i giocatori descrivono le azioni che i loro personaggi svolgono e tirano i dadi utilizzando le loro capacita. Il GM descrive l'esito delle azioni. Ad alcuni piace molto mettere in scena un'interpretazione (o immergersi nel ruolo) dei loro personaggi, altri descrivono le azioni dei loro personaggi come se narrassero una storia. Decidi tu cosa preferisci! Se è la tua prima esperienza con un gioco di ruolo, ti suggeriamo di interpretare il tuo personaggio per familiarizzare con le regole e con l'ambientazione.

## IL GAME MASTER

Mentre il resto dei giocatori crea e controlla i propri personaggi, il Game Master (o GM) è il responsabile del mondo. Descrive le situazioni che vivono i personaggi all'interno dell'avventura, valuta come le azioni dei personaggi giocanti vanno a incidere sulla storia e conosce le regole per le sfide che affronteranno.

Il GM può creare una nuova avventura, scegliere i mostri e assegnare i tesori, o può utilizzare un'avventura già pubblicata, modificandola in base ai gusti dei suoi giocatori e allo stile di gioco del gruppo. Alcuni narratori organizzano delle sessioni in cui contenuti originali e contenuti pubblicati confluiscano nel formare un nuovo racconto.

In questa campagna, trattandosi di un mondo condiviso, il GM non sarà mai uno solo, ma sempre parte di un gruppo di GM che collaboreranno alla creazione di una narrativa generale per l'intero gruppo di giocatori.

## TUTTI POSSONO GIOCARE

Che tu sia un giocatore o un Game Master, prendere parte a un gioco di ruolo implica accettare un contratto sociale: tutti sono lì per divertirsi a raccontare una storia. Per molti giocatori, giocare è un modo per dimenticare i problemi della vita quotidiana. Presta attenzione a tutti i presenti al tavolo di gioco e cerca di capire cosa vorrebbero giocare, così tutti potranno divertirsi.

Giocando tutti nello stesso mondo, anche se ogni personaggio avrà un suo personale sviluppo all'interno di questo, sarà importante comportarsi rispettosamente e civilmente così da creare una pacifica e piacevole esperienza per tutti i giocatori.

Inoltre, se dovessero esserci specifiche tematiche che non sei pronta/o ad affrontare, fallo sapere in anticipo al GM che mastererà la sessione a cui vuoi partecipare, per evitare inconvenienti. Il GM sarà più che ben disposto ad ascoltare le necessità dei giocatori.

Ricordiamo però anche che questo gioco è per tutti, indipendentemente dalla loro età, genere, etnia, religione, orientamento sessuale, o da ogni altra scelta o esperienza di vita. È responsabilità di tutti i giocatori, non solo del GM, fare in modo che il tavolo sia un luogo divertente e inclusivo per tutti.

## STRUMENTI DEL GIOCO

Oltre a questo documento, avrai bisogno di alcuni materiali aggiuntivi.

- Scheda del personaggio: Ogni giocatore ha una scheda del personaggio che utilizza per creare il personaggio e registrare gli avvenimenti che si verificano durante il gioco. Puoi trovarla sul gruppo della campagna.
- Dadi: I giocatori e il GM utilizzano almeno un set di dadi poliedrici, ma la maggior parte dei giocatori porterà i propri dadi. I dadi a sei facce sono i più comuni, ma è possibile acquistare tutti i dadi di un set in un negozio di hobbistica o su internet. Vedi il riquadro laterale Dadi per saperne di più sui diversi tipi di dadi e su come sono indicati nel testo.
- Mappe e Miniature: Può essere complicato destreggiarsi nel caos del combattimento; molti gruppi utilizzano una mappa per rappresentare il campo di battaglia. Le mappe sono munite di una griglia con quadretti da 2,5 centimetri; ogni quadretto corrisponde a 1,5 metri nel mondo di gioco. Puoi utilizzare miniature o pedine o qualunque altro oggetto in scala per rappresentare i personaggi e i loro avversari.
- Accessori Aggiuntivi: Ci sono diversi accessori aggiuntivi che possono migliorare l'esperienza di gioco, come strumenti che ti aiutano a tenere traccia dei turni durante il combattimento, mazzi di carte su cui sono scritte le regole più comuni, strumenti per la creazione digitale dei personaggi e persino colonne ed effetti sonori da utilizzare nel gioco. Nessuno di questi è necessario.

### DADI

Il gioco richiede un set di dadi poliedrici. Ogni dado ha un diverso numero di facce: quattro, sei, otto o più. Quando questi dadi sono menzionati nel testo, troverai una "d" seguita dal numero di facce del dado. Si utilizzano i seguenti dadi: a 4 facce (d4), a 6 facce (d6), a 8 facce (d8), a 10 facce (d10), a 12 facce (d12) e a 20 facce (d20). Se utilizzi più dadi, un numero prima della "d" mostra quanti ne devi tirare. Ad esempio "4d6" significa che devi tirare quattro dadi a sei facce. Se una regola ti richiede di tirare un d%, genera un numero da 1 a 100 tirando due dadi a dieci facce; uno indica le decine e l'altro le unità.

*Questa parte introduttiva è stata liberamente tratta dal sito [Golarion Insider 2e](#), nella sua sezione di introduzione ai GDR*

## COME GIOCARE

Ovvero cosa si intende come stile West Marches, quando e come incontrarsi per giocare ed altre indicazioni utili. È importante che anche chi già sia pratico di GDR legga questo capitolo, in quanto contiene le indicazioni su come partecipare alla campagna, e sarebbe sconveniente doverle ripetere più volte. Grazie :3

---

### CAMPAGNA WEST MARCHES

Nell'introduzione ho citato i termini "Campagna" ed adesso "West Marches", ma cosa intendiamo con questi?

#### CAMPAGNA

Una *Campagna*, in termini di GDR, consiste in una serie di avventure che può essere vista come una "Partita" di un GDR, una serie (o anche solo una stagione). Per paragonarla ad una controparte di narrazione classica una *campagna* è come un libro, composto di capitoli, le *avventure*, che racconta una storia seguendo una trama.

Ovviamente nel libro la trama è predeterminata e per noi no, ma ne abbiamo già parlato fin troppo.

#### WEST MARCHES

Un particolare tipo di *campagna* è quello in stile *west marches*, dalla toponima campagna di Ben Robbins.

È caratterizzato dalla libertà di organizzazione ed esplorazione dei giocatori, in quanto non prevede, a differenza di campagne più tradizionali, che il master organizzi sessioni creando un'unica avventura da proporre ai giocatori, ma bensì un mondo sconosciuto che loro possano esplorare a piacimento, in gruppi volta per volta creati in base alla disponibilità ed all'interesse dei giocatori stessi.

Cosa vuol dire, in pratica? Che non saranno i master a proporre date ed avventure secondo un loro progetto, ma voi giocatori che, scelta una data dove sono presenti abbastanza persone per formare un gruppo da 4-5 avventurieri potrete chiedere ad un master di esplorare una certa zona o un dato luogo di interesse. Il modo per organizzarsi in gruppi e scegliere data e dettagli è descritto più nel dettaglio nel [paragrafo dedicato all'organizzazione](#).

### STILE DI GIOCO

È importante dare un'idea di che tipo di campagna aspettarsi, per non rischiare di arrivare con certe aspettative o idee riguardo al tavolo di gioco, per poi essere delusi da un mancato riscontro, perciò prestate attenzione all'indicativa descrizione che segue

Per sua natura una campagna west marches tende a concentrarsi sull'esplorazione di luoghi sconosciuti e pericolosi, e non su vicende mondane o politiche (almeno finché non se ne formano nel corso della campagna).

Voi giocatori interpreterete un raro tipo di personaggi: gente abbastanza straordinaria, pazza o qualunque combinazione delle due da avventurarsi dove nessuno osa, rischiare tutto per il piacere della scoperta o il desiderio di gloria o ricchezza. Siete ad Approdo per un motivo, ed ma vostro sguardo è rivolto verso l'ignoto.

In sintesi, si tratta di una campagna dedicata all'esplorazione di regioni inesplorate o perdute, al viaggio ed alla scoperta, ad confronto con creature e mostri che vagano per queste terre da molto più tempo di voi, a riesumare antiche leggende dimenticate e profezie scritte da civiltà scomparse da tempo immemore.

Non si tratta di una campagna di intrighi politici interni alla città, di uno *slice of life*, o di interazioni con poteri e culture già conosciuti.

Ci tengo a finire questo discorso dicendo che ovviamente del mondo ne sarà quel che ne farete voi giocatori, e che queste indicazioni non vogliono essere un limite ma un invito ad essere curiosi e buttarvi nel mondo sconosciuto che vi si para davanti, perché saranno lì le sfide ed il tesoro, non nella sicurezza delle mura della città.

## AVVENTURE ED ESPLORAZIONE

C'è veramente una differenza tra *avventure* ed *esplorazione* allora? Non esattamente. Le avventure potranno nascere da qualunque cosa troverete esplorando, che siano luoghi proposti da voi o tramite qualche mappa del tesoro, l'importante è che non ci sia l'idea che i master vi presentino un'avventura pronta, con tanto di risoluzione. Se qualcuno volesse fare così sarebbe più indicato scrivere un libro, ma questo a parte da noi master saranno presentati luoghi e problemi.

Come avventurarvi in questi luoghi e risolvere i suddetti problemi sta a voi, ed è proprio in questo che consiste l'avventura. Non temete perché non esiste una soluzione "giusta" ai problemi che i personaggi si troveranno davanti, ma solo quella che viene scelta da voi, in quanto non stiamo seguendo una storia o delle avventure preconfezionate.

## IL TEMPO DI PAUSA

Tra una missione e l'altra potrete passare il vostro tempo ad Approdo, svolgendo ricerche sui reperti trovati in missione, lavorando o facendo altre cose.

Anche se non state ruolando il vostro PG il tempo sta passando per loro, quindi ricordatevi di segnarvi il costo della stanza e del cibo secondo quanto indicato sul discord o wiki.

## IDENTIFICAZIONE DI OGGETTI

Potete identificare oggetti rari o magici spendendo del tempo ad analizzarli.

Questo prevede di passare quattro giorni ad analizzare un oggetto magico, per ottenere informazioni a riguardo. Nel caso il livello sia troppo alto o l'oggetto troppo raro il successo in questo tentativo **non sarà assicurato**, ma in buona parte dei casi sì.

Filverel è sempre disposto ad identificare oggetti magici per conto vostro, ad un prezzo di 1 mo per livello dell'oggetto, o oggetti rari o alchemici per 2 ma per livello dell'oggetto.

## LAVORARE

Potete lavorare seguendo le indicazioni dell'attività **Guadagnare**, lavorando dove possibile ad Approdo o nei dintorni. Sono disponibili lavori dal livello 0 al livello 2 per adesso. Seguono la seguente tabella per le prove ed il guadagno giornaliero. **CHIEDETE SEMPRE AD UN MASATER PRIMA DI FARE UN TIRO PER LAVORARE.**

*Tabella: Guadagnare ad Approdo*

Livello del lavoro	CD	Fallimento	Addestrato	Esperto	Leggendario
0	14	1 mr	5 mr	5 mr	5 mr
1	15	2 mr	2 ma	2 ma	2 ma
2	16	4 mr	3 ma	3 ma	3 ma

*Riassunto delle regole per guadagnare:* il GM stabilisce un livello per il lavoro che vuoi svolgere, dopo il tuo primo giorno di lavoro fai un tiro per determinare i tuoi introiti. Il guadagno dipende dal risultato della prova, dal tuo grado di competenza dell'abilità utilizzata e dal livello del lavoro.

Dopo aver fatto questo tiro puoi continuare a guadagnare lo stesso ammontare per il resto del tempo che vuoi spendere lavorando, oppure tentare un nuovo tiro dopo almeno una settimana di lavoro.

- **Successo Critico:** guadagni come per un compito di un (1) livello superiore
- **Successo:** guadagni come indicato nella tabella per il livello del compito
- **Fallimento:** guadagni come nella tabella, sotto la voce fallimento
- **Fallimento Critico:** non guadagni nulla, vieni immediatamente licenziato. Non puoi ritentare quel lavoro fino alla settimana successiva, e comunque difficilmente ti verranno proposti lavori di livello superiore all'1.

## ORGANIZZARSI

Nel pratico queste indicazioni vogliono dire che non ci sarà una giornata dedicata al GDR, dove i master vi propongono la loro avventura, ma potrete in qualunque momento fare una "chiamata alle armi" nel gruppo dedicato alla campagna, e chiunque sia libero ed interessato a partecipare, o abbia controposte, potrà aggregarsi. Dopodiché, se un master sarà disponibile nella data scelta il gruppo così formato si incontrerà in un luogo adatto (generalmente a casa di uno dei partecipanti o in un luogo che accoglie tavoli di GDR) e potrà giocare la sessione, esplorando i luoghi di cui chiedevano nella chiamata alle armi.

**Esempi:** "Sarei disponibile la sera del 28 Febbraio per esplorare la torre in rovina che abbiamo visto in lontananza la scorsa sessione" o "Chi ci sarebbe il 2 Marzo per liberare il Tempio di Grumsh dall'accampamento di orchi?"

Per convenienza, soprattutto per noi poveri master, cercate di non creare gruppi troppo sbilanciati per livello, così da evitare che una parte del gruppo venga "carry-ata" dagli avventurieri più esperti.

## PERSONAGGI

Nessun personaggio è creato uguale (mi auguro), ma tutti i personaggi sono creati secondo le stesse regole ed indicazioni.

Per la creazione dei personaggi seguite le indicazioni sulla pagina [Creazione del personaggio](#), in breve

1. Abbiate un idea su come vi immaginate il personaggio
2. Partite con 10 in tutte le caratteristiche
3. Scegliete una **Stirpe** ed applicate le modifiche date da questa
4. Scegliete un **Background** ed applicate le modifiche date da questo
5. Scegliete una **Classe** ed applicate le modifiche date da questa
6. Applicate i rimanenti aumenti di caratteristica
7. Scegliete le competenze nelle abilità in base a quante fornite dalla classe
8. Scegliete un talento di Stirpe
9. Se non lanciate incantesimi scegliete un talento di classe
10. SHOPPING con le vostre 15 monete d'oro

## REGOLE PER LA CREAZIONE DEI PG

Tutti i personaggi dovranno partire dal primo livello, durante la creazione del personaggio potrete scegliere **un** (1) qualcosa di **rarità non comune**, che sia una stirpe, una classe, un incantesimo, un oggetto, comunque dev'essere uno soltanto, se non fornito da talenti o capacità di classe.

Le classi dell'Inventore, Pistolero e Cineta non sono disponibili, per il resto potete scegliere una tra tutte le altre, anche guardando dalla [lista completa con classi non tradotte in italiano](#).

Ogni PG parte inoltre con 15 monete d'oro a disposizione per acquistare oggetti di qualunque tipo, che siano al massimo di livello 2 (se non vedete indicazioni sul livello di un oggetto vuol dire che è 0, se è un oggetto magico e non le vedete controllate meglio).

Ovviamente potrete sempre contattarmi ([muddersling@gmail.com](mailto:muddersling@gmail.com) o per telefono) per discutere eventuali scelte inusuali per i vostri personaggi.

## PERSONAGGI MULTIPLI

Un singolo giocatore può anche avere più personaggi giocanti, ed interpretarli in diverse sessioni, ma mai in contemporanea, finché si attiene alle regole per la creazione dei personaggi per ognuno di questi.

Avere un personaggio al livello cinque non vuol dire poter creare altri personaggi direttamente dal livello cinque! Anche i nuovi personaggi dovranno partire dal primo livello e "farsi la gavetta" per conto proprio.

È inoltre fortemente consigliato evitare che i propri PG più potenti "aiutino" con della beneficenza i propri PG più deboli: quella *spada della distruzione delle aberrazioni* non è pensata per PG di primo livello!

Chiediamo quindi a voi come giocatori di evitare di sbilanciare troppo il gioco, e permettere invece ai vostri nuovi PG di crescere indipendentemente e vivere l'esperienza dell'avventura senza "aiutini".

## CONDIVIDERE INFORMAZIONI

Dato che nessuno parteciperà a **tutte** le sessioni, anche perché sarebbe ingiusto nei confronti di altri che magari vorrebbero giocare, cercate di condividere cosa avete scoperto durante la sessione, in quanto siete tutti parte di un'unica gilda, e le vostre informazioni potrebbero servire ad altri per partire per una nuova avventura o sopravvivere ai pericoli di un'altra.

Bastano davvero due righe, e non solo aiuterai i personaggi all'interno del mondo di gioco, ma anche il resto dei giocatori e noi master, alimentando la curiosità degli altri partecipanti.

Non ci sono regole precise per come scrivere questi resoconti, possono essere una descrizione di come i vostri PG raccontano delle loro imprese agli altri avventori della taverna, o anche un semplice resoconto, non bendancevi la testa a riguardo, basta che condividiate qualcosa.

L'archivio dei resoconti sarà disponibile come canale dedicato nel server discord e come pagina sulla Wiki.

## LA MAPPA

Una mappa delle terre perdute non esisteva fino a poco tempo fa, quando è stata abbozzata su un nuovo tavolo del Corvo di Coffa.

Adesso la trovate sempre alla pagina delle Terre Perduete nella Wiki.

## LA WIKI

Esiste una Wiki dedicata al mondo di gioco, che comprende descrizioni ed immagini dei territori esplorati, delle leggende e voci sentite, dei personaggi giocanti e dei personaggi non giocanti.

È aggiornata dai master, ma **ogni giocatore può raccontare quello che vuole sulla pagina del proprio personaggio**, basta che mandiate l'immagine e la descrizione ad un master.

Potete trovare la wiki a questo link:

<https://mudslingar.github.io/TerrePerdute/>

## **VERSIONE DOCUMENTO**

**Versione 1.0 (06/03/24)**

- Creato il documento

**Versione 1.1 (05/04/24)**

- Aggiunte regole per i lavori in città ed identificazione di oggetti

**Versione 1.2 (03/10/2024)**

- Aggiornate regole sull'identificazione di oggetti magici
- Aggiornate sezioni di condivisione informazioni e Mappa
- Aggiunta sezione riguardante la Wiki

### **Documentazione riguardo campagne in stile west marches**

Nel caso dovesse interessarvi la storia o sentire dei consigli di persone che hanno più esperienza di noi nel gestire una campagna come quella che abbiamo lanciato, vi lascio una breve documentazione a riguardo:

- Gli articoli pubblicati dal master della campagna "West Marches" che diede il nome allo stile di gioco [articoli \(ENG\)](#).
- Il video di Matthew Colville riguardo alle campagne in stile West Marches [video youtube \(ENG\)](#).
- Un post reddit che riassume esperienze di un Master che ha partecipato a diverse campagne W.M. [post reddit \(ENG\)](#).

---

*Reminder, se ci dovessero essere problemi con questa guida o degli errori di testo potete contattarmi e vedrò di aggiornarla.*