

# LA GUIDA DEL DUNGEON MASTER PIGRO

DI SLY FLOURISH

MICHAEL E. SHEA

# LA GUIDA DEL DUNGEON MASTER PIGRO

DI SLY FLOURISH

## PREPARA SOLO CIÒ CHE È UTILE ALLA SESSIONE

*La Guida del Dungeon Master Pigro* è pensata per aiutare ogni genere di Gamemaster a ottimizzare le proprie sessioni di gioco di ruolo facendo meno preparativi e mette a frutto l'esperienza di migliaia di altri GM, per aiutare a focalizzare il modo in cui si preparano, giocano e pensano le sessioni. Costruito intorno a un processo suddiviso in otto fasi per una preparazione poco impegnativa, questo manuale illustra un'ampia gamma di passaggi pratici e attività preparatorie che avranno un enorme impatto sul nostro modo di giocare.

Partendo dai concetti dell'apprezzata guida per il GM *The Lazy Dungeon Master*, *La Guida del Dungeon Master Pigro* aggiorna le lezioni contenute in quel manuale con cinque anni di nuove intuizioni, approcci e osservazioni sul modo in cui le persone preparano e giocano i GdR.

Finanziata da più di 6.700 sostenitori su Kickstarter, *La Guida del Dungeon Master Pigro* offre un nuovo e specifico approccio per preparare e gestire le nostre sessioni di gioco di ruolo.

Questo volume include anche *Il Quaderno del DM Pigro*, un'ampia raccolta di strumenti, mappe e schede riassuntive per aiutare il GM a gestire le sessioni della quinta edizione del gioco di ruolo più famoso del mondo, ed è pensato per essere usato direttamente al tavolo.

Contiene numerosi riassunti delle regole, oltre a guide e generatori casuali per stimolare l'immaginazione durante la preparazione e la gestione delle sessioni.

**“Preparatevi il meno possibile.”**

*Jeremy Crawford, direttore creativo della quinta edizione di Dungeons & Dragons*





# LA GUIDA DEL DUNGEON MASTER PIGRO DI SLY FLOURISH

DI MICHAEL E. SHEA

REVISIONE DI SCOTT FITZGERALD GRAY

COPERTINA DI JACK KAISER

ILLUSTRAZIONI INTERNE DI PEDRO POTIER

DIREZIONE ARTISTICA, DESIGN DELLA COPERTINA,

DESIGN GRAFICO E LAYOUT DI MARC RADLE

Un ringraziamento speciale a David Hartlage, Grant Ellis e Jen Gagne per il loro inestimabile contributo e ai 6.694 sostenitori del nostro Kickstarter.

Guide e altri articoli per i Dungeon Master su [slyflourish.com](http://slyflourish.com) e [needgames.it](http://needgames.it)

Consigli quotidiani per i DM su [twitter.com/slyflourish](https://twitter.com/slyflourish)

*Dungeons & Dragons* e Dungeon Master sono marchi registrati di Wizards of the Coast LLC

Copyright © 2018 di Michael E. Shea

## EDIZIONE ITALIANA A CURA DI NEED GAMES

Direttore editoriale Nicola Degobbis

Supervisione e impaginazione Marco Munari

Traduzione Roberto Autuori

Revisione Nicola Cervellati

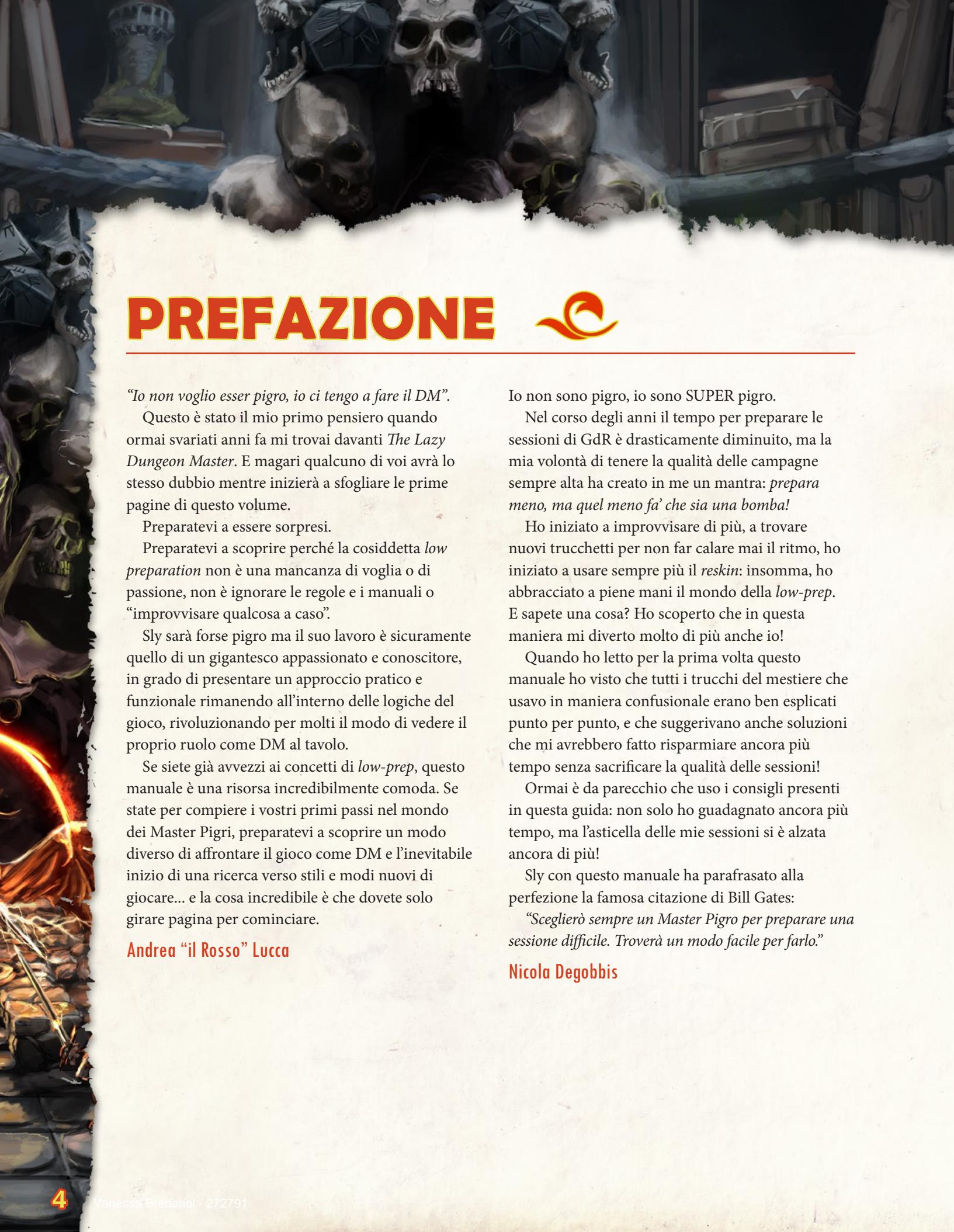
Cacciatori di errori

Nicola Degobbis, Sara Gianotto, Marco Munari, Alberto Orlandini, Matteo Pedroni, Erica Viotto

***“Preparatevi il meno possibile.”***

— *Jeremy Crawford, direttore creativo della quinta edizione di Dungeons & Dragons*

Stampato in Lituania



# PREFAZIONE



*"Io non voglio esser pigro, io ci tengo a fare il DM".*

Questo è stato il mio primo pensiero quando ormai svariati anni fa mi trovai davanti *The Lazy Dungeon Master*. E magari qualcuno di voi avrà lo stesso dubbio mentre inizierà a sfogliare le prime pagine di questo volume.

Preparatevi a essere sorpresi.

Preparatevi a scoprire perché la cosiddetta *low preparation* non è una mancanza di voglia o di passione, non è ignorare le regole e i manuali o “improvvisare qualcosa a caso”.

Sly sarà forse pigro ma il suo lavoro è sicuramente quello di un gigantesco appassionato e conoscitore, in grado di presentare un approccio pratico e funzionale rimanendo all'interno delle logiche del gioco, rivoluzionando per molti il modo di vedere il proprio ruolo come DM al tavolo.

Se siete già avvezzi ai concetti di *low-prep*, questo manuale è una risorsa incredibilmente comoda. Se state per compiere i vostri primi passi nel mondo dei Master Pigri, preparatevi a scoprire un modo diverso di affrontare il gioco come DM e l'inevitabile inizio di una ricerca verso stili e modi nuovi di giocare... e la cosa incredibile è che dovete solo girare pagina per cominciare.

**Andrea "il Rosso" Lucca**

Io non sono pigro, io sono SUPER pigro.

Nel corso degli anni il tempo per preparare le sessioni di GdR è drasticamente diminuito, ma la mia volontà di tenere la qualità delle campagne sempre alta ha creato in me un mantra: *prepara meno, ma quel meno fa' che sia una bomba!*

Ho iniziato a improvvisare di più, a trovare nuovi trucchetti per non far calare mai il ritmo, ho iniziato a usare sempre più il *reskin*: insomma, ho abbracciato a piene mani il mondo della *low-prep*. E sapete una cosa? Ho scoperto che in questa maniera mi diverto molto di più anche io!

Quando ho letto per la prima volta questo manuale ho visto che tutti i trucchi del mestiere che usavo in maniera confusionale erano ben esplicati punto per punto, e che suggerivano anche soluzioni che mi avrebbero fatto risparmiare ancora più tempo senza sacrificare la qualità delle sessioni!

Ormai è da parecchio che uso i consigli presenti in questa guida: non solo ho guadagnato ancora più tempo, ma l'asticella delle mie sessioni si è alzata ancora di più!

Sly con questo manuale ha parafrasato alla perfezione la famosa citazione di Bill Gates:

*“Sceglierò sempre un Master Pigro per preparare una sessione difficile. Troverà un modo facile per farlo.”*

**Nicola Degobbi**

# A PROPOSITO DI QUESTO MANUALE



*La Guida del Dungeon Master Pigro* è un manuale pensato per aiutare i Gamemaster di ogni genere di giochi di ruolo, sia veterani che principianti, a ottimizzare il tempo dedicato a preparare le sessioni. Le idee contenute in questo volume sono il risultato dell'analisi di centinaia di video, articoli, libri e interviste, oltre che dell'esperienza condivisa di migliaia DM e GM. *La Guida del Dungeon Master Pigro* comincia illustrando un processo di preparazione suddiviso in otto fasi e poi espande questi passaggi in un'approfondita discussione sul modo di apprezzare, giocare e pensare le sessioni.

## A CHI È RIVOLTO QUESTO MANUALE?

I Gamemaster con un po' più di esperienza sono coloro che sfrutteranno al meglio questo manuale, dal momento che *La Guida del Dungeon Master Pigro* non è pensata per insegnare ai GM alle prime armi come gestire una sessione di un gioco di ruolo. (Per fortuna esistono molti manuali di GdR e guide per i Gamemaster in grado di accompagnare i nuovi giocatori che decidono di avvicinarsi al ruolo del GM per la prima volta.) In ogni caso, non è necessario essere dei veterani incalliti per usare questo volume. *La Guida del Dungeon Master Pigro* può aiutare chiunque abbia un minimo di esperienza nella gestione di un GdR a imparare **come ottenere di più dalle proprie sessioni preparando meno**.

## PER QUALE SISTEMA DI GIOCO È PENSATO QUESTO MANUALE?

Questo manuale può funzionare con praticamente qualsiasi GdR, in particolare quelli basati sul d20, anche se, mentre lo scrivevo, avevo chiaramente in testa la 5<sup>a</sup> edizione di *Dungeons & Dragons*; nonostante questo *La Guida del Dungeon Master Pigro* non contiene meccaniche di gioco legate ad alcun sistema in particolare. I concetti trattati possono funzionare con qualsiasi GdR fantasy e si adatteranno particolarmente bene a *Dungeons & Dragons*.

## PERCHÉ SCRIVERE UN LIBRO?

Sono passati cinque anni dalla pubblicazione di *Sly Flourish's The Lazy Dungeon Master* e da allora sono cambiate molte cose: nel 2014 Wizards of the Coast ha pubblicato la 5<sup>a</sup> edizione del gioco di ruolo di *Dungeons & Dragons*, lo streaming online dei GdR è esploso fino a diventare una nuova forma di intrattenimento quotidiano e la popolarità di *Dungeons & Dragons* è in continuo aumento.

Tantissime persone si stanno avvicinando a questo incredibile hobby per la prima volta e moltissimi che lo avevano lasciato stanno tornando. Il gioco è cambiato. Noi siamo cambiati.

Tuttavia, nonostante tutti questi stravolgimenti, i concetti presentati nell'originale *The Lazy Dungeon Master* non sono per nulla superati e continua a essere considerato uno strumento importante per imparare a preparare meno e, allo stesso tempo, a gestire sessioni migliori. Per i Dungeon Master e gli altri Gamemaster che leggono adesso il manuale originale, le idee contenute nelle sue pagine restano valide oggi come nelle sessioni di cinque anni fa.

Allora perché scrivere un nuovo manuale?

Perché da allora tutti abbiamo imparato molto. Per quanto *The Lazy Dungeon Master* sia ancora attuale, ci sono sempre nuove idee da aggiungere e possiamo chiarire e affinare i concetti originali grazie all'esperienza di decine di migliaia di Gamemaster per renderli ancora più utili.

Anche se *La Guida del Dungeon Master Pigro* (localizzazione in italiano di *Return of the Lazy Dungeon Master*) elabora i concetti del volume originale, è un manuale del tutto indipendente e non è necessario aver letto prima *The Lazy Dungeon Master*.

Chi lo ha fatto ritroverà qui alcuni idee familiari, ma la via del Dungeon Master Pigro descritta in queste pagine è una completa revisione di quella presentata nell'edizione precedente. Nessuna parte è stata copiata direttamente e ogni concetto è stato riesaminato e riscritto sulla base delle conoscenze attuali. Questo manuale racchiude la via del Dungeon Master Pigro nella sua totalità. Chi vuole seguire questo sentiero, non ha bisogno di nessun altro libro.

## COME LEGGERE QUESTO LIBRO

*La Guida del Dungeon Master Pigro* è pensata per ottimizzare il valore del tempo che si passa a leggerla. Ogni capitolo è deliberatamente breve, in modo da arrivare il prima possibile al cuore del contenuto e, per quanto affrontarla dall'inizio alla fine sia forse il modo migliore, non è l'unico possibile.

I titoli dei capitoli nel sommario possono servire come checklist degli strumenti, delle tecniche e dei principi del Dungeon Master Pigro. Li si può scorrere per farsi un'idea degli argomenti che si conoscono già e di quelli eventualmente da riesaminare. Inoltre, rileggere il sommario ogni due o tre mesi può aiutare a fissare nella mente i concetti basilari di questo approccio.

Il secondo capitolo esplora la checklist del Dungeon Master Pigro, che elenca le fasi principali della preparazione. Dovendo scegliere un capitolo su tutti, il secondo è quello da leggere per riuscire a comprendere questi passaggi.

Alla fine di ogni capitolo è inclusa una checklist che illustra i principali argomenti affrontati. Si possono scorrere queste liste per capire quali siano i temi trattati in ciascun capitolo e ripassarli senza doverli rileggere da cima a fondo. Nel caso qualcosa non sia chiaro, si può approfondire il tema con più attenzione per capire di cosa parli.

La parte finale del manuale contiene una lista di letture e riferimenti aggiuntivi, inclusi libri, manuali di GdR, articoli e video per proseguire ulteriormente la ricerca su come gestire delle magnifiche sessioni. Se si desidera studiare ancora di più il metodo per diventare un grande Gamemaster, questi riferimenti sono il miglior punto di partenza.

Ognuno dovrebbe sfruttare questo manuale nel modo che ritiene più adatto. Se si preferisce leggerlo dall'inizio alla fine, ottimo. Se invece si desidera scorrere il sommario e scegliere i contenuti che sembrano più interessanti, sarà comunque un'esperienza istruttiva. Se poi si condividono i concetti presentati, si può rileggere o sfogliare il manuale regolarmente per aggiungerli al proprio kit mentale di strumenti da GM.

Come tutte le idee presenti ne *La Guida del Dungeon Master Pigro*, anche il libro stesso è pensato per essere usato nel modo che si ritiene più utile.

## IL NOSTRO VIAGGIO INSIEME

La via del Dungeon Master Pigro non è una dottrina. Non è un insieme di regole rigide e inflessibili. Questo stile di gestione delle sessioni non è pensato per essere il solo e unico modo di prepararle e giocarle.

Al contrario, stiamo tutti facendo lo stesso viaggio e percorrendo sentieri calcati per più di quarant'anni da migliaia di GM prima di noi e siamo tutti in cerca di modi per migliorare il modo in cui giochiamo di ruolo. Perciò non si tratta di essere afferrati per un orecchio e trascinati lungo l'unica strada accettabile. Anzi, ognuno di noi ha l'opportunità di studiare quello che vediamo, discuterlo e determinare da sé se una direzione sia giusta o sbagliata per noi e le nostre sessioni.

Non si diventa Gamemaster migliori seguendo ciecamente le regole scritte su un manuale, ma solo attraverso il **costante e continuo miglioramento delle nostra tecnica personale**. Ciò deriva dall'ininterrotta esplorazione di questo hobby sconfinato, dalla comprensione di cosa funziona bene per ognuno di noi e dalla consapevolezza di cosa dovremmo scartare.

Per quanto questo manuale presenta una checklist completa per una preparazione poco impegnativa delle sessioni incentrata sull'improvvisazione al tavolo, **ogni idea funziona in autonomia** e non è necessario seguire ogni passaggio descritto in questo volume. Piuttosto, è meglio adottare i concetti che si adattano al proprio kit di strumenti da GM e al proprio processo di preparazione, selezionando le parti di questo libro che funzionano e tralasciando quelle che non funzionano.

È tempo di cominciare il nostro viaggio insieme.

# SOMMARIO

---

## PREPARARSI PER LA SESSIONE

Capitolo 1: La Via del Dungeon Master Pigro.....	7
Capitolo 2: La Checklist del Dungeon Master Pigro ..	9
Capitolo 3: Rivedere i Personaggi.....	12
Capitolo 4: Creare una Partenza Forte.....	14
Capitolo 5: Delineare le Scene Potenziali.....	18
Capitolo 6: Definire Segreti e Indizi.....	20
Capitolo 7: Sviluppare Luoghi Fantastici.....	23
Capitolo 8: Delineare i PNG Importanti .....	27
Capitolo 9: Scegliere Mostri Rilevanti .....	30
Capitolo 10: Scegliere gli Oggetti Magici delle Ricompense.....	33
Capitolo 11: I Nostri Appunti Preparatori Fin Qui...	35
Capitolo 12: Ridurre la Checklist .....	37
Capitolo 13: Altre Preziose Attività Preparatorie ..	39
Capitolo 14: Gli Strumenti del Dungeon Master Pigro .....	41
Capitolo 15: Reskin .....	44
Capitolo 16: Costruire una Campagna Pigra.....	47
Capitolo 17: Condurre la Sessione Zero.....	50

## GESTIRE LA SESSIONE

Capitolo 18: Le Qualità Principali di un Bravo GM...	55
Capitolo 19: Riassumere la Sessione Precedente.....	57
Capitolo 20: Tre Trucchi per la Narrazione di Gruppo.....	59
Capitolo 21: Improvvisare i PNG .....	62
Capitolo 22: Improvvisare Scene e Situazioni.....	64
Capitolo 23: Usare Diversi Stili di Combattimento ..	66
Capitolo 24: Mantenere il Ritmo .....	69

## PENSARE ALLA SESSIONE

Capitolo 25: Preparare il Cervello del GM.....	75
Capitolo 26: Fare gli Esercizi Mentali del GM.....	78
Capitolo 27: Abbracciare le Verità del GM .....	80
Capitolo 28: Trucchi del Dungeon Master Pigro .....	83
Capitolo 29: Considerazioni Finali: Sviluppare il Proprio Stile .....	86

## APPENDICI

Il Sondaggio del 2016 sui Dungeon Master di <i>Dungeons &amp; Dragons</i> .....	88
Risultati del Sondaggio di Facebook sui Dungeon Master .....	90
Riferimenti e Letture Aggiuntive.....	92

## IL QUADERNO DEL DM PIGRO

A Proposito di Questo Quaderno .....	98
La Preparazione del DM Pigro .....	99
Consultazione Rapida per la 5E.....	100
Tabelle Casuali .....	105
Tabelle dei Mostri Casuali .....	112
Costruzione degli Incontri di 5E .....	116
Linee Guida per il Combattimento nel Teatro della Mente .....	117
Collegare i Personaggi .....	119
Tane Pigre .....	120
Open Game License .....	144



# **PREPARARSI PER LA SESSIONE**

---





# CAPITOLO 1: LA VIA DEL DUNGEON MASTER PIGRO



## Si deve preparare ciò che è utile per la sessione.

Queste dieci parole rappresentano il fondamento della filosofia del Dungeon Master Pigro. Il nostro obiettivo è imparare quali parti della preparazione ed esecuzione dei GdR rendano più divertenti le nostre sessioni. Dobbiamo quindi capire cosa sia davvero utile e separarlo dagli elementi che hanno poco valore in rapporto all'energia che spendiamo durante la preparazione.

La via del Dungeon Master Pigro, presentata per la prima volta cinque anni fa in *The Lazy Dungeon Master*, si fonda su un semplice concetto: possiamo passare meno tempo a preparare le nostre sessioni, senza che per questo siano meno divertenti.

Nel libro precedente ipotizzavo che tutti noi GM passiamo un sacco di tempo a preparare cose che in realtà hanno poco valore per i giocatori. Quindi, riducendo la nostra preparazione solo agli elementi più importanti, possiamo risparmiare una considerevole quantità di tempo.

Tuttavia, esplorando questa idea ho elaborato un'altra ipotesi potenzialmente più profonda: meno preparamo, migliori saranno le nostre sessioni.

In apparenza questa sembra una teoria che non può assolutamente funzionare.





Come può essere possibile che meno ci impegneremo per le nostre sessioni prima di giocarle e più ci divertiremo al tavolo con i nostri giocatori? Eppure, molti Gamemaster, inclusi tanti che potremmo considerare esperti o professionisti del settore, hanno scoperto che è vero: meno prepariamo, migliori saranno le nostre sessioni.

Chiaramente, però, questa teoria ha dei limiti e non possiamo portarla all'estremo, sostenendo paradossalmente che, senza preparare nulla, le sessioni saranno infinitamente più divertenti. Nonostante questo, esistono GM che sostengono di non preparare mai nulla, ma restano comunque una minoranza. Il sondaggio del 2016 sui Dungeon Master di *Dungeons & Dragons*, condotto su slyflourish.com, ha raccolto le risposte di 6.600 Dungeon Master della quinta edizione e solo il 2% di loro affermava di non dedicare tempo a preparare le proprie sessioni. Quindi, a quanto pare, questo significa che circa il 98% di noi concorda che, se si vogliono ottenere dei buoni risultati, sia necessaria una certa dose di preparazione.

Sicuramente un'eccessiva mancanza di preparazione può minare il divertimento della sessione e, anche se spesso possiamo preparare meno di quello che pensiamo sia necessario, **dobbiamo comunque preparare qualcosa**. E dato che ogni GM è differente, anche ciò che ci serve per prepararci a gestire una sessione varia da persona a persona. Nonostante questo, molti di noi si stringono istintivamente intorno ad alcuni passaggi chiave della preparazione che possono aiutarci ad alleggerire il lavoro senza comunque intaccare il divertimento.

Osservando tutti i passaggi che siamo soliti seguire prima di una sessione e ogni tecnica che usiamo durante il gioco vero e proprio, è evidente che ognuno sviluppi automaticamente la propria lista di attività preparatorie. Poi però ci ritroviamo a chiederci: “Questa cosa è davvero utile? È davvero divertente? È la soddisfazione che porta al tavolo vale lo sforzo?” È meglio verificare ogni passaggio e ogni elemento sotto la fredda e dura lente di ingrandimento della realtà, per poterli analizzare in modo obiettivo.

Rileggiamo il nostro mantra del DM Pigro:

**Si deve preparare ciò che è utile per la sessione.**

È facile notare che questa semplice affermazione sottintende un opposto negativo. Pensando a cosa sia utile per le nostre sessioni, possiamo anche concentrarci sugli elementi che non lo sono e chiederci *se non sarebbe meglio scartarli*. Includendo questo opposto negativo nel nostro mantra, si ottiene quanto segue:

**Si deve preparare ciò che è utile per la sessione e tralasciare ciò che non lo è.**

Questa seconda parte del processo può essere difficile. Come GM, siamo tutti talmente legati al modo in cui abbiamo sempre fatto le cose che spesso è difficile liberarsi delle proprie abitudini. Tuttavia, non è necessario abbandonarle tutte e possiamo limitarci a qualche piccolo esperimento.

Possiamo **fare delle prove**.

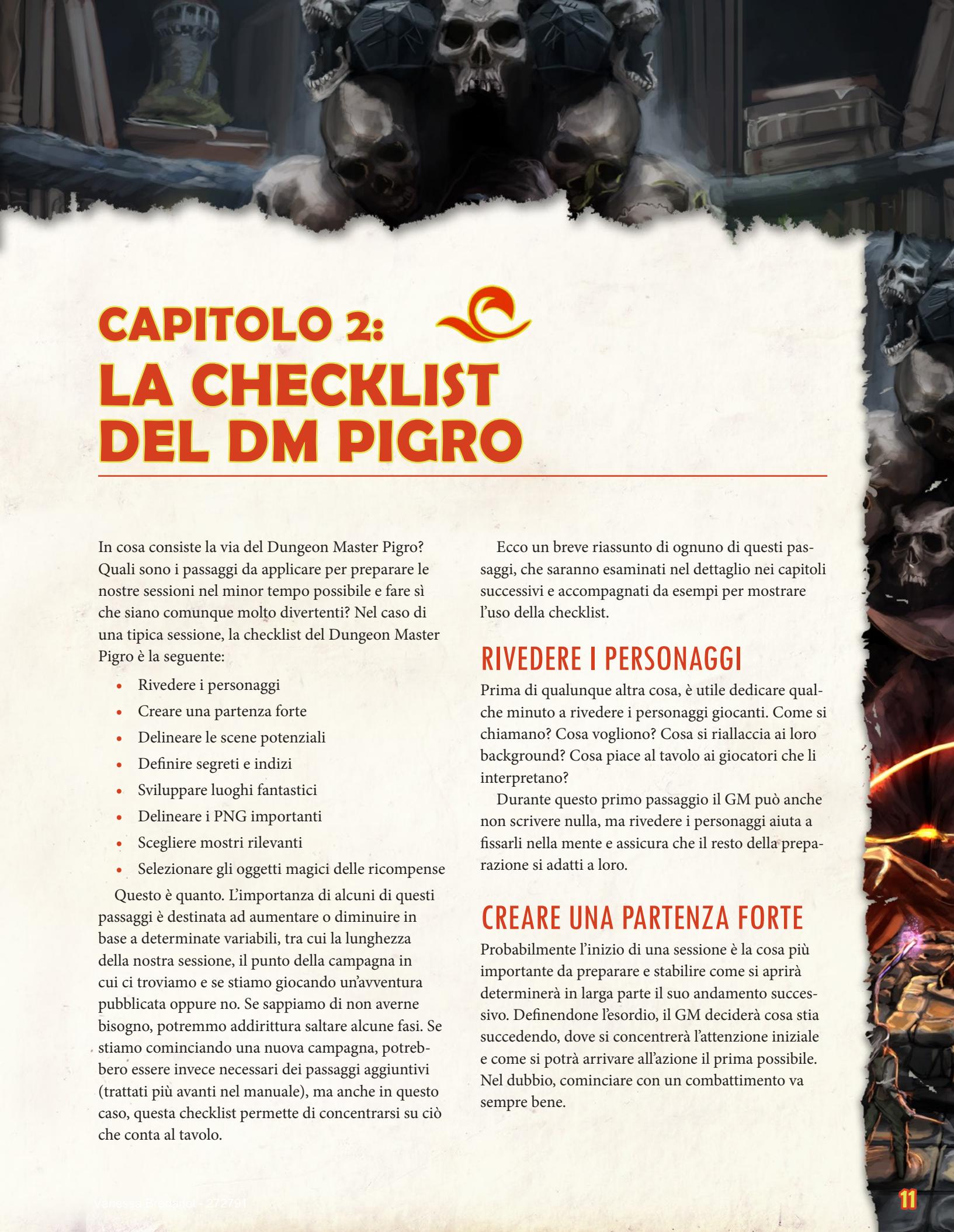
Non dobbiamo buttare nel bidone cinquemila dollari di miniature per provare a gestire il combattimento nel “teatro della mente” una o due volte. Non dobbiamo liberarci di duecentocinquanta chili di scenari tridimensionali per sperimentare la flessibilità di una singola mappa vuota per un paio di sessioni. Non dobbiamo eliminare un quadernone ad anelli che contiene centinaia di pagine di world building per provare lo sviluppo a spirale della campagna.

Provare una nuova idea o rimuovere un passaggio dal nostro solito processo di preparazione non deve per forza essere una scelta definitiva. Si può anche fare un tentativo per una sessione o due e vedere cosa succede.

Per alcuni Gamemaster il tempo è una risorsa talmente limitata che scegliere cosa buttare via non è il problema principale. Talvolta il tempo da dedicare alla preparazione è così poco che alcuni aspiranti GM rinunciano in partenza, perciò l'augurio è che questo manuale possa aiutarli, perché la preparazione richiede meno tempo di quanto si pensi.

**Usare la checklist per la preparazione descritta in questo manuale richiede dai quindici ai trenta minuti per una sessione di quattro ore.**

Quindi, che uno sia semplicemente in cerca di idee per rifinire la preparazione delle proprie sessioni o abbia necessità di un sistema per risparmiare tempo, la speranza è che queste pagine riescano a offrire qualche spunto utile. Mettiamoci all'opera.



## CAPITOLO 2: LA CHECKLIST DEL DM PIGRO



In cosa consiste la via del Dungeon Master Pigro? Quali sono i passaggi da applicare per preparare le nostre sessioni nel minor tempo possibile e fare sì che siano comunque molto divertenti? Nel caso di una tipica sessione, la checklist del Dungeon Master Pigro è la seguente:

- Rivedere i personaggi
- Creare una partenza forte
- Delineare le scene potenziali
- Definire segreti e indizi
- Sviluppare luoghi fantastici
- Delineare i PNG importanti
- Scegliere mostri rilevanti
- Selezionare gli oggetti magici delle ricompense

Questo è quanto. L'importanza di alcuni di questi passaggi è destinata ad aumentare o diminuire in base a determinate variabili, tra cui la lunghezza della nostra sessione, il punto della campagna in cui ci troviamo e se stiamo giocando un'avventura pubblicata oppure no. Se sappiamo di non averne bisogno, potremmo addirittura saltare alcune fasi. Se stiamo cominciando una nuova campagna, potrebbero essere invece necessari dei passaggi aggiuntivi (trattati più avanti nel manuale), ma anche in questo caso, questa checklist permette di concentrarsi su ciò che conta al tavolo.

Ecco un breve riassunto di ognuno di questi passaggi, che saranno esaminati nel dettaglio nei capitoli successivi e accompagnati da esempi per mostrare l'uso della checklist.

### RIVEDERE I PERSONAGGI

Prima di qualunque altra cosa, è utile dedicare qualche minuto a rivedere i personaggi giocanti. Come si chiamano? Cosa vogliono? Cosa si riallaccia ai loro background? Cosa piace al tavolo ai giocatori che li interpretano?

Durante questo primo passaggio il GM può anche non scrivere nulla, ma rivedere i personaggi aiuta a fissarli nella mente e assicura che il resto della preparazione si adatti a loro.

### CREARE UNA PARTENZA FORTE

Probabilmente l'inizio di una sessione è la cosa più importante da preparare e stabilire come si aprirà determinerà in larga parte il suo andamento successivo. Definendone l'esordio, il GM deciderà cosa stia succedendo, dove si concentrerà l'attenzione iniziale e come si potrà arrivare all'azione il prima possibile. Nel dubbio, cominciare con un combattimento va sempre bene.

## DELINARE LE SCENE POTENZIALI

Una volta stabilita una partenza forte, si può preparare una breve lista di potenziali scene che potrebbero svilupparsi. Questo passaggio serve soprattutto per dare al GM la sensazione di poter gestire la sessione prima che cominci. In ogni caso, bisogna essere sempre pronti ad accantonare quanto si è preparato in anticipo, non appena, come spesso accade, la sessione prende una direzione inaspettata. Di solito è sufficiente inventarsi qualche parola per scena e calcolare una o due scene per ora di gioco. Altre volte questo passaggio può essere saltato del tutto, nel caso non lo si ritenga necessario.

## DEFINIRE SEGRETI E INDIZI

Il prossimo passaggio è secondo per importanza solo alla partenza forte ed è uno degli strumenti più potenti a disposizione del Dungeon Master Pigro. Segreti e indizi sono brevi frasi che descrivono una traccia, un elemento della storia o un aspetto del mondo che i personaggi possono scoprire durante il gioco, anche se il GM non sa esattamente *come* questo accadrà. Per questo, **segreti e indizi devono rimanere indipendenti dal luogo in cui vengono trovati**, in modo da poterli inserire quando ha senso. Questo lascia che il gioco prosegua liberamente, consentendo comunque al GM di rivelare parti importanti della storia in qualunque momento i personaggi possano scoprirlle. Durante questo passaggio, il GM dovrebbe scrivere dieci segreti o indizi.

## SVILUPPARE LUOGHI FANTASTICI

La costruzione di luoghi evocativi non è facile da improvvisare. Pertanto, vale la pena spendere un po' di tempo a mettere nero su bianco una manciata di luoghi fantastici che i personaggi potrebbero scoprire ed esplorare durante la sessione. Ogni luogo può essere pensato come un set, una stanza o uno sfondo per una singola scena dell'avventura.

Ogni luogo deve essere descritto con un breve nome evocativo come "il Pinnacolo Solare". Poi si devono indicare tre aspetti fantastici, del tipo: "raggi di luce fiammeggiante che brillano fino al cielo", "fossato di roccia fusa" o "enormi glifi elfici incisi anticamente nella pietra". In definitiva, è possibile costruire interi dungeon collegando una serie di luoghi fantastici, dove ognuno di essi rappresenta un'area di grandi dimensioni o una stanza. Un determinato luogo potrebbe

non saltare fuori durante la sessione per la quale è stato preparato, ma sarà pronto per essere esplorato dai personaggi durante una delle sessioni successive.

## DELINARE I PNG IMPORTANTI

Durante la nostra preparazione, delineeremo i PNG (personaggi non giocanti) più importanti per l'avventura, concentrando sul loro nome e sul loro collegamento con la storia, per poi assimilarli all'archetipo di un personaggio famoso del cinema, della TV o della letteratura. Molti altri PNG, forse anche la maggior parte, possono essere improvvisati direttamente al tavolo.

## SCEGLIERE MOSTRI RILEVANTI

In quali mostri è più probabile che i personaggi si imbattano? Quali hanno più senso per uno specifico luogo e una specifica situazione? In questo caso il termine "mostro" va inteso nella sua accezione più ampia e include sia i PNG nemici che gli avversari davvero mostruosi. Di qualunque tipo di nemico abbia bisogno il GM, sfogliare manuali di mostri può fornire lo spunto necessario a scegliere le creature giuste per la situazione giusta.

Inoltre, comprendere il generico rapporto tra il grado di sfida dei mostri e il livello dei personaggi può aiutare a capire quale potrebbe essere l'esito di uno scontro. Nella maggior parte dei casi, il GM può semplicemente preparare un elenco di mostri e improvvisare l'incontro a seconda di cosa stia succedendo nell'avventura. Per i combattimenti con i boss, potrebbe essere necessario un po' più di lavoro.

## SELEZIONARE GLI OGGETTI MAGICI DELLE RICOMPENSE

I giocatori amano gli oggetti magici e vale la pena dedicare del tempo a preparare oggetti che troveranno interessanti. Questo passaggio serve anche ad avere un impatto diretto sui personaggi, facendo in modo che si ritrovino letteralmente tra le mani una parte importante della storia. Per assegnare gli oggetti magici si possono affiancare tecniche diverse, dalla selezione casuale, alla scelta di specifiche ricompense basate sul tema dei personaggi e sui desideri dei giocatori. Gli oggetti magici sono anche un ottimo strumento per rivelare segreti e indizi.

## UNO SCHEMA GENERICO PER ESSERE A PROPRIO AGIO

Il reale uso di questa checklist potrebbe cambiare da sessione a sessione, ma ricontrollarla ogni volta che si comincia la preparazione può aiutare ad avere la certezza di aver concentrato le proprie energie sulle attività più importanti. Più un GM comincia a sentirsi a proprio agio a improvvisare, più è probabile che decida di saltare alcuni passaggi della lista, ma quello che conta è che non si lasci spingere dalla propria sicurezza ad allontanarsi dalle fasi importanti che piacciono ai giocatori.

## LA CHECKLIST DEL DUNGEON MASTER PIGRO PER LE AVVENTURE PUBBLICATE

La nostra checklist del Dungeon Master Pigro funziona sia che si stia giocando un'avventura pubblicata che una creata da noi. In ogni caso, le avventure pubblicate sono estremamente preziose per il Dungeon Master Pigro, sia che vengano giocate più o meno alla lettera sia che vengano usate come fonte di ispirazione per le proprie idee, fornendo al GM materiale pubblicato e testato da inserire nei propri scenari.

Per ottenere il massimo da un modulo già pubblicato, è importante per prima cosa **leggere l'avventura**, assorbirla e infine lasciarsene ispirare. Poi il GM deve **farla propria**, personalizzandola per il suo gruppo. Chi scrive avventure si aspetta e si auspica che i propri lavori vengano adattati dagli altri GM nel modo più utile per il loro stile di gioco.

Quando un GM decide di usare un'avventura pubblicata e ripassa la checklist del Dungeon Master Pigro, potrebbe scoprire che una parte del lavoro è già stata fatta, evitandogli di dedicare molte energie a costruire luoghi fantastici, identificare i PNG, scegliere i mostri o selezionare gli oggetti magici. Eppure, dato che è sempre meglio personalizzare un'avventura, quando si gioca un prodotto pubblicato vale la pena rivedere la checklist per organizzare e focalizzare tutto il materiale che contiene.

## IL DUNGEON MASTER PIGRO E IL GIOCO ONLINE

Negli ultimi anni il gioco di ruolo online è cresciuto significativamente e, nel sondaggio del 2016 sui Dungeon Master di slyflourish.com, circa il 20%



dei DM partecipanti ha affermato di giocare a *D&D* prevalentemente online.

Anche se *La Guida del Dungeon Master Pigro* non si occupa nello specifico del gioco online, i passaggi e le procedure discusse nel manuale funzionano ugualmente bene sia che il GM interagisca con i giocatori in rete che attorno a un tavolo. Gestire sessioni online potrebbe richiedere approfondimenti o tecniche aggiuntive, in particolare nell'imparare a usare tutti gli strumenti offerti dal proprio virtual tabletop preferito, senza dimenticare che, per certi versi, un VTT può semplificare ancora di più la vita del GM. In qualunque modo si decida di giocare, la checklist del Dungeon Master Pigro resta sempre valida.

## UN ESEMPIO RICORRENTE: IL FLAGELLO DI VOLIXUS

Per tutto il volume useremo come esempio sempre la stessa avventura, intitolata *Il Flagello di Volixus*. Vedremo come approcciare e mettere in pratica ciascun passaggio della checklist del Dungeon Master Pigro applicandolo a *Il Flagello di Volixus* e alla fine del manuale ci ritroveremo con lo schema di un'avventura pronta per essere giocata.



# CAPITOLO 3: RIVEDERE I PERSONAGGI

**“Non c’è niente di più importante per una campagna delle storie dei personaggi giocanti.”**

—Chris Perkins, story designer ed editor di Dungeons & Dragons

Per quanto a noi GM possa piacere la profondità della storia che fa da sfondo alle nostre sessioni, agli altri giocatori importano soprattutto i propri personaggi e si interesseranno alle vicende della nostra campagna solo in base al ruolo che questi ultimi ricopriranno al suo interno. La maggior parte dei giocatori vuole vedere i propri personaggi fare cose incredibili: vogliono avere successo nel negoziato con il viceré, vogliono scoprire l’unico indizio che conduce al tempio perduto degli assassini del Loto Bianco nelle profondità della giungla, vogliono farsi largo da soli attraverso un piccolo esercito di bugbear. I giocatori vogliono che i loro personaggi *facciano cose* e i GM non devono dimenticarlo mentre preparano le sessioni.

Quando rivede i personaggi nella prima fase della propria preparazione, il GM si sta approntando a costruire tutti gli altri elementi intorno a loro. Unendo i loro background e i loro desideri prima di cominciare, tutti gli altri passaggi della checklist del Dungeon Master Pigro possono essere legati a uno o più personaggi.

Rivedendo i personaggi, il GM potrebbe decidere di cominciare la sessione con un PNG legato al passato di uno di loro che avvicina il gruppo con nuove informazioni che lo interessano. Potrebbe pensare a luoghi fantastici che riguardano il background di uno dei personaggi, come l’antica statua in frantumi di una dea venerata dal paladino del gruppo. I nemici scelti potrebbero essere mostri che i personaggi sono parti-

colarmente bravi a combattere, magari un esercito di zombi che il chierico non vede l’ora di scacciare.

Anche i segreti e gli indizi possono essere legati ai background e ai desideri dei personaggi e potrebbero includere cose come “la madre di Ryld non è morta, al contrario di quello che lui credeva” o “il vecchio compagno di Sif non è rimasto schiacciato durante la frana, ma è intrappolato nell’ambra all’interno delle stanze private di una regina incantatrice”.

Scelgere il tesoro si ricollega sempre ai personaggi, ovviamente. Forse è tempo che il ranger trovi un arco creato con il legno vivo dai druidi delle ere perdute di Valorne. O forse il monaco Trubella deve finalmente affrontare il monaco oscuro Shadewinter, possessore del *Bastone dei Quattro Venti*.

## TENERE TRACCIA DEI PERSONAGGI

Allo scopo di rivedere i personaggi prima di preparare la sessione, è utile appuntarsi le informazioni che li riguardano. Alcuni GM preparano una lista nello stesso quaderno che usano per scrivere il resto della preparazione, con qualche parola sul background e le motivazioni di ciascun personaggio. Altri preferiscono usare dei foglietti, dove riportare nome, background, motivazioni e tipi di oggetti magici desiderati da ciascun personaggio.

Qualunque supporto decida di usare, il GM deve annotare i nomi, i background, le motivazioni e i desideri dei personaggi, per poi rivederli prima di cominciare a preparare il resto della sessione.

## CHI RICORDA COME SI CHIAMANO?

Esiste un semplicissimo test per capire se ci siamo davvero fissati in mente i personaggi: riusciamo a ricordare tutti i loro nomi? Di solito il nome è sufficiente per richiamare alla memoria il resto del personaggio. Se il GM non ricorda istintivamente i nomi dei personaggi, deve investire un po' di tempo per memorizzarli e scoprirà che ricordare i loro background e le loro motivazioni sarà una conseguenza naturale.

## CHECKLIST PER RIVEDERE I PERSONAGGI

- Annotare i nomi, i background e le motivazioni di tutti i personaggi.
- Rivedere queste note sui personaggi per entrare nel giusto stato mentale prima di continuare con il resto della preparazione.
- Sfruttare questo ripasso per collegare con più facilità i personaggi al resto della sessione.
- Verificare se si riescono a ricordare i nomi dei personaggi.





# CAPITOLO 4: CREARE UNA PARTENZA FORTE



**“Superare quel primo scoglio e passare da un semplice gruppo di gente seduta attorno a un tavolo a delle persone che giocano a D&D è, per me, la cosa più difficile.”**

—Matthew Colville

Con i personaggi saldamente fissati in testa, possiamo adesso affrontare la domanda più importante sulla nostra prossima sessione: come comincerà?

Questo è l'unico momento in cui il Gamemaster ha un controllo quasi totale. Nessuno ha ancora agito. Nessun personaggio ha tagliato la gola al PNG che avrebbe dovuto assegnare la missione principale. Nessuno ha ancora derubato il messaggero del barone prima che il gruppo potesse essere assoldato per trovare quell'idiota di suo figlio scomparso negli scantinati dimenticati sotto al castello.

Per comprendere dove inizierà la sessione, basta scrivere una sola frase che ne chiarisca l'esordio. Detto questo, meglio una descrizione specifica piuttosto che generica. “Il barone chiede ai personaggi di salvare quell'idiota di suo figlio” non è particolarmente evocativo. Al contrario, qualcosa come “durante la festa autunnale della corsa dei maiali, il frivolo messaggero del barone, Louis Van Dorf, si avvicina ai personaggi ordinando loro di recarsi a un'udienza con il Barone Winthrone, subito prima di essere travolto dal cinghiale gigante Zanna Insanguinata”.

Ok, forse così è un po' troppo, ma questa è l'idea. La frase che descrive l'inizio della sessione serve al GM per dipingere un quadro vivido per i giocatori e deve essere in grado di mettere in moto l'azione. Per questo, è probabile che la prima idea generica che

viene in mente non sia abbastanza dettagliata per svolgere questo compito e potrebbe essere necessario rifletterci per un po', magari rispondendo ad alcune domande che spingano nella giusta direzione:

- Cosa sta succedendo?
- Qual è il punto?
- Dov'è l'azione?

## COSA STA SUCCEDENDO?

Il mondo di gioco ha una vita propria. Le cose succedono a prescindere dai personaggi o, almeno, questo è quello che il GM vuole che credano. È possibile rinforzare questa convinzione inserendo l'inizio della sessione nella cornice di un qualche genere di evento, non necessariamente collegato ai personaggi o alle loro azioni. Magari un'enorme tempesta si sta abbattendo sulla nave su cui viaggiano, oppure incappano in un gruppo di adoratori della luna durante un'eclissi notturna, o forse sono finiti in città proprio nel giorno del matrimonio del principe con la figlia di un barone rivale.

Non è necessario che tutte le sessioni comincino con un qualche grande evento esterno di questo tipo, ma questo genere di avvenimenti può dare vita e consistenza al mondo altrimenti statico che ruota solo intorno al PNG che assegna le missioni nella taverna locale.

Ecco dieci esempi di eventi che possono dare il via a una sessione in modo memorabile:

- I paesani locali stanno celebrando l'annuale corsa dei maiali.
- È il giorno del matrimonio tra gli esponenti di due famiglie rivali.
- Il locale istituto di credito è appena stato rapinato.
- Un esercito di rozzi mercenari entra inaspettatamente in città.
- Una tempesta di vorticanti nubi violacee di chiara origine innaturale devasta il territorio circostante.
- Tutti si preparano all'annuale "pasto del roc".
- È il Boxing Day e tutti i nobili signori della zona sono impegnati a servire da bere ai contadini del posto.
- Il magistrato cittadino ha appena dichiarato fuorilegge l'alcol.
- Il re è morto.
- Piove senza sosta da un mese intero e il cattivo tempo non accenna a scomparire.

## QUAL È IL PUNTO?

L'inizio di una sessione di gioco dovrebbe essere lo sprone che spinge i personaggi a fare qualcosa e il GM dovrebbe avere un obiettivo e un proposito chiari. Nella maggior parte dei casi, questo è anche il seme o l'aggancio principale verso la fase successiva delle avventure del gruppo.

I personaggi potrebbero trovare il marchio insanguinato di una gilda di assassini sui palmi pelosi dei topi mannari che li hanno assaliti. Potrebbero vedere alcuni tirapiedi che molestano una speziale del luogo, pretendendo di avere tutto lo zolfo che possiede. Sei armature animate potrebbero vagare nella piazza della città, chiedendo a gran voce di combattere contro una regina morta da tempo e minacciando che un esercito di loro simili massacrerà ogni essere vivente nel raggio di cento miglia se non verranno accontentate. Ogni scena di partenza contiene l'aggancio per trascinare i personaggi dentro a quella fase dell'avventura e spetta ai giocatori decidere come essi risponderanno.

## DOV'È L'AZIONE?

Nell'ambito della narrativa esiste l'espressione "in medias res", che in latino significa "nel mezzo delle cose". Questa tecnica porta lo spettatore all'interno della storia nel modo più immediato, evitando particolari introduzioni e proiettandolo direttamente nel cuore degli avvenimenti. Basta pensare alle sequenze iniziali di molti film di James Bond: inseguimenti in macchina, inseguimenti sugli sci, inseguimenti a piedi, un sacco di sparatorie e cose che esplodono. C'è una ragione se soprattutto questo genere di pellicole usa questa tecnica: funziona e avvicina fin da subito lo spettatore all'azione.

Lo stesso vale per le scene iniziali di una sessione di gioco. Invece di cominciare con descrizioni dettagliatissime e narrazioni pesanti, che si trascinano all'infinito mentre i personaggi girano indecisi alla ricerca di qualcosa da fare, si può cominciare il più possibile nel mezzo dell'azione. Un ladro prova a rubare il borsellino di uno dei membri del gruppo, un'eclissi comincia a oscurare il sole e una dozzina di abitanti del posto, di solito tranquillissimi, sfoderano dei coltelli e cominciano ad attaccarsi l'un l'altro, o magari qualcosa esplode.

La tentazione di cominciare una sessione di gioco descrivendo l'ambientazione, i luoghi e i grandi eventi è sempre dietro l'angolo, perché tutti i GM amano dipingere il quadro generale. Tuttavia, tutto questo si può saltare per arrivare subito al cuore dell'avventura, ma come?

## COMINCIARE CON IL COMBATTIMENTO

Non importa quale GdR fantasy uno preferisca, le sue componenti essenziali sono sempre esplorazione, interazione sociale e combattimento. Tra queste, il combattimento incarna l'azione ed è così feroce che il gioco ha bisogno di concentrare il tempo in round della durata di sei secondi. Quindi, se si vuole catturare l'attenzione dei giocatori, non c'è modo più semplice che costringere i personaggi a estrarre le armi.

Iniziare una sessione con un combattimento ha molti vantaggi. Fa in modo che i giocatori comincino subito a lanciare i dadi, attira l'attenzione di tutti e costringe noi GM a superare il desiderio di sproloquiare per venti minuti. Inoltre, uno scontro si porta quasi sempre dietro i propri agganci per la storia.



Chi sono questi strani uomini-ratto dal volto insanguinato e perché sono così impudenti da attaccare alla luce del sole? Perché gli abitanti del villaggio si stanno uccidendo l'un l'altro durante l'eclissi? Da dove diavolo è arrivata quella viverna e come faceva a sapere che doveva attaccare proprio quel nobile? Mentre i personaggi cercano risposte a queste domande durante e dopo il primo combattimento, gli agganci per la sessione sono pronti.

Ovviamente è facile abusare di questa tecnica. Si tratta di un trucco semplice che però non funzionerà ogni volta ed è sempre possibile escogitare altri modi per avvicinare i personaggi all'azione senza costringerli per forza a combattere. L'importante è che succeda qualcosa all'inizio della sessione.

In ogni caso, ben venticinque film di James Bond hanno usato lo stesso schema di apertura fin dal 1962 e questo forse basta per dire che è un metodo che potrebbe fare anche al caso nostro.

Nel dubbio, cominciare con un combattimento va sempre bene.

## DIECI ESEMPI DI PARTENZE FORTI

Ora che abbiamo una formula relativamente semplice per costruire una scena iniziale, si può descrivere l'inizio della sessione con una singola frase o un breve paragragfo; dando così vita a un esordio dettagliato. Quindi, come sono fatte davvero queste partenze forti? Diamo un'occhiata a dieci esempi:

- Durante la cerimonia che consacra il matrimonio del principe con la figlia di un ambizioso barone, una viverna con un collare marchiato da un glifo scende dalle montagne e attacca il padre della sposa.
- Durante l'annuale festa dei fiori, il pavimento del vecchio granaio dei Dudley, trasformato in pista da ballo, crolla, rivelando antiche cripte pieni di scheletri arrabbiati che indossano armature dell'epoca dei Tre Soli.
- Durante la corsa dei maiali, all'improvviso appare un enorme cinghiale gigante che semina il panico nel villaggio, facendo a pezzi le persone con le sue zanne ricoperte di acciaio.
- Una banda di topi mannari dal volto insanguinato lancia un attacco il giorno inaugurale del mercato d'autunno. Il loro leader stringe in mano una nota con

uno schizzo dei personaggi giocanti e un messaggio criptico: "Le loro vite o le vostre..."

- Durante uneclissi che avviene una volta ogni cento anni, proprio mentre la luna passa davanti al sole, dozzine di abitanti del villaggio sfoderano le loro lame e cominciano ad attaccare i vicini ignari.
- Dieci armature animate la cui foggia non si vedeva da mille anni interrompono il discorso del lord locale e lanciano una sfida a una regina morta da tempo.
- Goblin a cavallo di lupi giganti attaccano un gruppo di più di cento rifugiati provenienti dal vicino villaggio di Gladesswallow.
- Durante il primo giorno della stagione di pesca nella cittadina lacustre di Windshire, il gigante dei ghiacci Godrum Icerift abbatte le torri di guardia delle mura. Pretende un tributo mensile di cento barili di pesce, altrimenti distruggerà l'intero insediamento.
- Nel giorno della morte di suo marito, la Regina Vanrys rivela di essere il drago rosso Vanrys Whitefire e si proclama regina millenaria del reame. Il suo esercito di hobgoblin marcia attraverso i cancelli aperti della capitale e si insedia immediatamente come nuova guardia cittadina.
- Nel giorno più freddo dell'anno, il locandiere del Blackhorn Inn dichiara di essere stato a lungo la pedina di un essere terribile che si nasconde negli antichi sotterranei della locanda. Prima che chiunque possa rispondere, il suo occhio sinistro si riempie di sangue e lui cade a terra morto. Subito dopo, quattro clienti di lunga data del locale rivelano il loro vero aspetto deformi e cominciano a massacrare tutti quelli che li circondano.

È subito evidente che ognuno di questi esempi segue la stessa formula di base: è inserito all'interno di un qualche evento, ha un chiaro aggancio a una storia più ampia e spinge i personaggi ad agire, spesso direttamente a combattere.

## PARTENZE FORTI A METÀ DELLE AVVENTURE

Gli esempi precedenti mostrano come si possa cominciare un'avventura all'inizio della storia, ma molto spesso la sessione di gioco comincerà nel bel

mezzo di un'avventura. A volte potrebbe verificarsi una cesura netta tra una sessione e l'altra, ma è molto più comune che una sessione cominci con una storia già avviata. Per questo, potrebbe sembrare che il GM non debba preoccuparsi di dove comincerà una sessione, se sa già dove si è interrotta.

**Invece c'è comunque bisogno di una partenza forte.** Anche quando ci si trova nel mezzo di una storia, è meglio spendere un po' di tempo per capire come iniziare la sessione successiva nel modo giusto. Si può inserire un nuovo evento, per esempio un cambiamento del tempo atmosferico o un allarme che suona all'improvviso e che nessuno prima aveva sentito. Anche nel corso di un'avventura, una partenza forte permette di cominciare una sessione di gioco con il piede giusto.

## UNA PARTENZA FORTE PER IL FLAGELLO DI VOLIXUS

Per individuare il punto focale iniziale della nostra avventura dimostrativa *Il Flagello di Volixus*, possiamo usare la seguente partenza forte:

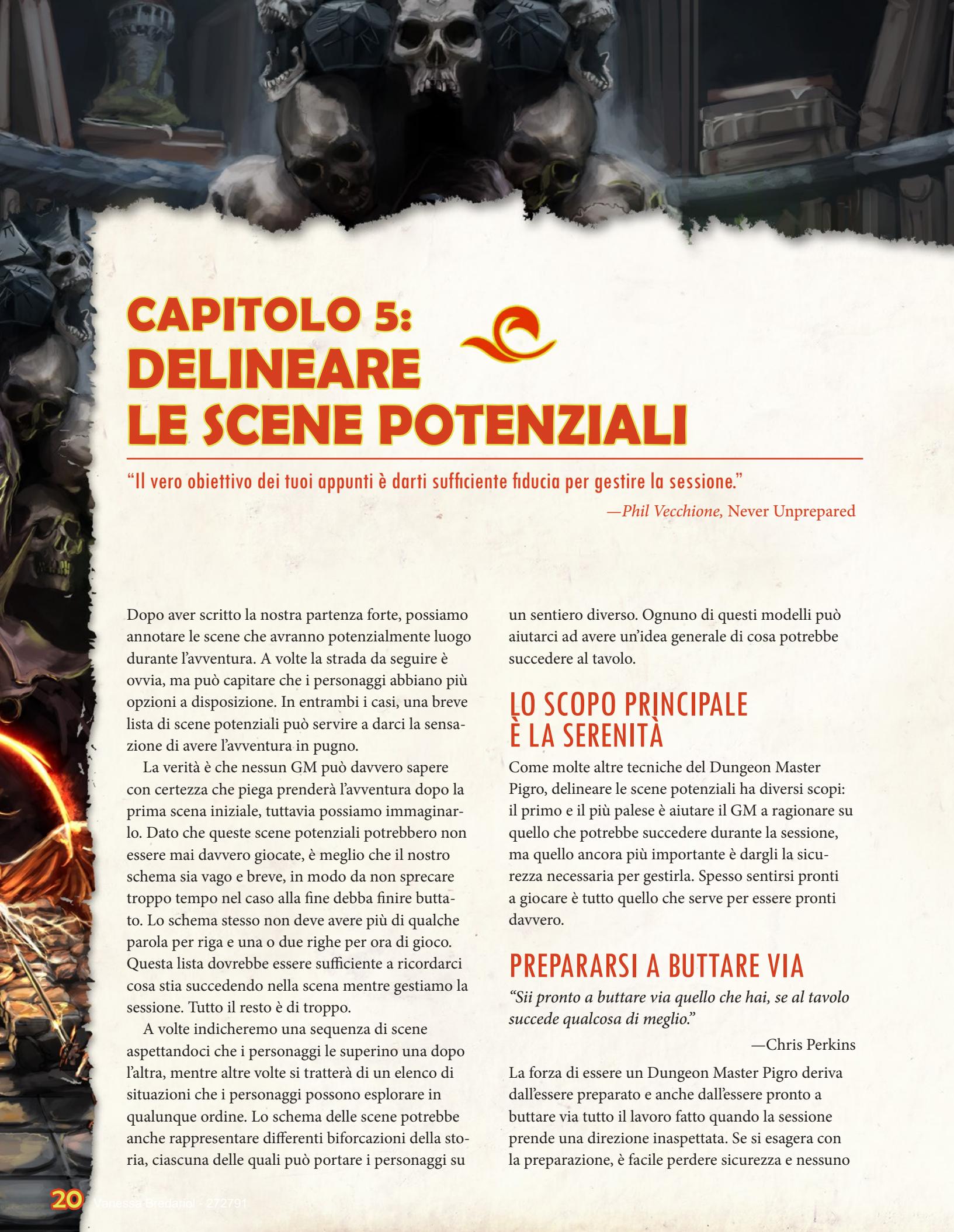
*Durante l'ultimo grande giorno di mercato prima che cali l'inverno sul villaggio di Whitesparrow, un carro d'acciaio corazzato, carico di hobgoblin incappucciati attacca il bazar. Il loro obiettivo è rubare armi e armature, oltre a un vecchio libro di proprietà di Paula Dustyfingers, la commerciante di oggetti rari.*

Questo fa cominciare le cose nel modo giusto, con una bella battaglia e un mucchio di agganci interessanti che i personaggi possono investigare.

## CHECKLIST PER CREARE UNA PARTENZA FORTE

- Cosa sta succedendo? Quale evento farà da cornice all'inizio di questa parte dell'avventura?
- Qual è il punto? Quale spunto o aggancio spingerà i personaggi a seguire l'avventura?
- Dov'è l'azione? Si deve partire il più vicino possibile all'azione.
- Nel dubbio, cominciare con un combattimento va sempre bene.





# CAPITOLO 5: DELINEARE LE SCENE POTENZIALI



**“Il vero obiettivo dei tuoi appunti è darti sufficiente fiducia per gestire la sessione.”**

—Phil Vecchione, Never Unprepared

Dopo aver scritto la nostra partenza forte, possiamo annotare le scene che avranno potenzialmente luogo durante l'avventura. A volte la strada da seguire è ovvia, ma può capitare che i personaggi abbiano più opzioni a disposizione. In entrambi i casi, una breve lista di scene potenziali può servire a darci la sensazione di avere l'avventura in pugno.

La verità è che nessun GM può davvero sapere con certezza che piega prenderà l'avventura dopo la prima scena iniziale, tuttavia possiamo immaginarlo. Dato che queste scene potenziali potrebbero non essere mai davvero giocate, è meglio che il nostro schema sia vago e breve, in modo da non sprecare troppo tempo nel caso alla fine debba finire buttato. Lo schema stesso non deve avere più di qualche parola per riga e una o due righe per ora di gioco. Questa lista dovrebbe essere sufficiente a ricordarci cosa stia succedendo nella scena mentre gestiamo la sessione. Tutto il resto è di troppo.

A volte indicheremo una sequenza di scene aspettandoci che i personaggi le superino una dopo l'altra, mentre altre volte si tratterà di un elenco di situazioni che i personaggi possono esplorare in qualunque ordine. Lo schema delle scene potrebbe anche rappresentare differenti biforcazioni della storia, ciascuna delle quali può portare i personaggi su

un sentiero diverso. Ognuno di questi modelli può aiutarci ad avere un'idea generale di cosa potrebbe succedere al tavolo.

## LO SCOPO PRINCIPALE È LA SERENITÀ

Come molte altre tecniche del Dungeon Master Pigro, delineare le scene potenziali ha diversi scopi: il primo e il più palese è aiutare il GM a ragionare su quello che potrebbe succedere durante la sessione, ma quello ancora più importante è dargli la sicurezza necessaria per gestirla. Spesso sentirsi pronti a giocare è tutto quello che serve per essere pronti davvero.

## PREPARARSI A BUTTARE VIA

*“Sii pronto a buttare via quello che hai, se al tavolo succede qualcosa di meglio.”*

—Chris Perkins

La forza di essere un Dungeon Master Pigro deriva dall'essere preparato e anche dall'essere pronto a buttare via tutto il lavoro fatto quando la sessione prende una direzione inaspettata. Se si esagera con la preparazione, è facile perdere sicurezza e nessuno

vuole sprecare ore di lavoro. Inoltre, ci si potrebbe innamorare di quello che si è preparato, al punto da non sopportare di doverlo abbandonare. Un GM potrebbe passare così tanto tempo a delineare l'avventura che si aspetta da non avere nient'altro di pronto quando i giocatori e i personaggi compiono delle scelte impreviste.

La soluzione più semplice è assicurarsi che lo schema sia breve. Le uniche informazioni necessarie sono quelle che servono a ricordare al GM cosa avesse in mente per quella scena specifica e nient'altro. I dettagli devono essere mantenuti deliberatamente brevi e bisogna aspettarsi di dover improvvisare anche all'interno della scena stessa. E, naturalmente, prepararsi per quell'improvvisazione.

Alla fine, nessuno degli elementi delineati nelle scene potenziali diventa reale finché non si verifica effettivamente al tavolo.

## ESEMPI DI SCENE PER IL FLAGELLO DI VOLIXUS

Usando la nostra avventura dimostrativa, *Il Flagello di Volixus*, dopo esserci già fatti una buona idea di tutti i luoghi e di tutti i PNG, oppure inventandoli nel momento in cui li inseriamo nello schema e basandoci su quello che pensiamo sia meglio per l'avventura, possiamo delineare le seguenti scene:

- Investigare il carro corazzato.
- Parlare del libro che volevano gli hobgoblin con Paula Dustyfingers, la commerciante di oggetti rari.
- Parlare con l'archivista Aluvena la Custode, depositaria della storia di Whitesparrow.

- Trovare Littletoes, un goblin scappato dalla battaglia.
- Seguire le tracce degli hobgoblin fino alla Torre di Set.
- Attraversare i cunicoli dei goblin sotto alla torre.
- Infiltrarsi nella rocca interna di Grayspire, la fortezza degli hobgoblin nelle montagne.
- Affrontare Volixus, il leader degli hobgoblin, nella sala del trono.

Mentre preparamo questo schema, dobbiamo accettare il fatto che alcune di queste scene potrebbero non verificarsi mai, alcune potrebbero avvenire in un altro ordine e altre sono chiaramente lineari. Ciò che conta è che ogni idea sia breve e sintetica, così sarà più semplice buttar via tutti i nostri spunti iniziali se al loro posto succede qualcosa di meglio.

## CHECKLIST PER DELINEARE LE SCENE POTENZIALI

- Scrivere una breve lista di scene che potrebbero verificarsi in gioco.
- Ricordare che il principale obiettivo di prendere appunti riguardo alle scene è sentirsi preparati.
- Le scene possono avvenire in ordine o meno.
- Scrivere solo quanto basta per ricordarsi cosa potrebbe succedere.
- Non innamorarsi delle proprie scene. Essere pronti a buttarle via.



# CAPITOLO 6: DEFINIRE SEGRETI E INDIZI



Voglio condividere un segreto. Questo capitolo è la ragione principale per cui ho deciso di scrivere un intero nuovo manuale sul concetto di Dungeon Master Pigro. L'idea alla base di segreti e indizi mi è sembrata così potente che ne è derivata una completa riscrittura di tutti gli altri concetti su cui si fonda l'approccio alla preparazione del Dungeon Master Pigro. Segreti e indizi sono le ancora delle nostre partite. Sono un modo semplice di costruire un'avventura, creare un significato e una storia per i giocatori e collegare persone, luoghi e cose. Segreti e indizi sono il tessuto connettivo di un'avventura e, molto spesso, di un'intera campagna.

Inoltre, stanno anche comodi sul lato di un foglietto.

Sapere dove cominciare un'avventura è la cosa più importante che prepariamo in anticipo per le nostre sessioni. Diversamente, ci ritroveremmo a fissare un tavolo pieno di giocatori dallo sguardo sospettoso, che nel giro di quattro secondi si dedicherebbero al giochino del momento sul proprio cellulare. Una partenza forte afferra i giocatori per le orecchie e li trascina attraverso un varco dimensionale in un altro mondo, a cui sono legati dai segreti.

Scrivere una solida lista di segreti e indizi è il secondo passaggio più importante della nostra preparazione dopo una partenza forte. Anche se abbiamo solo cinque minuti per preparare la sessione, una partenza forte e una buona lista di segreti e indizi potrebbe essere tutto ciò che ci serve.

## ANATOMIA DI SEGRETI E INDIZI

Un segreto o un indizio è una singola frase che racchiude un aspetto del mondo di gioco, del suo passato o della storia attuale. Sono dettagli che i personaggi possono scoprire mentre esplorano il mondo e interagiscono con i suoi abitanti. Tuttavia, segreti e indizi non sono mai banali perché contengono informazioni che hanno importanza per i personaggi. Potrebbero essere elementi del passato che permettono a personaggi e giocatori di avere una visione migliore del motivo per cui le cose stanno accadendo in un determinato modo. Potrebbero essere piste o tracce che consentono ai personaggi di scoprire luoghi speciali od oggetti potenti. Potrebbero anche essere informazioni sui PNG sconosciute ai personaggi.

Ecco un esempio:

*Aluvena la Custode, archivista della famiglia White-sparrow, è un'adoratrice segreta del Crepuscolo.*

## SEPARATI DA PERSONE, LUOGHI E COSE

Durante la preparazione della sessione, segreti e indizi non devono essere legati a persone, luoghi o cose dove devono essere scoperti. Il GM non deve preoccuparsi di come i personaggi scopriranno un segreto o un indizio. Questa è una componente fondamentale dell'idea alla base di segreti e indizi, oltre che parte del concetto generale di "imparare a improvvisare".

Non dovrebbe mai essere necessario che uno specifico segreto o indizio provenga dalla bocca di un PNG in particolare o da un determinato strano glifo sul filo della lama di un'antica spada. Quando il GM si siede a scrivere i suoi segreti e indizi, **non vuole sapere dove i giocatori li troveranno**. Ciò dovrebbe sempre dipendere da quello che succede durante la sessione e non è sotto il suo controllo.

Segreti e indizi potrebbero essere cose che i personaggi apprendono ascoltando i pettegolezzi alla trattoria locale. Potrebbero essere scoperte fatte su un vecchio pezzo di pergamena in una biblioteca. Potrebbero essere qualcosa che scoprano interrogando un prigioniero hobgoblin o nozioni storiche legate a un oggetto magico rinvenuto nel tesoro di un drago. E tra tutte queste possibilità, il GM **improvviserà la scoperta di un segreto o indizio mentre gestisce la sessione**.

Rendere segreti e indizi indipendenti da persone, luoghi o cose funziona particolarmente bene con i misteri. Il GM non ha idea dell'approccio che i personaggi useranno per investigare su un mistero, ma, mentre lo fanno, può inserire gli indizi giusti al momento giusto per aiutarli a risolverlo.

**La natura astratta di segreti e indizi si colloca alla perfezione tra preparazione e improvvisazione.** Il GM sa che i personaggi impareranno qualcosa di interessante, ma non sa come. Lo capirà al tavolo mentre succede.

## SCRIVERE DIECI SEGRETI PER SESSIONE

Mentre sta scrivendo i suoi segreti e indizi durante la preparazione, il Dungeon Master Pigro dovrebbe cercare di averne dieci. Meno potrebbero non essere abbastanza e un numero eccessivo potrebbe diventare difficile da tenere sott'occhio e usare al tavolo.

A volte pensare a dieci segreti è difficile, ma spesso, mentre ci si spremono le meningi per trovare gli ultimi, **si inventeranno i più interessanti**. Spesso occorre un grande sforzo mentale per scavare all'interno della propria mente e trovare i diamanti che vi sono sepolti.

## I SEGRETI NON VENGONO SEMPRE SCOPERTI

È improbabile che tutti i segreti e gli indizi scritti durante la preparazione vengano rivelati e va bene così. Anche se non vengono usati tutti non si è trattato di uno spreco di energie, perché ci si è limitati a dei pensieri brevi. Ed è comunque molto meglio che scrivere migliaia di parole sulla storia di un'antica torre di guardia che i personaggi alla fine non visiteranno mai.

A volte i segreti non rivelati finiranno nella lista della sessione successiva e altre volte semplicemente





spariranno. La tentazione di conservare un'enorme lista di segreti passati è dietro l'angolo, ma a un certo punto potrebbe risultare poco pratica. Il mondo è un posto dinamico ed è giusto liberarsi dei vecchi segreti. Basta assicurarsi di avere una nuova lista con dieci nuovi elementi per ogni sessione.

## I SEGRETI DIVENTANO REALI SOLO QUANDO RIVELATI

Segreti e indizi non diventano parte reale del gioco finché non vengono rivelati ai personaggi e ai giocatori. Il GM potrebbe avere annotato come segreti alcune rivelazioni incredibili, magari su come la prima servitrice del re in realtà sia un diavolo sotto mentite spoglie. Questo non lo rende parte della storia della campagna fino a quando i personaggi non lo scoprono e, se questo non accade, alla fine potrebbe succedere che la prima servitrice del re sia esattamente chi ha detto di essere fin dall'inizio.

## MISSIONI ABBOZZATE

Segreti e indizi sono spesso la massa eterea che si solidifica in missioni. “Gli hobgoblin stanno costruendo una terribile macchina da guerra in grado di radere al suolo una città” è un segreto e quando i personaggi lo scoprano e i giocatori ne discuteranno, quel segreto si trasformerà quasi automaticamente in una missione per “distruggere la terribile macchina da guerra degli hobgoblin in grado di radere al suolo una città”. Non è necessario concepire segreti e indizi come agganci per missioni o avventure, ma spesso, se cattureranno l'interesse dei giocatori, lo diventeranno.

## DIECI ESEMPI DI SEGRETI

Ecco dieci esempi di segreti per la nostra avventura *Il Flagello di Volixus*:

- Nelle montagne occidentali gli hobgoblin stanno costruendo una terribile macchina da guerra in grado di radere al suolo intere città.
- La macchina da guerra è stata forgiata secoli fa nei fuochi dei Nove Inferi e andò perduta durante una grande battaglia.
- Gli hobgoblin hanno alchimisti e meccanici gnomi che lavorano alla macchina da guerra, ma non è chiaro se siano loro prigionieri o alleati.

- Gli hobgoblin sono guidati da un hobgoblin mezzodrago veterano conosciuto come Volixus la Furia Ardente.
- In aggiunta al suo esercito di goblin e hobgoblin, Volixus ha assoldato una banda di mercenari ogre noti come gli Spaccaossa.
- Gli hobgoblin hanno occupato le rovine di una fortezza di montagna, nota come Grayspire.
- Secoli addietro, Grayspire era il quartier generale fortificato dell'Alto Lord Grandel Whitesparrow, ma cadde in rovina molto tempo fa.
- Nelle profondità di Grayspire si estende una rete sconfinata di catacombe, che includono alcune caverne e antiche rovine che si dice siano antecedenti alla costruzione della cittadella.
- Alcuni spettri infestano la vecchia Torre di Set, che si erge sopra ai tunnel che la collegano ai livelli inferiori di Grayspire.
- La biblioteca di Lord Whitesparrow potrebbe conservare vecchie mappe o indizi per attraversare le fogne e i tunnel sotto Grayspire.

È facile notare come questi esempi leghino tra loro luoghi, mostri e PNG. Alcuni sono indipendenti, mentre altri conducono verso segreti più profondi e indizi più complessi, ma tutti comunque descrivono un singolo fatto di cui i personaggi e i giocatori possono venire a conoscenza durante l'avventura.

## CHECKLIST PER DEFINIRE SEGRETI E INDIZI

- Scrivere dieci segreti e indizi che i personaggi potrebbero scoprire durante la prossima sessione di gioco.
- Segreti e indizi sono il tessuto connettivo di una campagna. Dopo la partenza dell'avventura, sono la seconda cosa più importante da preparare.
- Ogni segreto o indizio rivela una parte della trama o della storia del mondo e dei suoi abitanti.
- Separare segreti e indizi dal modo in cui potrebbero essere rivelati. Improvvisare la loro scoperta durante il gioco.
- Eliminare i segreti che non sono stati rivelati durante una sessione. Scrivere una nuova lista ogni volta.



# CAPITOLO 7: Sviluppare luoghi fantastici



**“Sii coraggioso e abbraccia i temi più ampi e folli della tua campagna.”**

— Wolfgang Baur, editore della Kobold Press

La via del Dungeon Master Pigro ci aiuta a separare le cose facili da improvvisare da quelle che vale la pena preparare in anticipo. Per esempio, non è semplice costruire luoghi fantastici al tavolo. Improvvisando, è facile ricadere su castelli stereotipati, dungeon familiari e la stessa trita e ritrita coppia di enormi statue con il braccio alzato collocate ai lati del fiume. Servono luoghi unici che ispirino i personaggi a esplorarli e che rimangano impressi nelle menti dei giocatori. Per questo, durante la nostra preparazione, vale la pena dedicare del tempo a sviluppare una manciata di luoghi fantastici che potrebbero tornare utili durante la sessione.

## COS’È UN LUOGO FANTASTICO?

Un luogo fantastico può essere qualunque cosa. Alcuni hanno le dimensioni di una singola grande stanza o camera, mentre altri sono grandi quanto un intero palazzo. Una città, un castello o un intero dungeon sono probabilmente troppo grandi per essere considerati un singolo luogo. È meglio suddividere questo genere di enormi ambienti in una serie di luoghi fantastici.

Si può pensare a un luogo fantastico come al set o allo sfondo per una singola scena e quindi le sue

dimensioni dovrebbero corrispondere alla scopo di quella scena. Se è focalizzata sul combattimento, il luogo potrebbe essere una stanza o una camera, oppure, se si tratta di una scena di esplorazione più ampia, potrebbe consistere in una serie di stanze collegate tra loro. Quando costruiamo un dungeon, ogni stanza principale o gruppo di stanze collegate può costituire un luogo fantastico.

## COMINCIARE CON UN NOME EVOCATIVO

Per ogni luogo fantastico servono solo due componenti: un nome evocativo e i suoi aspetti. Il nome del luogo dovrebbe accendere sia l’immaginazione del GM che quella dei giocatori e dovrebbe catturare la loro attenzione mentre lo descrive. Questa descrizione non richiede interi paragrafi di testo, ma basta un promemoria sufficiente ad aiutare il GM a introdurlo durante la sessione.

Alcuni esempi di luoghi dal nome evocativo:

- La Collina del Grande Teschio
- Il Ponte dei Denti
- Il Sentiero delle Urla



Ovviamente, ogni persona che legge questi nomi visualizza nella mente una propria immagine personale, ma il GM non sta scrivendo la sua lista di luoghi fantastici perché venga letta da qualcun altro. Al contrario, il nome evocativo serve a **fissare l'immagine nella mente del GM**, creando un appunto che gli ricorderà quel luogo quando ne avrà bisogno durante la sessione.

## ASPETTI DEI LUOGHI

Una volta trovato un nome evocativo per il proprio luogo fantastico, è ora di aggiungere qualche dettaglio utile. Chiameremo questi dettagli *aspetti*, un termine preso in prestito dal gioco di ruolo *Fate*. Questi aspetti funzionano come dei brevi tag descrittivi del luogo.

In generale, per un luogo fantastico bastano tre aspetti, ognuno dei quali descrive una sua caratteristica importante, degna di nota o utile. Gli aspetti sono elementi con cui i personaggi possono interagire o che per loro hanno importanza. Inoltre, aiutano ad aggiungere dettagli andando oltre il nome evocativo e costringono il GM a immaginare con più precisione il luogo durante la preparazione, trasformandolo in qualcosa di più di una visione astratta. I tre luoghi citati poco fa suggeriscono un'infinità di aspetti possibili.

**LA COLLINA DEL GRANDE TESCHIO:** enorme teschio bestiale dai denti a sciabola che sbuca dal terreno; affilate schegge d'osso che spuntano dal suolo; cerchio di glifi sulla fronte del teschio.

**IL PONTE DEI DENTI:** stretto ponte di ossa che attraversa una gola; ossa legate tra loro con cuoio e tendini laceri e mezzi rotti; vento ululante che suona come un lamento.

**IL SENTIERO DELLE URLA:** un sentiero di montagna ghiacciato che costeggia un precipizio ripidissimo; volti urlanti congelati dietro le pareti ghiacciate; piccole costanti valanghe.

Alcuni di questi aspetti sono descrittivi e servono a ricordare al GM cosa accade in quel luogo. **Tutti offrono qualcosa ai giocatori e ai personaggi** e sono elementi su cui investigare e con cui interagire. Alcune di queste interazioni potrebbero finire molto male, come nel caso di un precipizio di montagna, mentre altre potrebbero offrire segreti o poteri nascosti, come i glifi sulla fronte di un teschio gigantesco. Questi aspetti danno vita a una minuscola parte di ognuno di questi luoghi fantastici e spesso sono essi stessi a renderli tali.

Il GM potrebbe essere tentato di annotare altri dettagli oltre al nome evocativo e agli aspetti, ma è meglio resistere. Dedicando troppe energie alla creazione di un luogo, si finirà per volerlo inserire a tutti i costi, anche se l'avventura prende una direzione che porta altrove. Come nel caso dei segreti e degli indizi, potrebbe capitare di gettare via anche il più fantastico dei luoghi, se questo non dovesse entrare mai in gioco. Si deve preparare solo il necessario per gestire al meglio un luogo al tavolo, ma senza esagerare, per non sentirsi poi vincolati a esso.

## COSA RENDE FANTASTICO UN LUOGO?

Rendere qualcosa davvero fantastico è un processo complicato, ma a noi non piacciono i processi complicati quando si tratta di prepararsi a giocare e, quindi, ecco un singolo trucco su cui concentrarsi: la scala. Cose grandi, cose vecchie, cose vaste. Queste caratteristiche possono rendere qualunque luogo fantastico con facilità, perché spesso la dimensione è sufficiente. In generale, la vista di qualcosa di davvero grande ci toglie il respiro e ci fa sentire piccoli e insignificanti. Per esempio, immaginiamo i personaggi che si voltano dall'altro lato di un'altissima parete rocciosa solo per realizzare che fa parte di un'enorme mano di pietra che spunta fuori dal terreno. Ecco, questo è fantastico.

Anche la scala dell'età rende le cose fantastiche. Quando pensa ai luoghi che ha creato, il GM deve sempre chiedersi: **"cos'era prima?"**. Statue vecchie migliaia di anni di eroi dimenticati da tempo immemore, antiche cripte sepolte sotto le montagne, relitti di navi planari che fluttuano alla deriva nelle profondità del Piano Astrale, questo genere di strutture accendono sempre l'immaginazione.

Esistono moltissimi modi per rendere qualcosa fantastico ma, nel dubbio, la scala è la scelta migliore.

## QUANTI LUOGHI?

Il numero di luoghi fantastici di cui si ha bisogno dipende dalla lunghezza della sessione. In generale, si dovrebbe puntare a uno o due luoghi fantastici per ora di gioco. Ce la si potrebbe cavare con tre luoghi per una sessione di due ore, cinque per una di tre o anche sette per una sessione di quattro. Per sessioni più lunghe, potrebbero servirne di più. Basta ricordare che ogni luogo fantastico è lo sfondo di una singola scena, non la città o il dungeon in cui è ambientata l'intera avventura.

Come per tutti gli altri aspetti della preparazione, il GM potrebbe non usare tutti i luoghi che inventa. Più è lunga la sessione, più è probabile che si allontani dai percorsi previsti, lasciandosi spesso alle spalle dei luoghi inutilizzati e va benissimo così. A differenza dei segreti e degli indizi, il GM può tenere i luoghi fantastici a portata di mano, in caso l'avventura ritorni su un percorso su cui possano risultare di nuovo utili. Altrimenti si può semplicemente modificare un luogo inutilizzato e inserirlo in un'altra parte dell'avventura. In ogni caso, considerato che per creare i propri luoghi fantastici si vuole usare il minimo sforzo, di solito è più semplice metterli da parte.

## DIECI LUOGHI FANTASTICI

Ecco dieci esempi di luoghi fantastici, costruiti con i relativi nomi evocativi e aspetti.

- **CASCATA DI SMERALDO:** cascata alta più di un chilometro; enormi depositi di smeraldo affilato; antichi gradini primevi che serpeggianno dietro di essa.
- **VASCELLO PLANARE SCHIANTATO:** enorme vascello planare mezzo sepolto all'interno di una roccia antichissima; fiamme blu che bruciano senza sosta in pozzi di roccia fusa; strani esseri alieni pietrificati nell'ossidiana.
- **ZANNA DEL PRIMO WYRM:** zanna alta dieci metri che spunta dal terreno; glifi draconici incisi attorno alla base della zanna; piedistallo sacrificale macchiato di sangue.
- **GEODE FLUTTUANTE:** grande geode di cristallo opaco che fluttua a cinque metri di altezza; lampi di energia rossastra che si scaricano dal geode verso il terreno; profondo buco nella terra sotto al geode, simile a una ferita infetta.
- **OSSA DEL BEHEMOTH:** enorme gabbia toracica e osso pelvico di una creatura di dimensioni inimmaginabili; carcasse di predatori appese; totem di teschi contorti.
- **FOSSA DELLA PIETRA ULTRATERRENA:** vasto cratere circondato da alberi perennemente morti; fumi tossici che si alzano in continuazione dal cratere; pietra risplendente coperta di rune ancora calda al centro della fossa.
- **TITANO CROCIFISSO:** massiccia struttura di pietra e legno su cui è crocifisso un enorme titano mezzo sfracellato; liquido verde scuro

che gocciola dal petto dilaniato del titano; antico altare a gradoni di fronte al titano.

- **TORRE IN ROVINA:** torre di uno stregone praticamente distrutta, che in qualche modo si regge ancora in piedi; enormi carcasse di animali ai piedi della torre; trama contorta di energia arcana che circonda la torre.
- **CARAPACE DEL CAMMINATORE DEL MONDO:** enorme carcassa di ragno, marcia e cava; carapace delle zampe incrinato e affilato come un rasoio; enormi sacchi ovigeri ancora intatti.
- **TOMBA RIEMERSA:** tomba sepolta ripartita alla luce da una recente erosione; statue incappucciate con le mani aperte in un gesto di invito; mani scheletriche che spuntano dal terreno sconsacrato.

## LUOGHI FANTASTICI DAL BACKGROUND DEI PERSONAGGI

Il passaggio iniziale nella checklist del Dungeon Master Pigro è rivedere i personaggi. Dopo averlo fatto, si può costruire un luogo importante per il background di uno di loro. Magari un santuario che ospita una statua della divinità che venera, oppure una cripta perduta dedicata a un eroe che conosce. Non deve essere per forza un legame stretto, anche qualcosa di meno forte può essere utile per coinvolgere i giocatori nella narrazione e questi collegamenti aiutano il GM a ricordare l'importanza del ruolo che i personaggi devono giocare nel mondo.

## COSTRUIRE DUNGEON FANTASTICI

Molti GM pensano ai dungeon come vasti, antichi complessi con dozzine o perfino centinaia di stanze. Tuttavia, per una sola sessione non più lunga di quattro ore è probabile che da cinque a otto stanze principali siano sufficienti a intrattenere il gruppo. Invece di disegnare tutta la mappa in anticipo, il GM può annotarsi i nomi delle sue stanze fantastiche su un pezzo di carta e poi tracciare delle linee che rappresentino i corridoi e i collegamenti tra di loro. Gli stessi collegamenti possono diventare luoghi fantastici a loro volta, con elementi interessanti, pericoli ambientali da superare e trappole mortali.

Invece di costruire la propria mappa stilizzata, il GM può anche usare quelle contenute nelle avventure già pubblicate, aggiornando semplicemente le stanze del dungeon con i propri luoghi fantastici.

## LUOGHI FANTASTICI PER IL FLAGELLO DI VOLIXUS

Basandoci sullo sviluppo rapido che abbiamo già fatto, ecco cinque luoghi fantastici che possiamo usare nella nostra avventura *Il Flagello di Volixus*.

**TORRE DI SET:** un sentiero stretto e ripido conduce a una torre di guardia diroccata; rovine di pietra coperte da uno strano olio nero; dal pavimento crollato si scende per trenta metri fino ai tunnel sotto le montagne.

**STAMBERGHE DEI GOBLIN:** rete di caverne sotto a Grayspire; santuario dedicato a un dio goblin della servitù chiamato Irons; cascate di acqua nera e oleosa.

**CORTILE DELLE OSSA:** cortile in rovina pieno di ossa e armature arrugginite; ossa di diavoli che si dice ringhino per la rabbia; grandi ruote chiodate, resti dei rottami di macchine da guerra infernali.

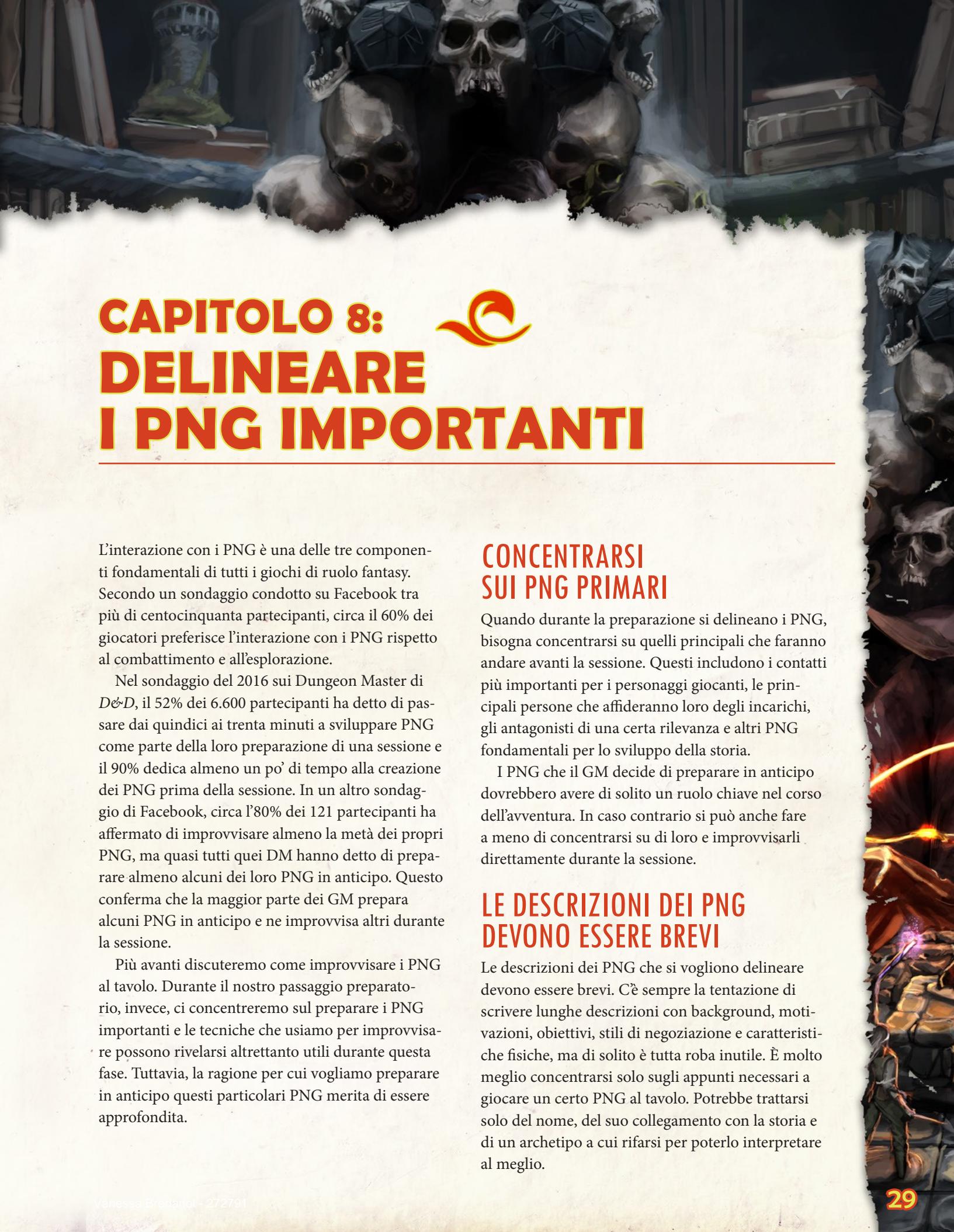
**MACCHINA DA GUERRA:** colosso dotato di un teschio di ferro nero; enormi ruote chiodate frontali; gigantesco motore che brucia di un fuoco infernale verde brillante.

**ROCCA LIQUEFATTA:** rocca di granito semiliquefatta da un intenso calore ultraterreno; corpi pietrificati che spuntano dalle pareti sciolte; trono di ferro e acciaio con ai lati enormi statue in armatura nera.

## CHECKLIST PER SVILUPPARE LUOGHI FANTASTICI

- Annotare un nome evocativo per il luogo.
- Annotare tre aspetti fantastici del luogo.
- Pianificare di usare uno o due luoghi per ora di gioco.
- Rendere i luoghi fantastici sfruttando età e dimensioni.
- Legare alcuni luoghi al background dei personaggi.
- Disegnare mappe stilizzate dei dungeon con nomi collegati da linee.





# CAPITOLO 8: DELINÉARE I PNG IMPORTANTI



L'interazione con i PNG è una delle tre componenti fondamentali di tutti i giochi di ruolo fantasy. Secondo un sondaggio condotto su Facebook tra più di centocinquanta partecipanti, circa il 60% dei giocatori preferisce l'interazione con i PNG rispetto al combattimento e all'esplorazione.

Nel sondaggio del 2016 sui Dungeon Master di D&D, il 52% dei 6.600 partecipanti ha detto di passare dai quindici ai trenta minuti a sviluppare PNG come parte della loro preparazione di una sessione e il 90% dedica almeno un po' di tempo alla creazione dei PNG prima della sessione. In un altro sondaggio di Facebook, circa l'80% dei 121 partecipanti ha affermato di improvvisare almeno la metà dei propri PNG, ma quasi tutti quei DM hanno detto di preparare almeno alcuni dei loro PNG in anticipo. Questo conferma che la maggior parte dei GM prepara alcuni PNG in anticipo e ne improvvisa altri durante la sessione.

Più avanti discuteremo come improvvisare i PNG al tavolo. Durante il nostro passaggio preparatorio, invece, ci concentreremo sul preparare i PNG importanti e le tecniche che usiamo per improvvisare: possono rivelarsi altrettanto utili durante questa fase. Tuttavia, la ragione per cui vogliamo preparare in anticipo questi particolari PNG merita di essere approfondita.

## CONCENTRARSI SUI PNG PRIMARI

Quando durante la preparazione si delineano i PNG, bisogna concentrarsi su quelli principali che faranno andare avanti la sessione. Questi includono i contatti più importanti per i personaggi giocanti, le principali persone che affideranno loro degli incarichi, gli antagonisti di una certa rilevanza e altri PNG fondamentali per lo sviluppo della storia.

I PNG che il GM decide di preparare in anticipo dovrebbero avere di solito un ruolo chiave nel corso dell'avventura. In caso contrario si può anche fare a meno di concentrarsi su di loro e improvvisarli direttamente durante la sessione.

## LE DESCRIZIONI DEI PNG DEVONO ESSERE BREVI

Le descrizioni dei PNG che si vogliono delineare devono essere brevi. C'è sempre la tentazione di scrivere lunghe descrizioni con background, motivazioni, obiettivi, stili di negoziazione e caratteristiche fisiche, ma di solito è tutta roba inutile. È molto meglio concentrarsi solo sugli appunti necessari a giocare un certo PNG al tavolo. Potrebbe trattarsi solo del nome, del suo collegamento con la storia e di un archetipo a cui rifarsi per poterlo interpretare al meglio.



Nel caso si prendano appunti su un PNG con cui i personaggi interagiscono ripetutamente, una caratteristica di molti PNG delle avventure pubblicate, ci si può anche segnare l'attuale rapporto tra il PNG e i personaggi giocanti, giusto per ricordarsi come stanno le cose.

## ISPIRARSI A UN ARCHETIPO DI PERSONAGGIO DERIVATO DALLA FICTION

Quando si vogliono definire i dettagli di un PNG, è facile costruire da zero il loro aspetto, i loro comportamenti peculiari e il modo in cui interagiscono con gli altri personaggi, ma è ancora più semplice e veloce creare tutto questo legando contemporaneamente il PNG a un archetipo derivato dalla fiction.

Il GM deve pensare al personaggio di un film, libro o serie TV che ha guardato di recente e poi deve innestare il suo aspetto e le sue stravaganze sul PNG che vuole creare. Più ci si allontana dal genere fantasy, più sarà difficile per i giocatori risalire all'archetipo che è stato preso in prestito dal GM.

Quando si ha in mente un personaggio che si conosce già bene, descrivere l'aspetto e le azioni di un PNG e, in molti casi, anche le sue motivazioni diventa più semplice.

Ecco dieci grandi archetipi di PNG ispirati a personaggi della fiction:

- Belloq (*I Predatori dell'Arca Perduta*)
- Sam Merlotte (*True Blood*)
- Gemma Morrow (*Sons of Anarchy*)
- Carson (*Downton Abbey*)
- Professoressa McGonagall (*Harry Potter*)
- Sceriffo Jim Hopper (*Stranger Things*)
- Padre Catena (*Gli Inganni di Locke Lamora*)
- Jyn Erso (*Rogue One*)
- Ford Prefect (*Guida Galattica per gli Autostoppisti*)
- Olenna Tyrell (*Game of Thrones*)

Questa è solo una lista di esempi famosi tratti da libri, film e serie TV, ma i migliori arriveranno dalle opere che il GM ha apprezzato di più e dai personaggi che conosce meglio.

## CAMBIARE IL GENERE

Per evitare che il PNG sembri troppo simile al personaggio a cui è ispirato, un modo per variare facilmente un archetipo e rendere un personaggio unico è cambiarne il genere. Cosa succederebbe se Belloq da *I Predatori dell'Arca Perduta* fosse una donna?

Basta solo modificare la sua descrizione. Di colpo il personaggio sembrerà unico e i giocatori faranno più fatica a riconoscere l'originale da cui deriva.

## EVITARE GLI STEREOTIPI

Durante la costruzione dei PNG è facile ricadere su stereotipi abusati, oltre che potenzialmente offensivi. Se ci si ritrova a cadere nei soliti cliché, si può provare a ribaltare alcuni aspetti di un personaggio. I casi più ovvi sono semplici: l'elfo ubriacone oppure il nano che ama la natura e la poesia. Anche se forse la cosa migliore è buttare il personaggio e riprovare. Più ci si indirizza verso archetipi di personaggi famosi ispirati alla fiction, specialmente quelli non legati al fantasy, più sarà facile evitare gli stereotipi del genere.

## ESSERE PREPARATI A BUTTARE VIA I PNG

Durante una conversazione sui PNG alla Gen Con del 2015, Chris Perkins parlò di una sessione durante la quale i personaggi scaraventarono giù da un burrone il PNG principale che doveva dare loro la missione, prima che potesse aprire bocca. Questo ovviamente è un episodio estremo, ma bisogna essere sempre preparati in caso i rapporti tra i personaggi giocanti e i PNG prendano una piega inaspettata.

Assicurarsi che segreti e indizi siano sempre indipendenti da qualsiasi fonte specifica semplifica lo spostamento di una determinata informazione da un PNG a un altro e rende meno preoccupante l'eventualità che un PNG scompaia, figurativamente o letteralmente, durante la sessione. Qualsiasi siano i PNG preparati in anticipo, bisognerebbe essere comunque sempre pronti a liberarsene.

## SALTARE QUESTO PASSAGGIO

È del tutto plausibile che durante altre fasi della preparazione, come la partenza forte, lo schema della scene potenziali e la stesura di segreti e indizi il GM abbia già pensato e abbia preso degli appunti sui PNG. In tal caso, quelle note potrebbero essere

sufficienti per improvvisare i PNG direttamente al tavolo. Non bisogna mai sentirsi in obbligo di eseguire ogni passaggio della checklist del Dungeon Master Pigro quando non è necessario.

## PNG PER IL FLAGELLO DI VOLIXUS

La nostra avventura *Il Flagello di Volixus* userà i seguenti PNG, ognuno dei quali è ispirato all'archetipo di un famoso personaggio della fiction:

**PAULA DUSTYFINGERS:** venditrice di vecchi oggetti rari e reliquie. Marcus Brody da *Indiana Jones e l'Ultima Crociata*.

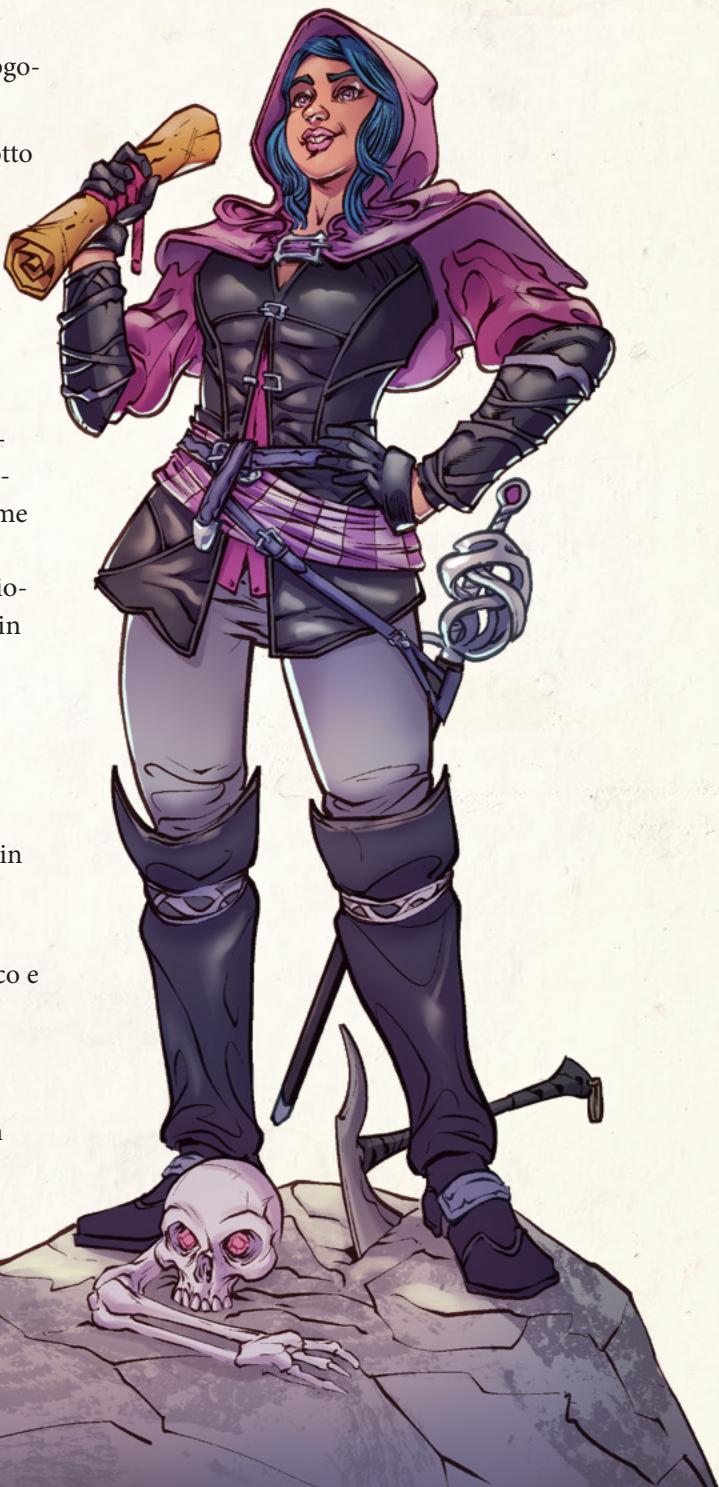
**VOLIXUS LA FURIA ARDENTE:** leader degli hobgoblin. Bane da *Batman*.

**LITTLETOES:** goblin fuggito dalle stamberge sotto Grayspire. Gollum da *Il Signore degli Anelli*.

**ALUENA LA CUSTODE:** archivista elfica della famiglia Whitesparrow. Sarah O'Brien da *Downton Abbey*.

Senza dubbio verranno in mente anche altri PNG, ma, per ora, questi offrono abbastanza collegamenti per coinvolgere il gruppo nella sessione. Potrebbe succedere che i personaggi riempiano di frecce Littletoes prima di chiedergli come intrufolarsi dentro Grayspire, tuttavia, anche in quel caso, il GM può sempre rivelare l'informazione quando interrogheranno Alekra, un hobgoblin prigioniero, o tramite un altro PNG ancora.

- Come per tutti gli altri aspetti della preparazione, bisogna essere pronti a buttare via i propri PNG, se la storia prende una direzione inaspettata.
- Cambiare loro genere ed evitare gli stereotipi rende i PNG unici e interessanti.
- Il GM può saltare questo passaggio se si è già occupato dei PNG durante la preparazione della partenza forte, dello schema delle scene potenziali o dei segreti e indizi.



## CHECKLIST PER DELINEARE I PNG IMPORTANTI

- È probabile che il GM prepari alcuni PNG in anticipo e ne improvvisi altri al tavolo.
- I PNG preparati saranno principalmente quelli che portano avanti la sessione di gioco e l'avventura.
- La schematizzazione del PNG deve essere breve: bastano un nome, un collegamento con l'avventura e un archetipo ispirato a un personaggio della fiction.



# CAPITOLO 9: SCEGLIERE MOSTRI RILEVANTI



**“Non uso le regole per la costruzione degli incontri. I combattimenti sono difficili quanto è appropriato che siano in base al luogo e alla situazione.”**

—Mike Mearls, direttore creativo della quinta edizione di Dungeons & Dragons

Probabilmente potremmo riempire un intero manuale con una discussione su come scegliere i mostri e costruire gli incontri di combattimento. Ogni sistema di gioco offre i propri metodi per bilanciare questo processo, ma talvolta si tratta di operazioni lunghe e complicate.

Noi invece sceglieremo una strada diversa e più adatta al nostro desiderio di ridurre il tempo e la complessità della preparazione del gioco. Si tratta di un metodo che semplifica l'approccio generale al design degli incontri e allo stesso tempo lo lega di più alla storia che si evolve al tavolo. Ecco il paradigma per costruire gli incontri secondo lo stile del Dungeon Master Pigro:

*Scegliere i mostri che hanno senso per la scena, la situazione e il luogo.*

Invece di basare la nostra selezione dei mostri su regole complicate per costruire incontri bilanciati, concentriamoci semplicemente sulla storia e scegliamo i mostri che si adattano meglio a essa.

Durante la preparazione, il GM deve compilare una lista dei mostri rilevanti per la sessione che ha intenzione di giocare. Tutto qui.

## DOCUMENTARSI SUI MOSTRI

Non importa quanta familiarità abbia già il GM con i mostri del suo GdR preferito, ma è sempre utile rifogliare i manuali in cui sono presentati. Leggere un manuale dei mostri non è esattamente un'attività pigra, ma ripaga sempre durante le sessioni. Rileggere un manuale dei mostri o un bestiario può ispirare nuove idee, aiutarci a comprendere le abitudini delle creature descritte e contribuire a fissare nella mente le informazioni che useremo per improvvisare quando ne avremo bisogno.

Un manuale dei mostri può anche essere usato direttamente al tavolo. Quando sceglie i possibili mostri per la sessione, il GM dovrebbe mettere un segnalibro sulle relative pagine per risparmiare tempo durante il gioco.

## CONSIDERARE I GRADI DI SFIDA SOLO COME UNA STIMA GENERICA

Oltre a comprendere quali mostri abbiamo a disposizione, è utile capire la relazione tra il grado di sfida di un mostro e il livello di un personaggio. Questo

non significa che stiamo cercando una formula matematica perfetta che ci aiuti a bilanciare gli incontri (spoiler: non esiste). Quello che ci serve è una vaga idea sulla letalità o meno dello scontro e questa consapevolezza dovrebbe essere sufficientemente semplice da poter essere memorizzata come una stima generica, a cui fare riferimento senza dover consultare decine di grafici e tabelle.

Per esempio, si può semplificare il grado di sfida di un mostro nelle regole della quinta edizione di *Dungeons & Dragons* seguendo queste linee guida:

*Il grado di sfida di un singolo mostro equivale a circa un quarto del livello di un personaggio oppure alla metà, se quel personaggio è di 5° livello o superiore.*

Quindi, una creatura con grado di sfida 3 in *D&D* è più o meno equivalente a un personaggio di 6° livello. In *Pathfinder* il grado di sfida di un mostro è grossomodo equivalente al livello di un personaggio meno due. Perciò un mostro con grado di sfida 3 è più o meno equivalente a un personaggio di 5° livello.

Si possono usare queste indicazioni per valutare la difficoltà di un determinato incontro senza dover ricorrere a matematica e calcolatrice. Dato che l'obiettivo non è costruire scontri perfettamente bilanciati, ma scegliere mostri che abbiano senso per la storia, **il grado di sfida deve essere usato come un parametro di massima per rendersi conto della potenziale difficoltà di un combattimento.**

Secondo un sondaggio su questo argomento pubblicato sul gruppo Facebook della quinta edizione di *Dungeons & Dragons*, il 57% dei 276 partecipanti usa il grado di sfida dei mostri come un parametro di massima della difficoltà, in base al quale poi improvvisare gli incontri. Un altro 26% non bilancia affatto gli incontri, scegliendo invece il tipo e il numero di mostri a seconda della storia e della situazione.

Quindi, adottando l'approccio del Dungeon Master Pigro su come considerare i gradi di sfida si è in buona compagnia.

## PREPARARSI A IMPROVVISARE GLI INCONTRI DI COMBATTIMENTO

*"Butta via tutto, vai a braccio e vedi cosa succede."*

—Matthew Colville, autore, designer e vlogger

Come per la maggior parte degli strumenti del Dungeon Master Pigro, vogliamo che la nostra preparazione e selezione dei mostri ci aiuti a improvvisare gli incontri di combattimento direttamente al tavolo. Non è necessario costruire in anticipo incontri

perfettamente bilanciati, ma, al contrario, bisogna lasciare che la storia e la situazione guidino lo sviluppo degli eventi.

A volte il GM potrebbe voler legare i mostri direttamente a un luogo fantastico, per esempio collocando un nido di ragni del ghiaccio in una caverna congelata. Una volta messi insieme, due elementi improvvisati potrebbero dare vita a qualcosa di molto simile a un incontro precostruito, ma la maggior parte delle volte il GM non sa dove o quanti mostri incontreranno i personaggi. Deve essere il gioco a deciderlo per lui.

## PREPARARE I COMBATTIMENTI CON I BOSS

Questo stile di costruzione organica degli incontri di combattimento funziona bene nella maggior parte dei casi, ma non per i combattimenti con i boss. Quando i personaggi affrontano un nemico di lunga data, è meglio fare un lavoro preparatorio maggiore, in particolare per i personaggi di alto livello.

L'obiettivo dei combattimenti con i boss è mantenere un alto livello di sfida senza privare i personaggi della loro libertà di azione. Perciò, per gestire un buon combattimento con un boss, il GM deve sapere ciò di cui sono capaci i personaggi. Scatenano una quantità assurda di danni nel primo round? Bloccano i mostri con potenti incantesimi e abilità? Le loro difese sono talmente alte da risultare quasi insuperabili?

Durante la costruzione di un combattimento con un boss, bisogna conoscere queste capacità, ma non per neutralizzarle. È bene lasciare che i personaggi si mettano in mostra, ma è anche bene evitare che un boss venga ucciso nel primo round di combattimento.

I combattimenti di prova possono essere un modo divertente per giocare gli incontri con i boss. Alcuni antagonisti particolarmente potenti potrebbero creare dei loro cloni o garantirsi una via di fuga nel caso venissero sconfitti. I vampiri e i lich sono forse il miglior esempio di esseri dalla via di fuga garantita, essendo entrambi dotati di metodi per rigenerarsi dopo essere stati distrutti. A prescindere dalle meccaniche specifiche di un gioco, uno scontro di prova può servire al boss, e al GM, per comprendere l'efficacia dei personaggi in combattimento.

Per quanto riguarda il modo in cui un boss affronta il combattimento, esistono alcune tecniche



per rendere le battaglie memorabili. Si può sfruttare un campo di battaglia fantastico, per esempio cristalli magici che fanno da scudo al boss o una stanza che si riempie lentamente di gas velenoso per ostacolare gli eroi. Oppure il GM può proteggere il boss con potenti guardiani che assorbono il danno o gli effetti più potenti. E vale la pena ricordare che nessun boss dovrebbe mai combattere da solo. In qualsiasi battaglia la sfida deriva dal numero di mostri che i personaggi affrontano, ma nei combattimenti con i boss questo elemento diventa ancora più importante.

La fazione che può compiere più azioni in combattimento ha un enorme vantaggio sui propri avversari. In una meta-analisi delle discussioni sui combattimenti con i boss nella quinta edizione di *Dungeons & Dragons*, i consigli sull'argomento si concentravano sulle seguenti sette raccomandazioni:

- Aggiungere più mostri al combattimento.
- Consumare le risorse dei personaggi prima del combattimento.
- Sfruttare l'ambiente circostante.
- Concentrarsi su sfide basate sulla storia.
- Migliorare le tattiche del boss.
- Conoscere le capacità dei personaggi.
- Aumentare i punti ferita del boss.

Tuttavia, pianificare con attenzione i combattimenti con i boss non è esattamente un'attività pigra. Invece di dedicare del tempo extra a questi scontri, si può sempre lasciare che vadano come vadano. Dopotutto, i giocatori sono in grado di apprezzare una vittoria sorprendentemente facile tanto quanto il superamento di una sfida difficile. Il GM può costruire grandi arene dinamiche dove ambientare i combattimenti con i boss, oppure gestirli organicamente come il resto dei suoi incontri. La cosa importante resta sempre concentrarsi sull'evoluzione della storia e scegliere ciò che è divertente.

## SCEGLIERE I MOSTRI PER IL FLAGELLO DI VOLIXUS

Analizziamo il processo di scelta dei mostri che hanno senso per la nostra avventura *Il Flagello di Volixus*. Volixus ha occupato Grayspire, una vecchia fortezza in rovina sotto la quale si trovano vari tun-

nel e fognature. Ha portato con sé un piccolo esercito di hobgoblin, diciamo due dozzine. Ha anche un po' di carne da cannone goblin, stavolta diciamo tre dozzine. Ha un paio di segugi infernali che gli sono stati regalati dal suo signore infernale. Ha anche assoldato una banda di ogre chiamati gli Spaccaossa e stabiliamo che siano sei.

Per costruire la sua macchina da guerra infernale, Volixus ha dovuto portare con sé sei gnomi ingegneri e sei gnomi alchimisti. Gli gnomi potrebbero non essere ostili ai personaggi, ma non si sa mai. Infine, piazziamo sei cultisti e quattro wraith nella Torre di Set.

Questi numeri non devono essere scolpiti nella pietra e potremmo anche evitare del tutto di definirli. La quantità di mostri può essere aumentata o ridotta durante la sessione in base a situazioni specifiche o anche a una sensazione sull'andamento generale. Sarebbe più divertente se ci fossero meno goblin? Allora mettiamone di meno.

Senza considerare i gradi di sfida o qualunque necessità di bilanciamento degli incontri, abbiamo un'idea generale sia di quali mostri siano presenti nell'avventura che del loro numero e tutto questo solo concentrando su cosa abbia senso per la situazione.

Ecco la lista di riepilogo:

**MOSTRI:** 24 hobgoblin, 36 goblin, 12 gnomi, 6 cultisti, 4 wraith, 2 segugi infernali, 6 ogre, Volixus l'hobgoblin mezzodrago mercenario.

## CHECKLIST PER SCEGLIERE MOSTRI RILEVANTI

- Scegliere i mostri che hanno senso per la storia, la situazione e il luogo.
- Leggere manuali dei mostri per abituarsi a improvvisare con nuove idee e informazioni.
- Farsi un'idea generale della difficoltà dei mostri in rapporto al livello dei personaggi.
- Improvvisare incontri durante la sessione basandosi sulla storia e sulla situazione.
- Dedicare tempo a costruire combattimenti con i boss che tengano conto delle capacità dei personaggi senza neutralizzarle o, al contrario, lasciare che gli scontri con i boss si svolgano come tutti gli altri.



# CAPITOLO 10: SCEGLIERE GLI OGGETTI MAGICI DELLE RICOMPENSE



I giocatori amano gli oggetti magici. Tuttavia, in quanto GM, abbiamo molte cose di cui occuparci e potremmo non essere sempre in grado di dare agli oggetti magici delle ricompense l'attenzione che meritano. Spesso siamo troppo concentrati sulla storia, sui mostri, sugli antagonisti e su altri dettagli per chiederci se Ryld lo stregone debba o meno trovare un bastone nuovo di zecca.

Se non prestiamo attenzione agli oggetti magici delle ricompense, perdiamo una grande opportunità di puntare i riflettori sui personaggi e rendere felici i giocatori, ma stiamo anche perdendo l'opportunità di sfruttare queste ricompense per coinvolgere i giocatori nella storia e fare in modo che *si concentrino davvero su di essa*.

Ci sono molti modi per attribuire gli oggetti magici, ma ci focalizzeremo su due metodi particolarmente utili al Dungeon Master Pigro: la lista approssimativa dei desideri e la determinazione casuale delle ricompense. Molti GM usano già questi due stili per distribuire il tesoro e c'è un motivo: sono semplici ed efficaci.

## LA LISTA APPROXIMATIVA DEI DESIDERI

Come si fa a sapere quale tipo di oggetto vorrà un personaggio o a quali oggetti sono interessati i giocatori? Glielo si chiede.

Più specificamente, gli si chiede quali *tipi* di oggetti vogliono. Hanno un debole per le armature pesanti? Le grosse spade? Bacchette dagli effetti bizzarri? Preferiscono vedere aumentare i propri modificatori di combattimento o desiderano oggetti con cui interagire con il mondo in modi nuovi e strani?

Lo si può scoprire solo domandandolo. Bisogna porre la questione all'inizio della campagna e poi ogni sei sessioni circa. Il GM *deve prendere nota delle risposte dei giocatori*, idealmente nello stesso posto in cui registra le altre informazioni che riguardano i personaggi della campagna. Così sarà in grado di rivedere questa lista dei desideri insieme ai personaggi, durante il primo passaggio della preparazione del Dungeon Master Pigro.

Ancora meglio, mentre costruisce il resto della sessione, il GM è in grado di capire se ci sia un buon posto dove lasciare un oggetto per uno dei personaggi, tenendo a mente solo due domande: ha senso per la storia? È passato un po' di tempo da quando i personaggi hanno ricevuto qualcosa di magico? Come regola generale, non è male inserire un oggetto magico utile ogni sessione.

## SCEGLIERE OGGETTI CASUALMENTE

Insieme alla lista approssimativa dei desideri, si possono usare le tabelle di oggetti casuali incluse nei manuali e i generatori di tesori online per avere delle



idee che altrimenti non ci sarebbero venute. Si può anche tirare un tesoro casuale direttamente al tavolo, se lo si desidera, oppure in anticipo, modificando i risultati per evitare oggetti inutili o inappropriati. In entrambi i casi, usando un generatore casuale, il GM ha la possibilità di inserire nel proprio mondo oggetti interessanti in grado di sorprendere lui stesso e i giocatori.

## LEGARE GLI OGGETTI MAGICI ALLA STORIA

Per quanto riguarda i giocatori, i benefici tangibili derivati dall'attribuzione degli oggetti magici sono immediatamente evidenti. Gli oggetti magici rendono i giocatori felici e i personaggi più potenti e versatili. Infatti, in molti casi, il giusto oggetto magico può arrivare a *definire* un personaggio.

Dal punto di vista del GM, c'è un beneficio ancora più importante. Gli oggetti magici possono diventare collegamenti fisici con la storia e, vincolandoli a essa, si legano anche i personaggi alla campagna.

Gli oggetti magici possono entrare a far parte della storia in due modi diversi. Il primo e forse più comune è quando un oggetto magico diventa l'obiettivo di una missione. Si dice che l'hobgoblin mezzodrago Volixus brandisca uno spadone conosciuto come Tagliapietre, forgiato per l'Alto Lord Grandel Whitesparrow, morto da tempo. L'attuale Lord Marlin Whitesparrow desidera disperatamente togliere la spada al malvagio hobgoblin e offre una generosa ricompensa a chiunque riuscirà a uccidere Volixus, oltre alla promessa di lasciare l'arma a coloro che saranno in grado di strapparla dalle mani del male.

Gli oggetti magici usati per definire le missioni offrono un duplice vantaggio: attirano i giocatori con il beneficio tangibile dell'oggetto e allo stesso tempo aiutano a far proseguire la storia. Pochi giocatori ignoreranno una missione in cui si chiede loro di impossessarsi di un oggetto magico che è sia centrale per la storia che utile per il gruppo.

Gli oggetti magici possono anche **funzionare da veicoli per segreti e indizi**. Quando i personaggi trovano un nuovo oggetto, che sia selezionato da una lista dei desideri o scelto a caso, il GM può legarlo a uno dei segreti o indizi della campagna. Quando i personaggi recuperano la spada dal corpo di Volixus, potrebbero apprendere come fu persa dalla mano di Grandel Whitesparrow secoli prima,

durante le ultime battaglie di Grayspire. Segreti e indizi legati agli oggetti magici possono far conoscere ai personaggi la storia del mondo di gioco e della trama in atto in modo semplice ed efficace.

## OGGETTI MAGICI PER IL FLAGELLO DI VOLIXUS

Per la nostra avventura, *Il Flagello di Volixus*, probabilmente useremo un oggetto principale: lo spadone dell'Alto Lord Grandel Whitesparrow, conosciuto come *Tagliapietre*. È uno *spadone affilato*, forgiato per Grandel circa quattrocento anni prima. Anche se la spada perduta ha un forte legame con la linea di sangue dei Whitesparrow, Lord Marlin Whitesparrow la offrirà come ricompensa ai personaggi che sconfiggeranno Volixus, sperando che la usino per la causa del bene come fece il suo antenato.

Tireremo anche un oggetto casuale da inserire nell'avventura. Si scopre che Volixus indossa un paio di *guanti del potere orchesco*, che furono reclamati dal mezzodrago quando sconfisse il precedente capo hobgoblin Thorash Hellfang in duello, prima di assumere il comando della tribù.

## CHECKLIST PER SELEZIONARE GLI OGGETTI MAGICI DELLE RICOMPENSE

- I giocatori amano gli oggetti magici. Vale la pena dedicare loro del tempo durante la preparazione.
- All'inizio della campagna, e in seguito ogni sei sessioni, bisogna chiedere ai giocatori quale tipo di oggetti vorrebbero per i loro personaggi.
- Prendere nota delle risposte e poi rivederle insieme ai personaggi durante il primo passaggio preparatorio della checklist del Dungeon Master Pigro.
- Quando si incassa con la storia, selezionare un oggetto interessante per uno dei personaggi e pianificare di inserirlo nella sessione.
- Gli oggetti magici da inserire nella sessione possono anche essere scelti casualmente.
- Legare gli oggetti magici alla storia, usandoli come obiettivo di una missione o come collegamento a un segreto o un indizio.



# CAPITOLO 11: I NOSTRI APPUNTI PREPARATORI FIN QUI

Abbiamo applicato l'intero processo preparatorio del Dungeon Master Pigro alla nostra avventura *Il Flagello di Volixus*. Quindi, che aspetto hanno gli appunti che abbiamo scritto finora? In realtà non abbiamo ancora personaggi per questa avventura, quindi dobbiamo presupporre di averli rivisti prima di scrivere queste note, ma possiamo comunque dare un'occhiata al resto.

## LA PARTENZA FORTE

- Durante l'ultimo grande giorno di mercato prima che cali l'inverno sul villaggio di Whitesparrow, un carro d'acciaio corazzato carico di hobgoblin incappucciati attacca il bazar. Il loro obiettivo è rubare armi e armature, oltre a un vecchio libro di proprietà di Paula Dustyfingers, la commerciante di oggetti rari.

## SCENE POTENZIALI

- Investigare il carro corazzato.
- Parlare del libro che volevano gli hobgoblin con Paula Dustyfingers, la commerciante di oggetti rari.
- Parlare con l'archivista Aluvena la Custode, depositaria della storia di Whitesparrow.
- Trovare Littletoes, un goblin scappato dalla battaglia.

- Seguire le tracce degli hobgoblin fino alla Torre di Set.
- Attraversare i cunicoli dei goblin sotto alla torre.
- Infiltrarsi nella rocca interna di Grayspire, la fortezza degli hobgoblin nelle montagne.
- Affrontare Volixus, il leader degli hobgoblin, nella sala del trono.

## SEGRETI E INDIZI

- Nelle montagne occidentali gli hobgoblin stanno costruendo una terribile macchina da guerra in grado di radere al suolo intere città.
- La macchina da guerra è stata forgiata secoli fa nei fuochi dei Nove Inferi e andò perduta durante una grande battaglia.
- Gli hobgoblin hanno alchimisti e meccanici gnomi che lavorano alla macchina da guerra, ma non è chiaro se siano loro prigionieri o alleati.
- Gli hobgoblin sono guidati da un hobgoblin mezzodrago veterano conosciuto come Volixus la Furia Ardente.
- In aggiunta al suo esercito di goblin e hobgoblin, Volixus ha assoldato una banda di mercenari ogre noti come gli Spaccaossa.
- Gli hobgoblin hanno occupato le rovine di una fortezza di montagna, nota come Grayspire.

- Secoli addietro, Grayspire era il quartier generale fortificato dell'Alto Lord Grandel Whitesparrow, ma cadde in rovina molto tempo fa.
- Nelle profondità di Grayspire si estende una rete sconfinata di catacombe, che includono alcune caverne e antiche rovine che si dice siano antecedenti alla costruzione della cittadella.
- Alcuni spettri infestano la vecchia Torre di Set, che si erge sopra ai tunnel che la collegano ai livelli inferiori di Grayspire.
- La biblioteca di Lord Whitesparrow potrebbe conservare vecchie mappe o indizi per attraversare le fogne e i tunnel sotto Grayspire.

## LUOGHI FANTASTICI

- **TORRE DI SET:** un sentiero stretto e ripido conduce a una torre di guardia diroccata; rovine di pietra coperte da uno strano olio nero; dal pavimento crollato si scende per trenta metri fino ai tunnel sotto le montagne.
- **STAMBERGHE DEI GOBLIN:** rete di caverne sotto a Grayspire; santuario dedicato a un dio goblin della servitù chiamato Irons; cascate di acqua nera e oleosa.
- **CORTILE DELLE OSSA:** cortile in rovina pieno di ossa e armature arrugginite; ossa di diavoli che si dice ringhino per la rabbia; grandi ruote chiodate, resti dei rottami di macchine da guerra infernali.
- **MACCHINA DA GUERRA:** colosso dotato di un teschio di ferro nero; enormi ruote chiodate frontali; gigantesco motore che brucia di un fuoco infernale verde brillante.
- **ROCCA LIQUEFATTA:** rocca di granito semi-liquefatta da un intenso calore ultraterreno; corpi pietrificati che spuntano dalle pareti sciolte; trono di ferro e acciaio con ai lati enormi statue in armatura nera.

## PNG

- **PAULA DUSTYFINGERS:** venditrice di vecchi oggetti rari e reliquie. Marcus Brody da *Indiana Jones e l'Ultima Crociata*.
- **VOLIXUS LA FURIA ARDENTE:** leader degli hobgoblin. Bane da *Batman*.

- **LITTLETOES:** goblin fuggito dalle stambergne sotto Grayspire. Gollum da *Il Signore degli Anelli*.
- **ALUVENA LA CUSTODE:** archivista elfica della famiglia Whitesparrow. Sarah O'Brien da *Downton Abbey*.

## MOSTRI

- 24 hobgoblin
- 36 goblin
- 12 gnomi
- 6 cultisti
- 4 wraith
- 2 segugi infernali
- 6 ogre
- Volixus l'hobgoblin mezzodrago mercenario

## OGGETTI MAGICI

- Volixus è equipaggiato con *Tagliapietre*, uno *spadone affilato* forgiato per l'Alto Lord Grandel Whitesparrow circa quattrocento anni prima.
- Indossa anche un paio di *guanti del potere orchesco*.

Questa è la lunghezza massima degli appunti preparati con la checklist del Dungeon Master Pigro e comunque non occupa più di un paio di fogli. Alcuni GM potrebbero scrivere anche note più brevi. Può darsi che l'avventura finisca per durare più di quattro ore, quindi possiamo giocarla in un paio di sessioni oppure accorciarla, rimuovendo alcune scene, come la Torre di Set, o fornendo prima ai personaggi gli indizi necessari per raggiungere più in fretta il castello.

## RIPASSARE GLI APPUNTI PRIMA DELLA SESSIONE

Da un'ora a trenta minuti prima di cominciare, il GM dovrebbe **ripassare con attenzione i propri appunti**. Si può essere convinti di ricordare tutto quello che si è scritto, ma dedicare qualche minuto prima della sessione a rileggere quelle idee un'ultima volta aiuta a fissarle meglio nella memoria a breve termine.



# CAPITOLO 12: RIDURRE LA CHECKLIST

“Il vero obiettivo dei tuoi appunti è darti sufficiente fiducia per gestire la sessione.”

—Phil Vecchione, *Never Unprepared*

Può darsi che applicare gli otto punti della nostra attuale checklist del Dungeon Master Pigro alla preparazione non richieda più di mezz'ora, ma a volte non abbiamo nemmeno quel tempo. Altre volte, invece, abbiamo una tale dimestichezza con la sessione da sentirsi abbastanza sicuri delle nostra capacità di rimanere flessibili e improvvisare, senza dover completare tutti i passaggi della lista.

Se il tempo scarseggia o se un GM si sente particolarmente in sintonia con la sessione che sta per cominciare, si può ridurre la checklist del Dungeon Master Pigro a tre soli elementi:

- Creare una partenza forte
- Definire segreti e indizi
- Sviluppare luoghi fantastici

## PERCHÉ QUESTI TRE PASSAGGI?

Innanzitutto, una partenza forte migliora tutto, instillando la necessità di gettarsi nella storia e avvicinarsi all'azione. Il GM potrebbe non avere la minima idea della direzione che prenderanno gli eventi, ma almeno sa dove comincerà quella prima scena.

Dopo la partenza forte, i segreti e gli indizi possono aiutare a compensare i passaggi che si stanno saltando. Potrebbero dare al GM un'idea dell'obiet-

tivo dell'avventura e quali siano le scene possibili, potrebbero menzionare dei probabili mostri per quelle scene e potrebbero identificare dei PNG con cui i personaggi interagiranno o degli oggetti magici di cui entreranno in possesso. Potrebbero perfino legare il background di un personaggio alla storia. Il fatto che segreti e indizi possano sostenere una così larga parte del peso degli altri passaggi della checklist dimostra quanto siano potenti.

Come abbiamo discusso nel capitolo relativo, i luoghi fantastici possono essere difficili da improvvisare, ma sono anche un passaggio importante per costruire un mondo fantastico più ampio che i personaggi possano esplorare. Nella preparazione abbreviata, il GM potrebbe preparare solo tre luoghi fantastici e comunque, se si sta giocando un'avventura pubblicata, potrebbero non essere necessari nemmeno quelli.

## COSA SI PERDE?

È chiaro che ridurre la checklist a queste tre uniche attività implica perdere qualcosa. Ma cosa di preciso? E cosa comporta per la sessione?

Innanzitutto, saltando il primo passaggio, mancherà una connessione ottimale con i personaggi.



Quindi, anche se non deve per forza renderla parte integrante del processo, il GM può comunque passare trenta secondi a pronunciare ad alta voce i nomi dei personaggi, cercando di memorizzarli prima di cominciare il resto della preparazione.

Dopo la partenza forte, lo schema delle scene potenziali serve più che altro a trasmettere al GM un senso di sicurezza. Se non *sente* di averne bisogno, probabilmente non ne ha.

Senza preparazione, il GM è consapevole che dovrà improvvisare anche i suoi PNG più importanti, ma deve comunque già improvvisarne molti altri, quindi espandere il processo non è poi troppo complicato. Considerato quanto possano essere volubili i giocatori nello scegliere i PNG con cui legare, spesso è meglio improvvisare tutti i personaggi secondari e lasciare che siano loro a decidere chi ritengano sia importante.

Sacrificare la scelta dei mostri rilevanti significa che il GM dovrà improvvisare al tavolo quali mostri abbiano senso per la sessione. Per chi ha familiarità con i manuali dei mostri e con il rapporto generale tra grado di sfida dei mostri e livello dei personaggi, scegliere gli avversari al volo non dovrebbe essere un problema.

Riguardo agli oggetti magici delle ricompense, si può sempre tirare a caso senza preparare nulla e associare poi al risultato qualche segreto e indizio interessante tra quelli già preparati, in modo da collegare gli oggetti magici alla storia.

## RIDUZIONE TRAMITE L'ESPERIENZA

Più un GM diventa bravo, più guadagna sicurezza a giocare con meno preparazione. In ogni caso, non bisogna diventare *troppe sicuri* di sé e non è una buona idea saltare quelle fasi della preparazione che

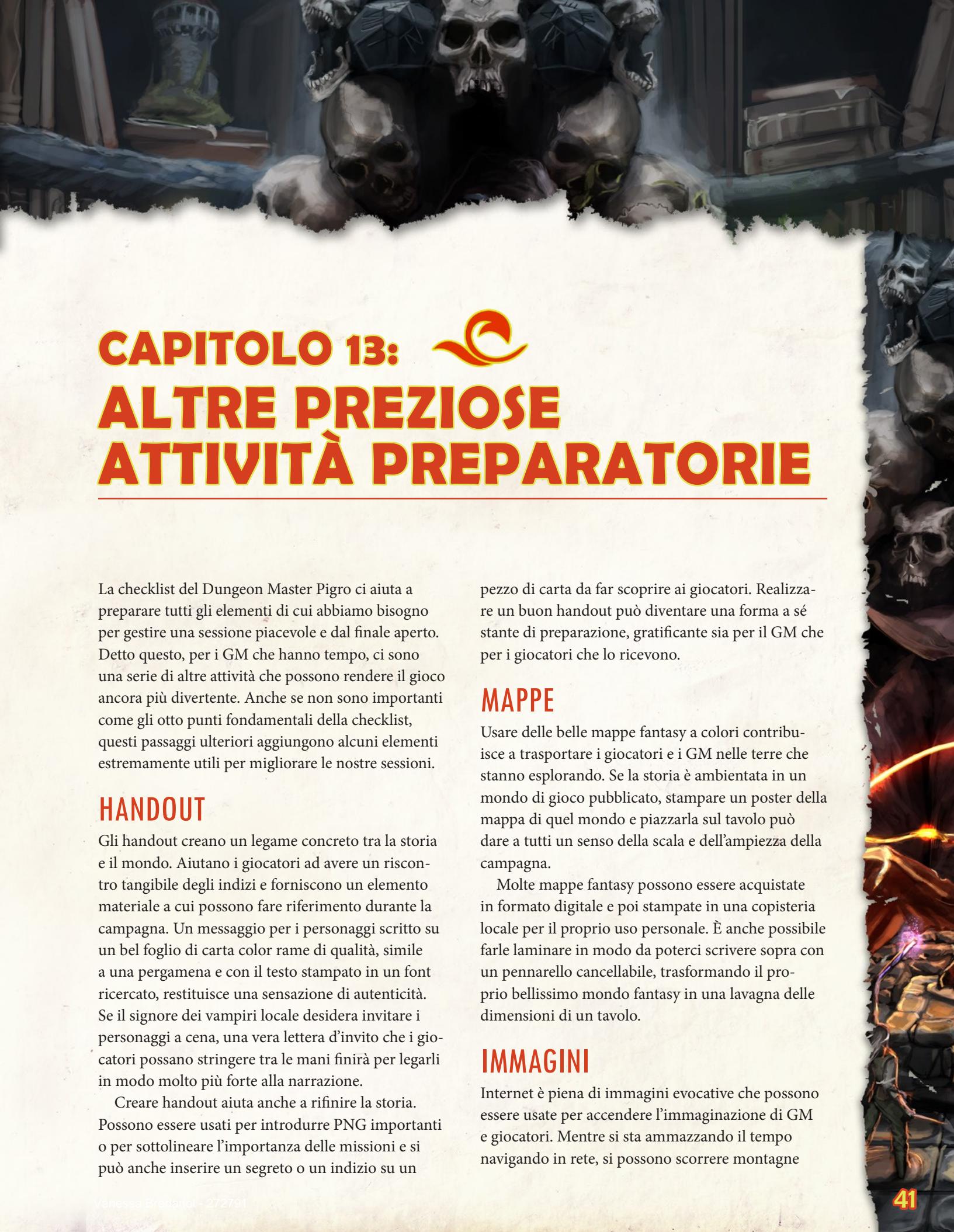
hanno sempre contribuito al successo della sessione e al divertimento dei giocatori.

Migliorare significa rivedere continuamente il proprio approccio alla preparazione e alla gestione delle sessioni e significa anche chiedere l'opinione dei giocatori, per poi valutare le loro risposte e il loro punto di vista durante la campagna e verificare come siano state accolte determinate cose. Per tutti i GM è fondamentale un impegno costante nel bilanciare sicurezza nelle proprie capacità e stimolo a migliorare.

Migliorando, si potranno eliminare alcuni passaggi della preparazione, improvvisare più liberamente al tavolo ed evocare comunque un mondo sconfinato di epiche avventure.

## CHECKLIST PER RIDURRE LA CHECKLIST

- Se si sente a suo agio nel farlo, il GM può ridurre la checklist del Dungeon Master Pigro a tre punti: **creare una partenza forte, definire segreti e indizi e sviluppare luoghi fantastici.**
- Segreti e indizi spesso possono contenere elementi dei cinque passaggi mancanti.
- Valutare di legare un segreto o un indizio al background di un personaggio.
- Legare segreti e indizi a oggetti magici scelti casualmente durante la sessione.
- Affinando le proprie capacità, si può ridurre la checklist al minimo indispensabile.
- Chiedere un feedback continuo e sottoporsi a un sistematico processo di autovalutazione per migliorare le proprie capacità di GM.



# CAPITOLO 13:

## ALTRÉ PREZIOSE ATTIVITÀ PREPARATORIE

La checklist del Dungeon Master Pigro ci aiuta a preparare tutti gli elementi di cui abbiamo bisogno per gestire una sessione piacevole e dal finale aperto. Detto questo, per i GM che hanno tempo, ci sono una serie di altre attività che possono rendere il gioco ancora più divertente. Anche se non sono importanti come gli otto punti fondamentali della checklist, questi passaggi ulteriori aggiungono alcuni elementi estremamente utili per migliorare le nostre sessioni.

### HANDOUT

Gli handout creano un legame concreto tra la storia e il mondo. Aiutano i giocatori ad avere un riscontro tangibile degli indizi e forniscono un elemento materiale a cui possono fare riferimento durante la campagna. Un messaggio per i personaggi scritto su un bel foglio di carta color rame di qualità, simile a una pergamena e con il testo stampato in un font ricercato, restituisce una sensazione di autenticità. Se il signore dei vampiri locale desidera invitare i personaggi a cena, una vera lettera d'invito che i giocatori possano stringere tra le mani finirà per legarli in modo molto più forte alla narrazione.

Creare handout aiuta anche a rifinire la storia. Possono essere usati per introdurre PNG importanti o per sottolineare l'importanza delle missioni e si può anche inserire un segreto o un indizio su un

pezzo di carta da far scoprire ai giocatori. Realizzare un buon handout può diventare una forma a sé stante di preparazione, gratificante sia per il GM che per i giocatori che lo ricevono.

### MAPPE

Usare delle belle mappe fantasy a colori contribuisce a trasportare i giocatori e i GM nelle terre che stanno esplorando. Se la storia è ambientata in un mondo di gioco pubblicato, stampare un poster della mappa di quel mondo e piazzarla sul tavolo può dare a tutti un senso della scala e dell'ampiezza della campagna.

Molte mappe fantasy possono essere acquistate in formato digitale e poi stampate in una copisteria locale per il proprio uso personale. È anche possibile farle laminare in modo da poterci scrivere sopra con un pennarello cancellabile, trasformando il proprio bellissimo mondo fantasy in una lavagna delle dimensioni di un tavolo.

### IMMAGINI

Internet è piena di immagini evocative che possono essere usate per accendere l'immaginazione di GM e giocatori. Mentre si sta ammazzando il tempo navigando in rete, si possono scorrere montagne

di immagini fantasy, salvandosi quelle migliori da mostrare ai giocatori. Spedirle per email tra una sessione e l'altra o mostrarle da un telefono o un tablet durante la sessione è un ottimo modo per far vedere l'aspetto di una creatura o di un luogo, piuttosto che limitarsi a descriverlo a parole.

Quando ci si imbatte in artisti fantasy di cui si apprezza davvero il lavoro, bisognerebbe verificare se le loro immagini sono disponibili per l'acquisto o se hanno un Patreon. Supportare un'artista è un modo più rapido per ottenere immagini incredibili, riducendo così il tempo di preparazione e aumentando quello disponibile per concentrarsi su altro.

## MUSICA

Un ottimo modo per migliorare l'atmosfera della sessione è selezionare la giusta musica di sottofondo, che comunque deve sempre rimanere in secondo piano ed essere riprodotta a basso volume. Le colonne sonore di film e videogame sono particolarmente adatte a una sessione di GdR fantasy.

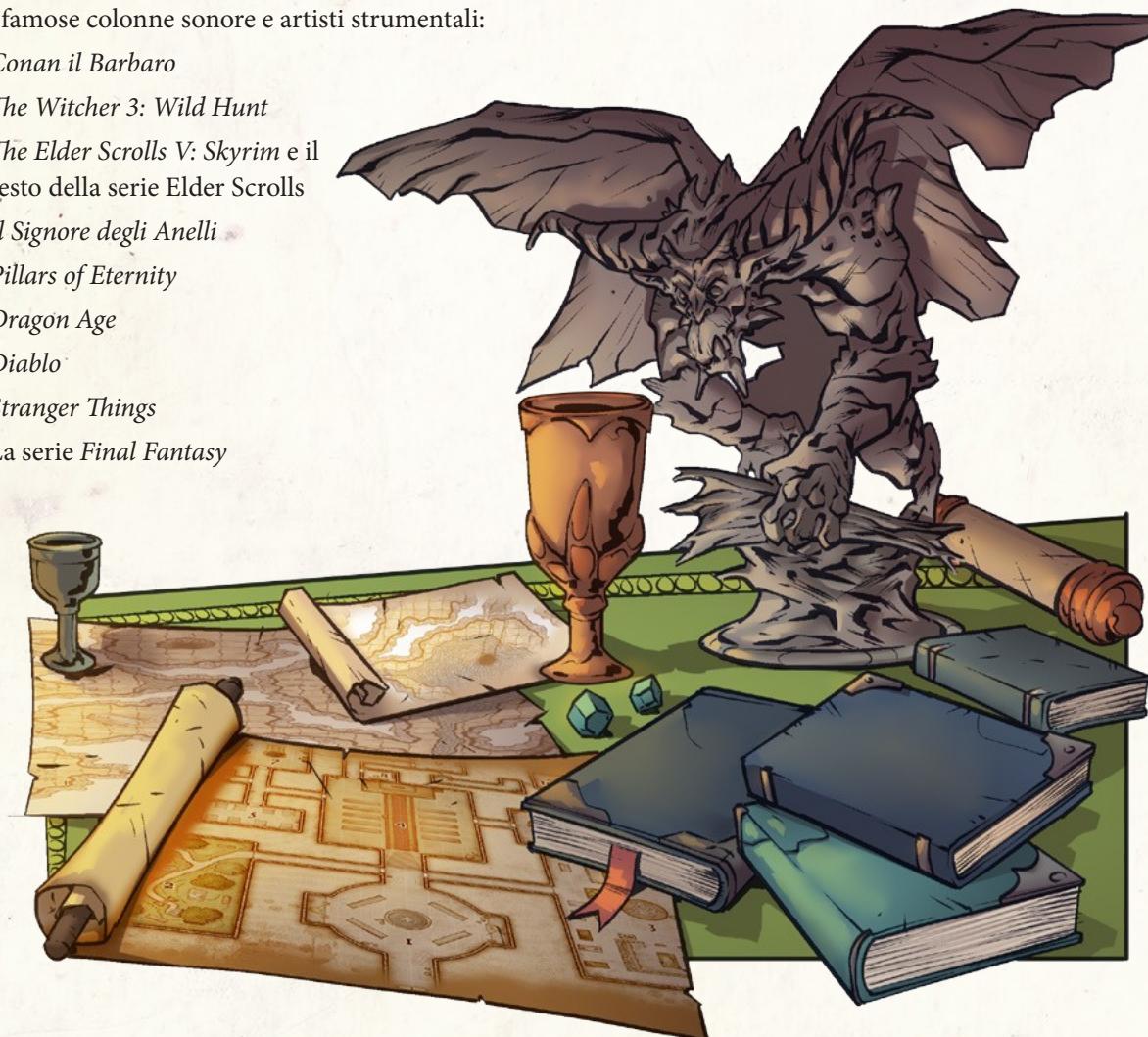
Molti GM e giocatori raccomandano la seguente lista di famose colonne sonore e artisti strumentali:

- *Conan il Barbaro*
- *The Witcher 3: Wild Hunt*
- *The Elder Scrolls V: Skyrim* e il resto della serie Elder Scrolls
- *Il Signore degli Anelli*
- *Pillars of Eternity*
- *Dragon Age*
- *Diablo*
- *Stranger Things*
- La serie *Final Fantasy*

- *Darkest Dungeon*
- Le musiche dei *Midnight Syndicate*
- Le musiche dei *Two Steps From Hell*

## CHECKLIST PER ALTRE PREZIOSE ATTIVITÀ PREPARATORIE

- Anche se la checklist del Dungeon Master Pigro copre tutto il necessario, alcune attività preparatorie aggiuntive possono rendere le sessioni ancora migliori.
- Creare handout per fornire ai giocatori un legame concreto con la storia.
- Stampare mappe di grandi dimensioni per attirare i giocatori all'interno del mondo di gioco.
- Trovare immagini evocative di persone, luoghi e mostri da mostrare ai giocatori.
- Riprodurre colonne sonore di videogame e film per aumentare l'atmosfera delle sessioni.





# CAPITOLO 14: GLI STRUMENTI DEL DUNGEON MASTER PIGRO

Oltre agli appunti ottenuti dalla nostra preparazione del Dungeon Master Pigro, vogliamo anche mettere insieme una serie di strumenti e accessori che possono aiutarci a far andare ancora più lisce le nostre sessioni. Sicuramente ogni GM ha i propri strumenti preferiti, ma è probabile che alcuni siano molto comuni. Questo capitolo descrive alcuni di questi elementi ricorrenti.

Gli strumenti del Dungeon Master Pigro sono pensati per essere semplici, facili da trasportare, versatili, utili ed economici, consentendoci un alto grado di flessibilità, aiutandoci a improvvisare e permettendoci di costruire mondi vasti quanto la nostra immaginazione collettiva. Diamo inoltre per scontato che gli strumenti includano tutto ciò di cui ogni GM ha ovviamente bisogno, compresi dadi, matite e pennarelli cancellabili. Perciò ci concentreremo di più su quegli elementi che meglio definiscono la via e i metodi del Dungeon Master Pigro.

## IL TACCUINO DEL GM

Ogni GM ha un modo preferito di organizzare i suoi appunti. Alcuni amano carta e penna, altri gli strumenti digitali. In ogni caso, è fondamentale assicurarsi di avere le proprie note a portata di mano durante la sessione. Il taccuino dovrebbe essere facile da usare e da consultare.

Idealmente, meno appunti si prendono meglio è.

Chris Perkins, per esempio, una volta descrisse come schematizzare un'intera sessione su un solo foglio. Allo stesso modo, anche gli appunti preparatori di un Dungeon Master Pigro dovrebbero stare su un singolo foglio, tre o quattro pagine di un blocchetto tascabile o una piccola manciata foglietti.

È una buona idea conservare un registro dei vecchi appunti, sia di quelli usati per preparare la sessione che di quelli scritti durante il suo svolgimento. Rivedere i vecchi appunti può aiutare il GM a fare riferimento a eventi passati e a tenere traccia delle cose da sessione a sessione, però non bisogna esagerare. Non è necessario passare ore a riguardare vecchie note per affrontare la prossima sessione. Nel momento in cui ci si siede a preparare le cose importanti torneranno in mente.

## SCHEMA DELLA CAMPAGNA

Porsi l'obiettivo di usare un solo foglio per la propria campagna aiuta il GM a concentrare la sua attenzione sulle aree giuste. Un unico foglio di appunti su personaggi e campagna permetterà di avere sempre gli elementi più importanti davanti agli occhi e quando ne salteranno fuori di nuovi in seguito alle azioni di giocatori e personaggi il GM potrà prenderne nota. Concentrarsi sui personaggi aiuta anche a ricordare i loro nomi, in modo da **pottersi rivolgere a loro** durante la sessione, piuttosto che ai giocatori.

## LISTA SELEZIONATA DI NOMI CASUALI

Quasi ogni articolo che si occupi dell'importanza dell'improvvisazione al tavolo da gioco parla dell'importanza di "prepararsi a improvvisare" e ogni volta che questi articoli approfondiscono questo concetto, menzionano l'importanza di una buona lista di nomi.

**Una buona lista selezionata di nomi può rivelarsi lo strumento più importante per improvvisare.**

Durante le sessioni i nomi vengono impiegati per ogni genere di cose, ma il loro uso principale sarà sempre per i PNG da improvvisare durante il gioco. Internet è piena di eccellenti generatori casuali di nomi. Il GM può sceglierne uno e generare una lista di centinaia di nomi. Mentre sta preparando i suoi strumenti del Dungeon Master Pigro, deve scorrere questa lista e scegliere i nomi che suonano bene o sembrano più adatti. Una volta terminato questo processo, può stampare la lista selezionata e inserirla insieme agli altri strumenti.

Durante il gioco, è fondamentale **prendere nota dei nomi dei PNG** quando vengono menzionati. È facile assegnare un nome casuale a un PNG improvvisato, ma è ancora più facile dimenticarlo dieci secondi dopo. Lo schema della campagna e il taccuino del GM sono i posti perfetti per prendere nota di nomi e descrizioni di PNG improvvisati in modo da non dimenticarli.

## FOGLIETTI

Molti GM hanno dichiarato da tempo il loro eterno amore per i semplici foglietti. *Fate Core* li ha resi una componente fondamentale e anche in tutti gli altri giochi di ruolo la loro versatilità non conosce limiti. Si possono usare per fare schizzi veloci, per mettere nero su bianco le missioni dopo che i personaggi le hanno scoperte. Ci si possono scrivere sopra i nomi e i poteri dei vari oggetti magici e poi consegnare il foglietto relativo al giocatore del personaggio che ha ricevuto l'oggetto.

**Pochi strumenti a disposizione del Dungeon Master Pigro sono versatili quanto i foglietti.**

## CARTE INIZIATIVA

Oltre che per prendere appunti, i foglietti funzionano bene anche per tenere traccia dell'iniziativa. Si piegano nove foglietti a metà in modo che stiano in piedi sul tavolo e li si numera da 1 a 9, scrivendo il numero su entrambi i lati. Poi, prima che la sessione cominci, il GM chiede a uno dei giocatori di occuparsi dell'iniziativa e gli consegna i foglietti.

Quando arriva il momento di combattere, tutti tirano l'iniziativa e il giocatore a cui sono stati affidati i foglietti può distribuirli. Quello con il numero "1" va a chi ha l'iniziativa più alta, quello con il "2" al secondo e così via. Il GM riceverà un numero di foglietti in base al numero di mostri con iniziative differenti che partecipano all'incontro. In questo modo, mettendo i foglietti di fronte al GM e ai giocatori, tutti possono vedere facilmente l'ordine di battaglia e, mentre un giocatore sta compiendo il proprio turno, gli altri sapranno già a chi toccherà dopo di lui.

## SCHERMI DEL MASTER O SCHEDE RIASSUNTIVE

I GdR con una corposa quantità di meccaniche spesso hanno a disposizione schermi del master o schede riassuntive per improvvisare alcune di quelle meccaniche durante la sessione. Per esempio, una scheda riassuntiva può indicare al GM il modificatore di attacco o di danno appropriato per una trappola improvvisata di un certo livello o può fornire un intervallo di difficoltà per certe attività oppure può elencare le regole per le condizioni e i vari effetti. I GM usano gli schermi e le schede riassuntive da quando esistono i giochi di ruolo e giustamente: aiutano a improvvisare durante la sessione e per questo il GM deve trovare quelli che preferisce e tenerli sempre a portata di mano.

## TAPPETINO DA GIOCO CANCELLABILE

Un tappetino da gioco cancellabile permette di avere sul tavolo l'equivalente di una lavagna riutilizzabile. Anche se nella maggior parte dei casi viene usato come mappa a quadretti per i combattimenti, un tappetino cancellabile è uno strumento estremamente versatile che si può sfruttare in molti modi. Ci si può fare sopra uno schizzo della struttura di luoghi e stanze, realizzare un diagramma che mostri la scala sconfinata di strutture fantastiche o magari disegnare

i bizzarri simboli che i personaggi hanno scoperto. Si può usare un tappetino per tenere traccia dei danni che i mostri subiscono durante il combattimento e anche delle loro caratteristiche fisiche più peculiari per aiutare i giocatori a identificarli.

Un tappetino di questo tipo costa di solito dai 20 ai 30 euro e li vale tutti. È leggero e si ripiega fino a diventare grande come un foglio di carta. Come per i foglietti, la sua versatilità non ha confini.

## MANUALI E AVVENTURE PUBBLICATE

Molti GM finiscono per mettere da parte i manuali una volta che il gioco è cominciato, ma questi volumi forniscono eccellenti risorse per il processo di gestione della sessione. Si può usare il manuale dei mostri per controllare le statistiche delle creature e si possono usare gli schemi e le tabelle casuali nelle guide del Gamemaster per superare le situazioni noiose o trovare ispirazione per uno sviluppo interessante degli eventi. Allo stesso modo, se si sta giocando un'avventura pubblicata, bisognerebbe tenerla a portata di mano. Vale la pena leggere attentamente questi manuali e segnarsi le sezioni che si pensa possano essere più utili al tavolo.

## MINIATURE, MAPPE ED ELEMENTI DI TERRENO

Secondo il sondaggio del 2016 sui Dungeon Master, oltre il 60% dei Dungeon Master della quinta edizione di *Dungeons & Dragons* gestisce i combattimenti usando una mappa quadrettata e delle miniature. Se questo è lo stile di gioco che si preferisce, un tappetino è un'ottima mappa tattica, versatile e adatta a tutte le circostanze. Per le miniature esistono molte opzioni, dalle caramelle, ai dadi, ai segnalini o alle monete per rappresentare i mostri, fino a collezioni di migliaia di miniature di plastica predisposte. Se si ha intenzione di gestire una parte dei combattimenti in questo modo, sarà certamente il caso di includere questi oggetti tra i propri strumenti del Dungeon Master Pigro.

Le miniature che rappresentano i personaggi giocanti possono essere utili anche fuori dal combattimento. Possono consentire ai giocatori di mostrare la posizione relativa dei personaggi, il loro ordine di marcia quando esplorano i dungeon oppure possono indicare chi è sveglio e chi sta dormendo durante i momenti di riposo.

Le mappe prestampate degli incontri e gli elementi di terreno tridimensionali permettono ai giocatori di immedesimarsi ancora di più e possono contribuire a rendere una sessione di combattimento più interessante dal punto di vista tattico, rispetto a uno scontro che si svolge completamente nel teatro della mente. Tuttavia, le mappe tattiche, gli elementi tridimensionali e le miniature non sono una necessità. Si possono giocare sessioni fantastiche, divertenti e meravigliose usando solo vaghi schizzi e descrizioni evocative. Oltre a eliminare una certa complessità e i costi aggiuntivi, accantonare mappe e miniature dà al gioco la flessibilità e la libertà di andare ovunque lo porti la storia.

## LIBERARSI DI CIÒ CHE NON SERVE

Nel mettere insieme i propri strumenti del Dungeon Master Pigro, quello che si evita di inserire ha la stessa importanza di quello che si aggiunge. Molti accessori che all'inizio potevano sembrare utili finiscono per rivelarsi scomodi durante il gioco e ogni oggetto che viene aggiunto rende più difficile trovarne e usarne degli altri. Non è bello rovistare in una grossa scatola piena di ciarpame per trovare le proprie carte iniziativa o alcune miniature specifiche.

Di sessione in sessione, ogni GM si farà un'idea sempre migliore di quali componenti usi regolarmente e quali non aggiungano nulla all'esperienza di gioco. Così facendo, si può continuare a ridurre i propri strumenti agli elementi essenziali, cioè quelli che, come il resto delle tecniche del Dungeon Master Pigro, hanno un impatto sulla sessione.

## CHECKLIST PER GLI STRUMENTI DEL DUNGEON MASTER PIGRO

Ecco la lista degli oggetti da tenere in considerazione per gli strumenti del Dungeon Master Pigro:

- Dadi, matite e pennarelli cancellabili
- Taccuino del GM
- Schema della campagna
- Lista selezionata di nomi casuali
- Foglietti
- Carte numerate per l'iniziativa
- Schermo del GM o scheda riassuntiva
- Tappetino da gioco cancellabile
- Avventure e manuali pubblicati
- Miniature, mappe ed elementi di terreno necessari



## CAPITOLO 15: RESKIN



**“Il mondo è pieno di potere ed energia e una persona può andare lontano anche solo appropriandosene di una piccola parte.”**

—Neal Stephenson, *Snow Crash*

Tra tutti gli strumenti a disposizione del Dungeon Master Pigro, pochi sono utili quanto il reskin. Il reskin ci permette di usare quattro decadi di materiale pubblicato, testato e prodotto professionalmente e adattarlo alle nostre sessioni in pochi secondi.

Nei GdR da tavolo, il reskin è la tecnica che consiste nel prendere qualcosa che esiste già e cambiargli nome, descrizione o stile per farlo apparire completamente nuovo e unico.

Ecco una definizione ancora più breve del processo di reskin:

**Prendere qualcosa che esiste già e descriverlo come qualcosa di nuovo.**

Immaginiamo di volere un potente barbaro come guardia del corpo del barone malvagio, ma non abbiamo a portata di mano le statistiche di una guardia del corpo adatte allo scopo. Invece di costruirla da zero, possiamo usare la scheda delle statistiche di un ogre e descriverlo come la guardia del corpo del barone. Preparazione di un incontro memorabile completata!

Nei GdR la tecnica del reskin viene sfruttata in prevalenza con i mostri, ma funziona anche con dungeon, villaggi, città e perfino con interi mondi di gioco.

### RESKIN DEI MOSTRI

“Se usi le statistiche di un haan, ma descrivi delle pinne e degli zampilli invece di artigli e palloni di ragnatela, uno spruzzo ghiacciato invece che infuocato e una velocità di nuoto invece che di volo, congratulazioni! Hai appena creato un alieno nuovo di zecca e i tuoi giocatori non sapranno mai la differenza!”

—*Starfinder: Manuale di Gioco*

In qualsiasi momento di una sessione, si può avere la necessità di creare nuovi mostri adatti alla storia che si sta raccontando. Un enorme guardiano di pietra che protegge il passaggio per un antico tempio, per esempio. Se non si riescono a recuperare in fretta le statistiche di una statua gigantesca, l'istinto spinge a controllare le regole sulla creazione di nuovi mostri e poi a creare un profilo adatto, ma tutto questo richiede del tempo.

Invece, basta trovare un mostro di un simile livello di potere, le cui caratteristiche generali si avvicinino a quelle della statua, come in questo caso potrebbe essere un potente gigante. Si possono semplicemente usare le sue statistiche e chiamarlo “Guardiano del Tempio”, descrivendo i suoi attacchi

come quelli di una statua titanica. Nessuno se ne accorgerebbe.

Non esistono mostri che non possano subire questo tipo di trattamento. Un drago bianco può diventare un avatar di qualche divinità defunta, un mago può diventare un viceré non morto e un'idra può diventare un terribile costrutto di cui gli gnomi hanno perso il controllo o un orrore contorto proveniente dai reami dell'incubo.

A volte sarà necessario cambiare gli attributi di una scheda delle statistiche perché funzionino con la nuova idea del mostro che ha subito il reskin e di solito questo si può semplicemente improvvisare: il viceré ammuffito adesso è un non morto piuttosto che un umanoide, l'avatar del dio defunto non è più un drago, ma un demone il cui soffio rilascia un'ondata di energia necrotica invece che di gelo. Questo tipo di modifiche sono semplici da applicare sul momento.

Il reskin dei mostri prende le statistiche di centinaia di mostri creati e testati professionalmente che fanno già parte del nostro gioco e li trasforma in un'infinita varietà di creature adatte a qualunque situazione necessaria per la storia. **Il reskin dei mostri è un perfetto esempio della via del Dungeon Master Pigro**, perché permette di sfruttare migliaia di ore di lavoro e applicarle alla propria sessione quasi senza alcuno sforzo.

## RESKIN DEI DUNGEON

Non ci si deve fermare ai mostri. Per soddisfare i requisiti e le necessità della propria sessione si può operare un reskin su interi dungeon. Per i Gdr fantasy, negli ultimi quarant'anni sono stati sviluppati letteralmente migliaia di dungeon, che è possibile smembrare e inserire nelle proprie sessioni. Si può rovesciare una mappa o tagliarla a metà, oppure si possono usare solo alcune stanze, operando un reskin in modo che sembrino uniche.

Proprio come con il reskin dei mostri, il GM modificherà questi dungeon in base alla propria idea e modellerà i loro contenuti in modo che si adattino alla storia. Può anche legare i segreti e gli indizi che ha preparato al dungeon su cui opera il reskin, per conferirgli lo stile dell'avventura in cui è inserito o potrebbe addirittura sottoporlo a un processo di alterazione più ampio, come prendere un dungeon a tema "fuoco" e trasformarlo in uno a tema "ghiaccio".

Il GM può anche crearsi un archivio di mappe di dungeon già pubblicate a cui ricorrere quando ha bisogno di qualcosa di più complesso del piccolo numero di luoghi fantastici che ha preparato. Può rimpiazzare un paio delle stanze del dungeon su cui ha fatto il reskin con i propri luoghi fantastici e poi improvvisare le descrizioni degli altri ambienti a mano a mano che diventa necessario durante la sessione. Una buona collezione di mappe è un'ottima aggiunta agli strumenti del Dungeon Master Pigro.

## RESKIN DEI MONDI

Si può ampliare l'idea del reskin a ogni altro aspetto del mondo di gioco, fino a includere il mondo stesso. Taverne, locande, castelli, templi, città, piani di esistenza, dèi, interi pantheon. È molto probabile che qualunque cosa di cui si abbia bisogno possa essere presa in prestito da altre risorse costruite con molto più tempo, denaro ed energia creativa di quanto la maggior parte dei GM disporranno mai. Le avventure e i manuali di ambientazione già pubblicati hanno un enorme valore come materiale riutilizzabile e, anche se non vengono impiegati direttamente, se ne può comunque fare un ottimo uso sfruttando il reskin per inserirli nel proprio mondo.

## FUSIONE

Oltre al reskin di mostri, dungeon, villaggi, città o intere campagne, un GM può anche scegliere due o più di questi elementi e mischiarli insieme per trasformarli in qualcosa di nuovo. Può prendere le statistiche di base di un gigante, aggiungere gli elementi magici di quelle di un mago e creare così un nuovo gigante delle rune stregone. Può prendere una città fluttuante di un reame dove la magia è molto diffusa e fonderla con la metropoli cupa e malfamata di un mondo dark fantasy. Ed ecco una colonia penale fluttuante del tutto originale. Fare il reskin di un singolo elemento pubblicato per trasformarlo in qualcosa di nuovo è semplicissimo, ma prendere parti da due o più elementi e fonderle tra loro non è poi molto più complicato. Molte delle idee più memorabili, dal gioco alla narrativa, sfruttano questo concetto.

## LICENZA DI ESSERE ISPIRATI

Per molti GM il reskin è una cosa naturale. Siamo abituati a prendere quello che ci serve da molte fonti



differenti e abbiamo abbastanza esperienza per sapere quanto possa essere valido al tavolo il materiale pubblicato, una volta subito un reskin. Tuttavia, altri GM evitano di usare questa tecnica. Per alcuni il risultato del reskin non è un prodotto della propria immaginazione e questo può spingerli a voler usare solo materiale frutto della propria inventiva. Altri ancora hanno la sensazione che il reskin sia come barare o, peggio ancora, rubare.

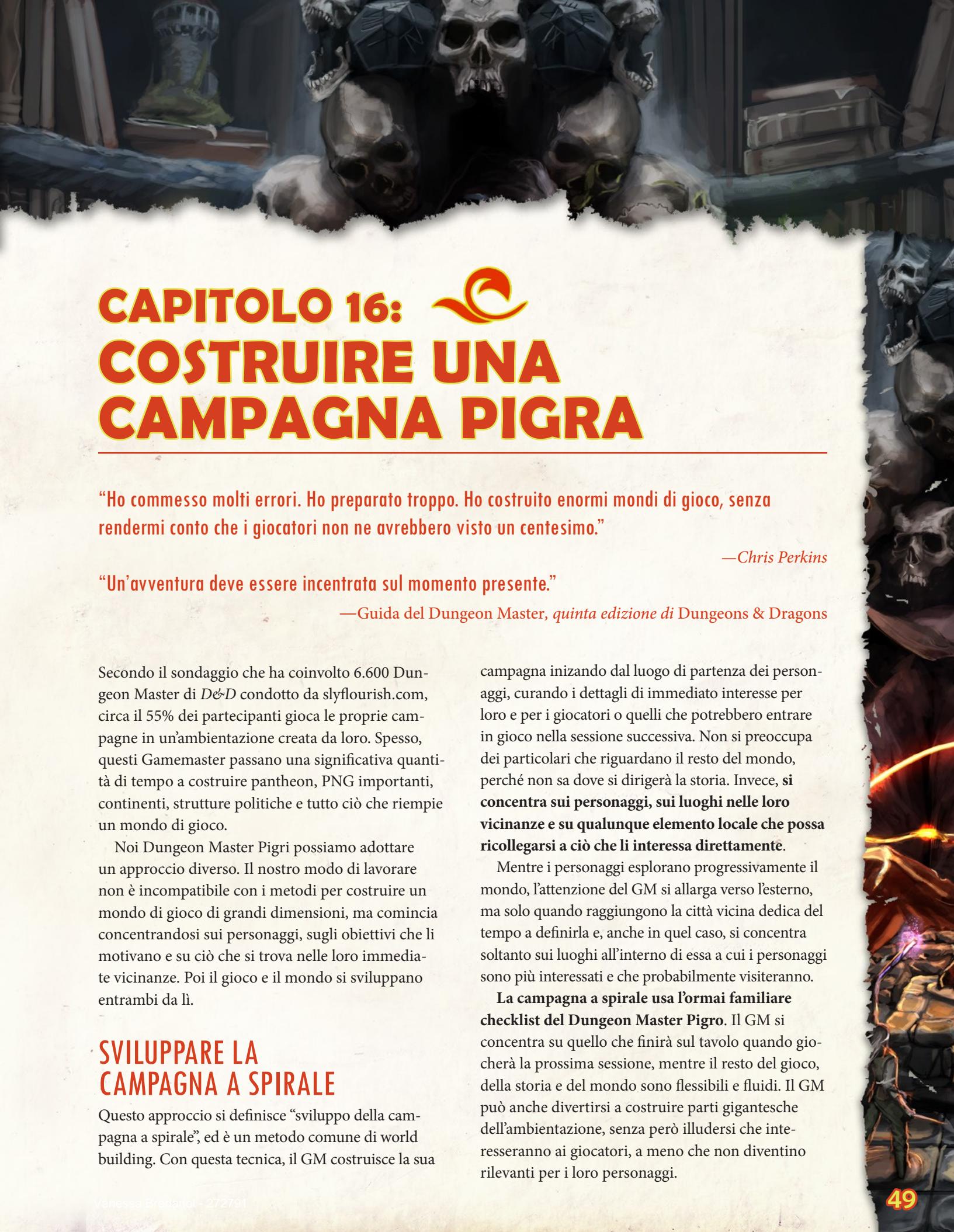
È importante mettere da parte questi sentimenti. Esiste tantissimo materiale straordinario per le nostre sessioni. Usare idee prese da altri giochi o libri della nostra collezione non significa rubare o svalutare il lavoro degli scrittori, designer e illustratori che li hanno creati. Piuttosto, si tratta di farsi ispirare da quelle opere in modo diverso. Quindi non bisogna accantonare quel materiale solo perché in qualche modo il reskin di un mostro, di un'ambientazione o di altri elementi di gioco sembra meno creativo rispetto a inventare tutto da soli.

Un GM deve ammettere con onestà di non essere semplicemente in grado di impiegare il tempo, il denaro e le energie creative che sono state usate per pubblicare i migliori giochi. Tuttavia, può facilmente assorbire quell'energia tramite il reskin di elementi tratti da quei prodotti, per poi incanalarla nelle sue sessioni con pochissimo sforzo.

**Il reskin è probabilmente il consiglio più prezioso di tutto il manuale.** Bisogna tenerselo stretto e usarlo nel modo migliore.

## CHECKLIST PER IL RESKIN

- Prendere qualcosa che esiste già e descriverlo come qualcosa di nuovo.
- Fare il reskin di mostri, dungeon, villaggi, città, avventure e interi mondi di gioco da manuali di GdR pubblicati.
- Per fare il reskin di un mostro, usare le statistiche di una creatura esistente riadattandone il tema alla storia della campagna.
- Prendere idee da più fonti e mescolarle insieme dando vita a qualcosa di nuovo.
- Prendere in prestito liberamente da manuali, avventure e bestiari dei GdR fantasy già pubblicati.
- Togliersi dalla testa che prendere in prestito elementi da fonti pubblicate equivalga a barare o sia in qualche modo meno creativo rispetto a costruire tutto da zero.



# CAPITOLO 16:

# COSTRUIRE UNA CAMPAGNA PIGRA

**“Ho commesso molti errori. Ho preparato troppo. Ho costruito enormi mondi di gioco, senza rendermi conto che i giocatori non ne avrebbero visto un centesimo.”**

—Chris Perkins

**“Un'avventura deve essere incentrata sul momento presente.”**

—Guida del Dungeon Master, *quinta edizione di Dungeons & Dragons*

Secondo il sondaggio che ha coinvolto 6.600 Dungeon Master di *D&D* condotto da slyflourish.com, circa il 55% dei partecipanti gioca le proprie campagne in un'ambientazione creata da loro. Spesso, questi Gamemaster passano una significativa quantità di tempo a costruire pantheon, PNG importanti, continenti, strutture politiche e tutto ciò che riempie un mondo di gioco.

Noi Dungeon Master Pigri possiamo adottare un approccio diverso. Il nostro modo di lavorare non è incompatibile con i metodi per costruire un mondo di gioco di grandi dimensioni, ma comincia concentrandosi sui personaggi, sugli obiettivi che li motivano e su ciò che si trova nelle loro immediate vicinanze. Poi il gioco e il mondo si sviluppano entrambi da lì.

## Sviluppare la campagna a spirale

Questo approccio si definisce “sviluppo della campagna a spirale”, ed è un metodo comune di world building. Con questa tecnica, il GM costruisce la sua

campagna iniziando dal luogo di partenza dei personaggi, curando i dettagli di immediato interesse per loro e per i giocatori o quelli che potrebbero entrare in gioco nella sessione successiva. Non si preoccupa dei particolari che riguardano il resto del mondo, perché non sa dove si dirigerà la storia. Invece, **si concentra sui personaggi, sui luoghi nelle loro vicinanze e su qualunque elemento locale che possa ricollegarsi a ciò che li interessa direttamente.**

Mentre i personaggi esplorano progressivamente il mondo, l'attenzione del GM si allarga verso l'esterno, ma solo quando raggiungono la città vicina dedica del tempo a definirla e, anche in quel caso, si concentra soltanto sui luoghi all'interno di essa a cui i personaggi sono più interessati e che probabilmente visiteranno.

**La campagna a spirale usa l'ormai familiare checklist del Dungeon Master Pigro.** Il GM si concentra su quello che finirà sul tavolo quando giocherà la prossima sessione, mentre il resto del gioco, della storia e del mondo sono flessibili e fluidi. Il GM può anche divertirsi a costruire parti gigantesche dell'ambientazione, senza però illudersi che interesseranno ai giocatori, a meno che non diventino rilevanti per i loro personaggi.



Oltre alla solita checklist, esistono anche degli altri strumenti che possono aiutare a costruire il mondo di gioco per una nuova campagna e molti manuali e supplementi di GdR descrivono i dettagli più complessi di questo processo. Noi invece ci concentreremo su tre semplici tecniche che permettono di costruire velocemente una campagna rilevante per i personaggi e per i giocatori: l'aggancio, le sei verità e la definizione dei fronti.

## COSTRUIRE L'AGGANCIO

Quando ci si siede a sviluppare una campagna, che si tratti di una manciata di avventure o di una grande epopea pluriennale, avere una semplice descrizione di una sola frase che la definisca è di enorme aiuto. Queste poche parole mettono in chiaro ai giocatori cosa si suppone che facciano e aiutano il GM a mantenere un'idea chiara di cosa preparare con l'evolversi della campagna.

Gli agganci delle campagne dovrebbero essere semplici, chiari e diretti. Ecco dieci esempi:

- Sconfiggere la regina incantatrice.
- Fermare l'ascesa del principe demone.
- Distruggere l'oscuro impero del lich.
- Uccidere la signora dei vampiri e porre fine al suo regno di tenebra.
- Recuperare le sei lame elfiche del potere.
- Restituire il trono al re spodestato.
- Sconfiggere i cinque titani oscuri che tengono in pugno il mondo intero.
- Mettere fine alla guerra scatenata dall'imperatore degli orchi.
- Uccidere il traditore che ha assassinato i personaggi cinquant'anni prima.
- Impedire la resurrezione del signore oscuro.

Ovviamente, i termini generici usati in questi agganci andrebbero rimpiazzati con dei dettagli più specifici della campagna. Per la nostra avventura *Il Flagello di Volixus*, espanderemo il tema in una campagna più ampia incentrata sull'ascesa di un signore demoniaco di nome Thuron, che desidera conquistare la valle che circonda il villaggio di Whitesparrow. Questo è l'aggancio:

*Fermare l'ascesa di Thuron.*

Cinque parole in grado di definire i conflitti e l'arco narrativo di un'intera campagna sono difficili da battere.

## DICHIARARE LE SEI VERITÀ DEL MONDO

Il GM crea una campagna incentrata sui personaggi, mentre i giocatori costruiscono quegli stessi personaggi attorno a essa. Tuttavia, perché abbiano informazioni sufficienti per farlo, il GM deve dare loro più di cinque parole e, per aiutarli a capire quali siano i confini da non oltrepassare, può creare le sei verità.

Queste verità sono fatti che differenziano la campagna da tutte le altre a cui i giocatori potrebbero aver partecipato in precedenza o che potrebbero aspettarsi. Sei è il numero ideale perché sono facili da scrivere, facili da digerire ed evitano che il mondo diventi troppo complicato.

Ecco un esempio di sei verità per il mondo della nostra avventura, *Il Flagello di Volixus*:

- Sotto al villaggio di Whitesparrow si annida un terribile potere.
- Le terre che circondano Whitesparrow stanno diventando sempre più selvagge.
- Macchine risalenti a una guerra infernale giacciono sepolte nelle sconfinate caverne sotto quelle terre.
- Un potente diavolo ha messo gli occhi su Whitesparrow, sulla valle circostante e sui misteri che nasconde.
- Le rovine di guardiani elfici risalenti a mille anni prima costellano tutta la valle.
- Nella valle il confine con i piani esterni è diventato sottile.

Durante la prima sessione della sua avventura (chiamata "sessione zero", di cui parleremo nel prossimo capitolo), il GM consegna ai giocatori questa lista di verità della campagna, che poi loro useranno per costruire dei personaggi che si adattino al tema.

## DEFINIRE I FRONTI

*"Il concetto di fronti di Dungeon World ha migliorato le mie partite di D&D in modo incalcolabile."*

—Mike Mearls

C'è un'ultima attività della preparazione della campagna che può aiutare il GM a concentrarsi sulle motivazioni principali all'interno del suo mondo. I fronti sono un'idea presa dal gioco *Il Mondo dell'Apocalisse* di D. Vincent Baker e resa popolare da *Dungeon World* di Adam Koebel e Sage LaTorra, ma qui semplificheremo il concetto.

I fronti (chiamati così dal nome dei fronti meteorologici) rappresentano le grandi forze della campagna. Molto spesso, questo ruolo è ricoperto dagli antagonisti principali di una campagna, ma anche eventi cataclismatici incombenti possono essere altrettanto adatti. Le campagne più piccole possono avere solo uno o due fronti, mentre quelle più grandi anche sei. In ogni caso, per la via del Dungeon Master Pigro, tre fronti sono quasi sempre un buon numero. Ogni fronte è costituito dai seguenti elementi:

**IL FRONTE:** chi o cosa è questo fronte?

**L'OBIETTIVO:** cosa sta cercando di ottenere questo fronte? Dove è diretto? Se è composto da una o più creature, sono convinte che le loro azioni siano giustificate? Lo sono?

**I TRE CUPI PRESAGI:** quali tre fasi visibili mostrano il progresso di questo fronte?

## ESEMPIO DI FRONTI PER IL FLAGELLO DI VOLIXUS

**FRONTE:** Volixus

**OBIETTIVO:** costruire la macchina da guerra infernale, usarla per radere al suolo Whitesparrow e riportare alla luce i segreti che giacciono sotto il villaggio.

**PRIMO CUPO PRESAGIO:** l'hobgoblin mezzodrago Volixus ripara la macchina da guerra infernale grazie ad antichi progetti demoniaci e all'ingegno degli gnomi.

**SECONDO CUPO PRESAGIO:** Volixus riesce a trovare la gemma infernale necessaria ad alimentare la macchina da guerra.

**TERZO CUPO PRESAGIO:** Volixus apre i cancelli di Grayspire, inviando la sua macchina da guerra e il suo esercito verso Whitesparrow.

**FRONTE:** Thuron

**OBIETTIVO:** conquistare la valle attorno Whitesparrow e renderla la sua nuova dimora infernale.

**PRIMO CUPO PRESAGIO:** i servitori di Thuron recuperano la conoscenza necessaria per aprire un portale per il reame del diavolo nei Nove Inferi.

**SECONDO CUPO PRESAGIO:** i servitori di Thuron aprono un portale tra l'inferno e la valle.

**TERZO CUPO PRESAGIO:** Thuron entra nel mondo.

**FRONTE:** Il Culto del Crepuscolo

**OBIETTIVO:** portare le tenebre eterne sulla terra per il suo padrone segreto, Thuron.

**PRIMO CUPO PRESAGIO:** il Culto del Crepuscolo recupera un sapere arcano da una biblioteca perduta.

**SECONDO CUPO PRESAGIO:** grazie alla nuova magia di cui si è impossessato, il Culto del Crepuscolo provoca un'eclissi solare lunga un'ora.

**TERZO CUPO PRESAGIO:** il Culto del Crepuscolo costruisce un altare dedicato a Thuron, dal quale può provocare un'eclissi solare permanente.

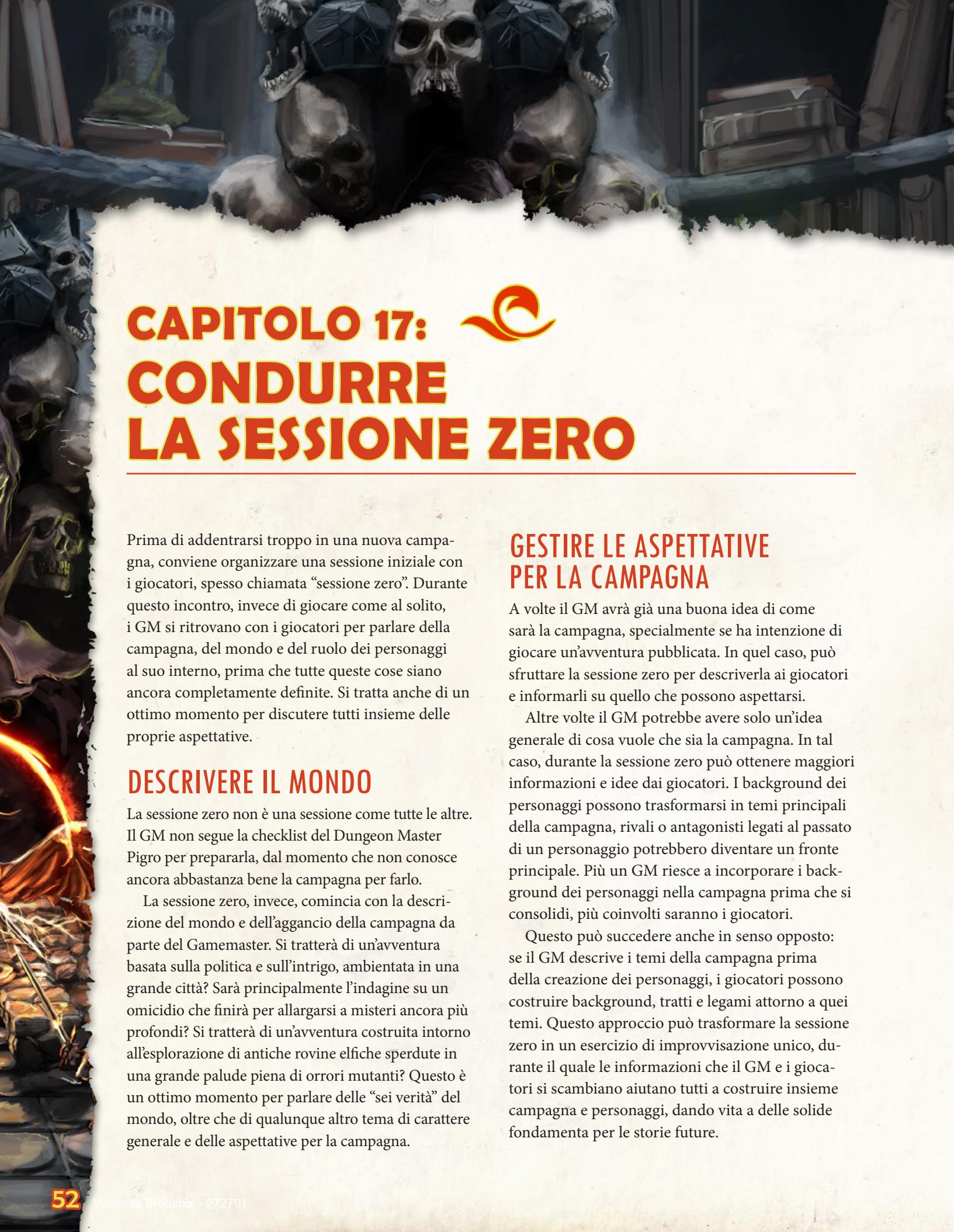
Terremo questi fronti vaghi e volutamente non approfonditi, proprio come il resto delle nostre trame, piani e appunti, senza dimenticare che cambieranno drammaticamente con il procedere della storia. Le minacce originali saranno sventate e ne appariranno di nuove. Interi fronti potrebbero scomparire e, quando succederà, ne nasceranno altri a rimpiazzarli.

## EVITARE DI PENSARE “COSA POTREBBE SUCCEDERE?”

I fronti possono aiutare a distogliere l'attenzione del GM dall'ipotizzare l'andamento della sessione. Leggendo i tre fronti e analizzando come si stanno sviluppando, non può sapere quali trame della campagna seguiranno i personaggi o quali ignoreranno. Non può sapere quali fronti deraglieranno e non si verificheranno mai. Il GM non sta cercando di predire il futuro della sessione, ma sta osservando gli attori principali della storia in tempo reale, tentando di capire dove siano diretti. Non deve preoccuparsi di cosa *potrebbe succedere*. Solo di cosa **sta succedendo al momento**.

## CHECKLIST DELLA CAMPAGNA PIGRA

- Preparare la campagna come si prepara la prossima sessione. La prossima sessione è sempre la cosa più importante.
- Sviluppare una campagna a spirale che si concentri su ciò che è importante per i PG nell'immediato e che si sviluppi progressivamente verso l'esterno a mano a mano che i PG si affacciano sul mondo.
- Costruire un aggancio per la campagna che la focalizzi su un solo obiettivo principale chiaro.
- Dichiarare le sei verità distintive. Usarle per aiutare i giocatori a costruire dei PG adatti.
- Definire tre fronti, gli attori principali della campagna, i loro obiettivi e tre cupi presagi che ne mostrino il progresso.



# CAPITOLO 17: CONDURRE LA SESSIONE ZERO



Prima di addentrarsi troppo in una nuova campagna, conviene organizzare una sessione iniziale con i giocatori, spesso chiamata "sessione zero". Durante questo incontro, invece di giocare come al solito, i GM si ritrovano con i giocatori per parlare della campagna, del mondo e del ruolo dei personaggi al suo interno, prima che tutte queste cose siano ancora completamente definite. Si tratta anche di un ottimo momento per discutere tutti insieme delle proprie aspettative.

## DESCRIVERE IL MONDO

La sessione zero non è una sessione come tutte le altre. Il GM non segue la checklist del Dungeon Master Pigro per prepararla, dal momento che non conosce ancora abbastanza bene la campagna per farlo.

La sessione zero, invece, comincia con la descrizione del mondo e dell'aggancio della campagna da parte del Gamemaster. Si tratterà di un'avventura basata sulla politica e sull'intrigo, ambientata in una grande città? Sarà principalmente l'indagine su un omicidio che finirà per allargarsi a misteri ancora più profondi? Si tratterà di un'avventura costruita intorno all'esplorazione di antiche rovine elfiche sperdute in una grande palude piena di orrori mutanti? Questo è un ottimo momento per parlare delle "sei verità" del mondo, oltre che di qualunque altro tema di carattere generale e delle aspettative per la campagna.

## GESTIRE LE ASPETTATIVE PER LA CAMPAGNA

A volte il GM avrà già una buona idea di come sarà la campagna, specialmente se ha intenzione di giocare un'avventura pubblicata. In quel caso, può sfruttare la sessione zero per descriverla ai giocatori e informarli su quello che possono aspettarsi.

Altre volte il GM potrebbe avere solo un'idea generale di cosa vuole che sia la campagna. In tal caso, durante la sessione zero può ottenere maggiori informazioni e idee dai giocatori. I background dei personaggi possono trasformarsi in temi principali della campagna, rivali o antagonisti legati al passato di un personaggio potrebbero diventare un fronte principale. Più un GM riesce a incorporare i background dei personaggi nella campagna prima che si consolidi, più coinvolti saranno i giocatori.

Questo può succedere anche in senso opposto: se il GM descrive i temi della campagna prima della creazione dei personaggi, i giocatori possono costruire background, tratti e legami attorno a quei temi. Questo approccio può trasformare la sessione zero in un esercizio di improvvisazione unico, durante il quale le informazioni che il GM e i giocatori si scambiano aiutano tutti a costruire insieme campagna e personaggi, dando vita a delle solide fondamenta per le storie future.

Questo è anche un ottimo momento per chiedere ai giocatori se ci sono dei temi che durante la campagna andrebbero evitati. È possibile che i giocatori non si trovino a proprio agio con particolari argomenti o situazioni che potrebbero saltare fuori, come il razzismo, la schiavitù, la violenza sui bambini, la sessualità esplicita o le descrizioni di torture. Quando descrive la campagna, il GM deve chiedere se ci sono problemi sul tema generale o su qualunque altro argomento o situazione che quindi, andando avanti, vanno evitati.

## COLLEGARE I PERSONAGGI TRA LORO

La sessione zero è anche un buon momento per unire i personaggi, evitando l'inflazionato "vi incontrate tutti in una taverna" e cercando dei legami più interessanti prima di iniziare a giocare.

La lista che segue presenta venti possibili tipi di relazioni in grado di collegare facilmente tra loro due o più personaggi di un gruppo di avventurieri durante una sessione zero:

- Fratello/sorella di...
- Salvato da...
- Commilitone di...
- Protetto da...
- È andato all'avventura con...
- Rivale amichevole di...
- Amico d'infanzia di...

- Legato magicamente a...
- Sopravvissuto con...
- Fuggito con...
- Apprendista di...
- Accolito di...
- Idolatra...
- Compagno di bevute di...
- In affari con...
- Ha perso una scommessa con...
- In debito con...
- Addestrato da...
- Compagno di duelli di...
- In fuga con...

Si può consegnare questa lista ai giocatori durante la sessione zero in modo da suggerire loro alcune idee sul rapporto che può esistere tra i loro personaggi.

È possibile personalizzare queste relazioni a seconda della campagna e del mondo. Nella nostra avventura dimostrativa, *Il Flagello di Volixus*, alcuni dei personaggi potrebbero essere veterani che hanno servito con Ruth Willowmane, attuale sceriffa di Whitesparrow, mentre altri potrebbero essere fuggiti dal Culto del Crepuscolo prima della loro oscura iniziazione a quell'ordine.



## LEGARE I PERSONAGGI A UNA STESSA FAZIONE

Invece di costruire una rete di relazioni personali tra i personaggi, il GM può invece legarli tutti a una stessa fazione del mondo di gioco: una gilda, una chiesa, un ordine, un'unità mercenaria o qualsiasi altra organizzazione. I personaggi potrebbero essere tutti al servizio dello stesso signore degli elfi, inviati di una grande e potente dinastia oppure agenti di un'oscura rete di spie.

Legare tutti i personaggi a una stessa fazione non solo permette di superare il famigerato incontro nella taverna, ma crea anche un potente aggancio per farli interagire con quella fazione. È facile da implementare e da usare durante il gioco, fornisce ai personaggi background, motivazioni, PNG che assegnano missioni e allo stesso tempo permette al GM di sfruttare il background di *tutti* i personaggi contemporaneamente. Durante la sessione zero i giocatori dovrebbero cooperare nella scelta della fazione alla quale legarsi e, dopo che l'hanno fatto, il GM può sfruttarla per il resto della campagna.

## GUIDARE I PERSONAGGI VERSO L'AVVENTURA COOPERATIVA

Nell'usare la sessione zero per predisporre la campagna, il GM può cercare di guidare i giocatori alla creazione di personaggi adatti a essa. Personaggi costruiti su temi non adatti a una particolare campagna possono portare noia e frustrazione, sia per i giocatori che per il GM. Nonostante sia meglio che i giocatori abbiano un'ampia gamma di opzioni per i loro personaggi, si possono anche fornire delle linee guida di base pensate per aiutare l'intero gruppo a divertirsi di più:

*Costruire personaggi con un chiaro motivo per andare all'avventura insieme al resto del gruppo.*

Questo aiuta tutti a evitare il problema del "perché il mio personaggio dovrebbe perdere tempo con questi idioti?" che di tanto in tanto affiora al tavolo. A volte, tuttavia, i giocatori diventano troppo creativi, costruendo background improbabili che sembrano interessanti, ma che poi nella campagna non servono a niente. Tutti desiderano trovare nuovi modi di rendere il gioco originale e creativo, ma un GdR fantasy di solito ha un design e una struttura chiari, basati su **azione, esplorazione, combattimento e avventura**.

## GIOCARE UN'AVVENTURA VELOCE

Una volta che la pianificazione complessiva è fatta, durante la sessione zero potrebbe rimanere il tempo per giocare un'avventura veloce. Il GM dovrà improvvisare parecchio, dato che non avrà ancora applicato la checklist del Dungeon Master Pigro alla campagna. Mentre i giocatori sono occupati a discutere dei loro personaggi, il GM potrebbe pensare a una partenza forte per questa breve avventura. Non deve essere chissà cosa, ma una veloce serie di incontri che coprano interazione con i PNG, esplorazione e combattimento può rivelarsi un modo divertente per migliorare le proprie capacità di improvvisazione e fare appassionare i giocatori alla campagna.

## CHECKLIST PER CONDURRE LA SESSIONE ZERO

- Usare la prima sessione per aiutare i giocatori a costruire personaggi che abbiano rilevanza per la campagna e per indirizzare quest'ultima verso i background e le motivazioni dei PG.
- Descrivere il tema generale della campagna e le "sei verità" ideate durante la pianificazione.
- Usare la sessione zero per gestire le aspettative per la campagna.
- Sviluppare legami tra i personaggi e collegarli al mondo di gioco.
- Valutare di legare tutti i personaggi a una stessa fazione. Lasciare che i giocatori la scelgano tra diverse opzioni.
- Guidare i personaggi verso l'avventura cooperativa chiedendo ai giocatori di fornire un chiaro motivo per cui i loro personaggi vanno all'avventura con il resto del gruppo.
- Giocare una sessione veloce e pesantemente improvvisata che includa qualche interazione con i PNG, un po' di esplorazione e un po' di combattimento.

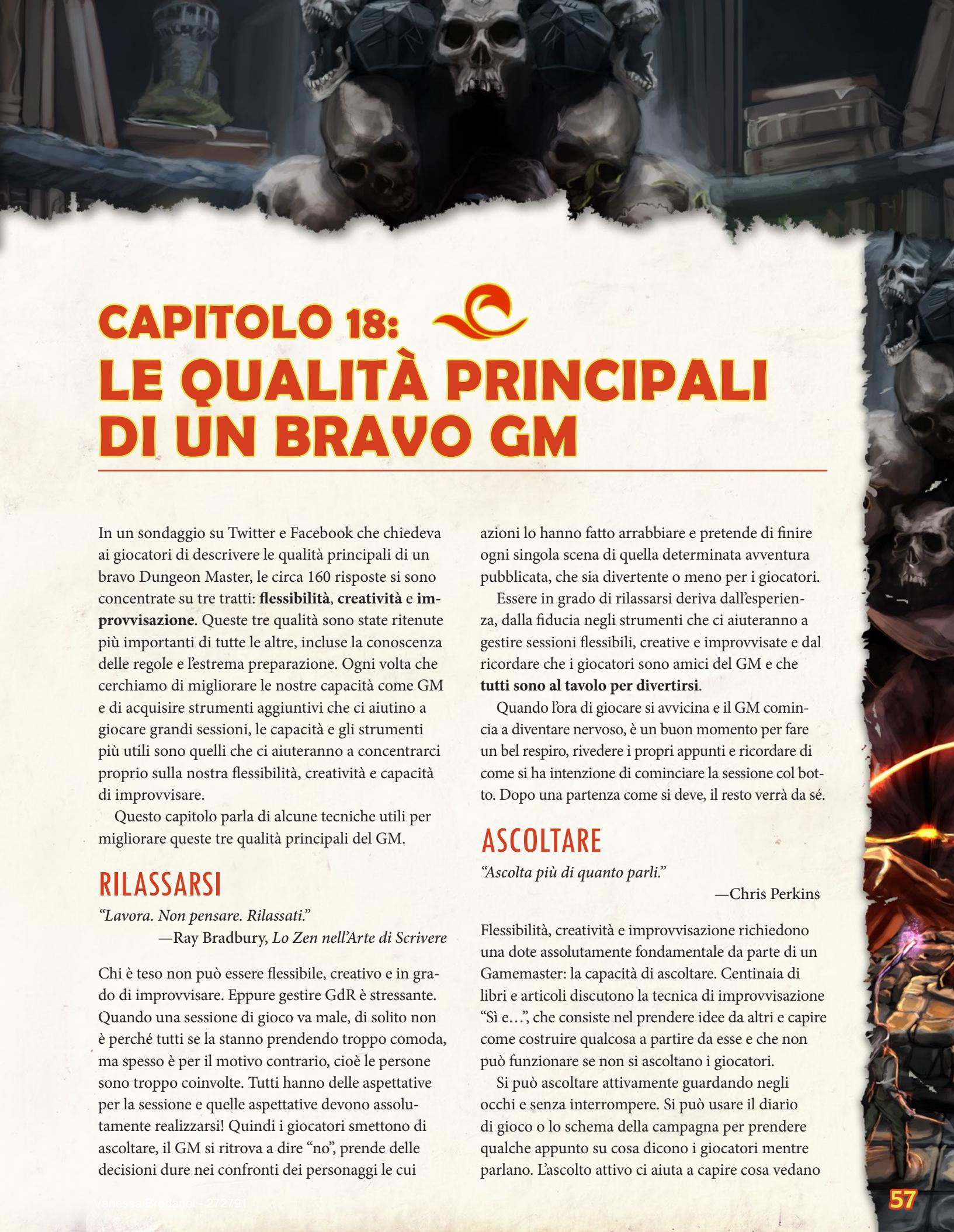


# GESTIRE LA SESSIONE

---







# CAPITOLO 18:

# LE QUALITÀ PRINCIPALI DI UN BRAVO GM

In un sondaggio su Twitter e Facebook che chiedeva ai giocatori di descrivere le qualità principali di un bravo Dungeon Master, le circa 160 risposte si sono concentrate su tre tratti: **flessibilità, creatività e improvvisazione**. Queste tre qualità sono state ritenute più importanti di tutte le altre, incluse la conoscenza delle regole e l'estrema preparazione. Ogni volta che cerchiamo di migliorare le nostre capacità come GM e di acquisire strumenti aggiuntivi che ci aiutino a giocare grandi sessioni, le capacità e gli strumenti più utili sono quelli che ci aiuteranno a concentrarci proprio sulla nostra flessibilità, creatività e capacità di improvvisare.

Questo capitolo parla di alcune tecniche utili per migliorare queste tre qualità principali del GM.

## RILASSARSI

*“Lavora. Non pensare. Rilassati.”*

—Ray Bradbury, *Lo Zen nell’Arte di Scrivere*

Chi è teso non può essere flessibile, creativo e in grado di improvvisare. Eppure gestire GdR è stressante. Quando una sessione di gioco va male, di solito non è perché tutti se la stanno prendendo troppo comoda, ma spesso è per il motivo contrario, cioè le persone sono troppo coinvolte. Tutti hanno delle aspettative per la sessione e quelle aspettative devono assolutamente realizzarsi! Quindi i giocatori smettono di ascoltare, il GM si ritrova a dire “no”, prende delle decisioni dure nei confronti dei personaggi le cui

azioni lo hanno fatto arrabbiare e pretende di finire ogni singola scena di quella determinata avventura pubblicata, che sia divertente o meno per i giocatori.

Essere in grado di rilassarsi deriva dall’esperienza, dalla fiducia negli strumenti che ci aiuteranno a gestire sessioni flessibili, creative e improvvise e dal ricordare che i giocatori sono amici del GM e che **tutti sono al tavolo per divertirsi**.

Quando l’ora di giocare si avvicina e il GM comincia a diventare nervoso, è un buon momento per fare un bel respiro, rivedere i propri appunti e ricordare di come si ha intenzione di cominciare la sessione col botto. Dopo una partenza come si deve, il resto verrà da sé.

## ASCOLTARE

*“Ascolta più di quanto parli.”*

—Chris Perkins

Flessibilità, creatività e improvvisazione richiedono una dose assolutamente fondamentale da parte di un Gamemaster: la capacità di ascoltare. Centinaia di libri e articoli discutono la tecnica di improvvisazione “Sì e...”, che consiste nel prendere idee da altri e capire come costruire qualcosa a partire da esse e che non può funzionare se non si ascoltano i giocatori.

Si può ascoltare attivamente guardando negli occhi e senza interrompere. Si può usare il diario di gioco o lo schema della campagna per prendere qualche appunto su cosa dicono i giocatori mentre parlano. L’ascolto attivo ci aiuta a capire cosa vedano



i giocatori nella storia e nei loro personaggi e cosa vogliono dal gioco.

Questo è particolarmente importante quando si gioca tramite un virtual tabletop. Quando il GM e i giocatori non si trovano tutti nella stessa stanza, molti segnali fisici che la maggior parte delle persone danno per scontati, incluso l'incrocio di sguardi e, più in generale, il linguaggio del corpo, vanno persi. Quindi non bisogna avere paura di essere più diretti nel tirare fuori informazioni da ognuno dei giocatori, assicurandosi di mantenere il coinvolgimento di tutti nella sessione che si sta giocando.

Dopo aver ascoltato, cioè dopo che ha veramente sentito i giocatori, il GM può assorbire delle idee da ciò che hanno detto e reinserirle nel gioco. Dato che la via del Dungeon Master Pigro incoraggia la flessibilità, questo facilita il compito di incorporare le idee dei giocatori senza avere la sensazione di buttare via infinite pagine del proprio materiale.

## FIDARSI DEI PROPRI STRUMENTI

Tutti i passaggi della checklist del Dungeon Master pigro sono ideati per supportare la flessibilità, la creatività e l'improvvisazione necessarie a gestire le sessioni. Il GM ha creato i suoi segreti, indizi, descrizioni di scene e luoghi fantastici per poterli usare quando servono o per poterli eliminare quando trova delle idee migliori.

Potrebbe essere necessaria qualche sessione per capire come funziona tutto il materiale quando lo si mette insieme, ma quando un giocatore descrive un elemento del background del suo personaggio e il GM in seguito lo usa per un segreto o un indizio della campagna, il gioco raggiunge un nuovo livello. Allo stesso tempo, quando i personaggi escono dal seminato, ma il GM riesce ad adattarsi inserendo uno dei suoi luoghi fantastici, il tono della sessione cambia.

La capacità del GM di lavorare con i giocatori rende loro chiaro che non sta semplicemente seguendo un copione, ma che allo stesso tempo non sta inventando tutto a caso. E questo mette in evidenza che il mondo di gioco è reale, anche quando si adatta.

## AFFINARE LE PROPRIE ABILITÀ

Tra tutti i modi diversi per migliorare come Game-master, lavorare su flessibilità, creatività e capacità di improvvisazione si rivelerà utile fino a quando si continuerà a dedicarsi ai giochi di ruolo. Più si fa pratica, più si impara dagli altri GM, più si parla del proprio processo, più sessioni si osservano e si giocano, più tutte queste abilità miglioreranno. E con esse le nostre sessioni.

## CHECKLIST PER FLESSIBILITÀ, CREATIVITÀ E IMPROVVISAZIONE

- I migliori GM abbracciano flessibilità, creatività e improvvisazione.
- Imparare a rilassarsi e concentrarsi sulla partenza forte quando si avvicina l'ora di giocare.
- Ascoltare attivamente i giocatori guardandoli negli occhi, senza interromperli, e prendendo appunti su quello che dicono.
- Costruire partendo dalle idee che forniscono i giocatori e collegarle a segreti e indizi.
- Confidare nel fatto che il materiale preparatorio aiuterà a giocare una sessione creativa, flessibile e divertente.
- Affinare continuamente le proprie abilità osservando altre sessioni, leggendo esperienze di altri GM e parlando con loro.



# CAPITOLO 19: RIASSUMERE LA SESSIONE PRECEDENTE

**“Una breve, concitata e veloce partita a ‘quali cose grandiose e interessanti ci ricordiamo delle ultime sessioni?’ può fare miracoli nel mantenere il gruppo, personaggi e giocatori, sulla pista giusta, immedesimato e coinvolto nella campagna.”**

—Clinton J. Boomer, Kobold Guide to Plots and Campaigns

**“Ascoltarli fare il riassunto è come un enorme stetoscopio sulla campagna.”**

—Matt Colville

Ogni sessione deve cominciare da qualche parte e quindi perché non cominciare con un’attività in grado di coinvolgere in maniera forte i giocatori nel gioco e nella campagna?

Quando siamo pronti a cominciare una sessione, possiamo iniziare chiedendo ai giocatori di riassumere quella precedente e poi osservare con attenzione le risposte che otteniamo. Questo tipo di feedback ci aiuta a capire il vero grado di funzionamento delle nostre sessioni.

## LASCIARE MANO LIBERA AI GIOCATORI

Come molti aspetti della via del Dungeon Master Pigro, questa tecnica offre molteplici benefici.

Primo: aiuta tutti i giocatori, inclusi quelli che potrebbero aver saltato le sessioni precedenti, a ricordare dove si era rimasti e cosa si pensava di fare.

Secondo: aiuta a vedere cosa ricordano i giocatori. Quali eventi o PNG sono rimasti loro impressi? Quali dettagli della storia hanno dimenticato?

Terzo: chiedere un riassunto ai giocatori chiarisce a tutti che la sessione è cominciata. Questo può essere particolarmente utile per i gruppi a cui piace cominciare socializzando, perché l’atto di descrivere tutti insieme la sessione precedente può soddisfare in parte quella necessità.

Mentre i giocatori descrivono la sessione precedente, il GM non deve interromperli, ma lasciar raccontare loro quello che ricordano e probabilmente altri giocatori interverranno a colmare le lacune. Ripetere questo processo sessione dopo sessione aiuterà a capire quali giocatori ricordino quali parti della storia.

## FORNIRE LE INFORMAZIONI MANCANTI

Solo una volta che tutti i giocatori hanno finito il GM dovrebbe fornire qualsiasi informazione

mancante necessaria a portare avanti la storia, ma se hanno dimenticato dei piccoli dettagli, può fare a meno di intervenire. Se una cosa non era abbastanza interessante perché i giocatori la ricordassero, forse alla fine non era poi così importante.

Questi riassunti gestiti dai giocatori aiutano il GM a comprendere cosa importi davvero al tavolo e possono offrire suggerimenti su come eventualmente aggiustare il gioco in modo che si concentri sugli aspetti che il gruppo trova più memorabili, evitando quelli che non lo stanno appassionando.

## CHECKLIST PER RIASSUMERE LA SESSIONE PRECEDENTE

- All'inizio di una sessione, chiedere ai giocatori di riassumere gli eventi di quella precedente.
- Ascoltare e prestare attenzione senza interrompere.
- Prendere nota di cosa ricordino i giocatori.
- Lasciare che gli altri giocatori intervengano a colmare le lacune.
- Correggere solo le incomprensioni sostanziali.
- Usare quello che si è ascoltato per focalizzare la sessione su ciò che i giocatori trovano più memorabile.





# CAPITOLO 20: TRE TRUCCHI PER LA NARRAZIONE DI GRUPPO

---

“Ogni gioco richiede un qualche livello di improvvisazione.”

—Stacy Dellorfano, Unframed

È facile concentrarsi troppo sulle meccaniche di un GdR e dimenticarsi della storia che stiamo condividendo al tavolo. I giocatori potrebbero fissarsi sui dettagli di combattimento delle loro schede del personaggio, i GM potrebbero concentrarsi sulle statistiche dei mostri e la precisione del bilanciamento degli incontri. Il risultato è che a volte, quando giochiamo le nostre sessioni, queste somiglino meno alla copertina di un romanzo fantasy e più a una simulazione bellica.

La creatività porta altra creatività. Quindi, se vogliamo costruire partendo dalla creatività dei giocatori, noi stessi dobbiamo essere i primi creativi. Vogliamo lavorare tutti insieme per elevare le nostre partite da simulazioni focalizzate sulle meccaniche a scene d’azione degne di qualunque buon romanzo o film.

Tuttavia, spingere i giocatori verso l’improvvisazione creativa non è facile. Abbiamo tutti familiarità con il modo in cui la società spinge le persone a lasciarsi l’immaginazione alle spalle una volta terminata l’infanzia ed è proprio l’immaginazione che dobbiamo stimolare di nuovo. Quindi, invece di

cominciare dai massimi sistemi, partiamo dalle piccole cose. Facciamo delle domande specifiche che allontanano i giocatori dalle meccaniche di gioco e li indirizzino verso un campo più creativo.

Come gran parte della via del Dungeon Master Pigro, queste tecniche hanno diversi scopi. La narrazione di gruppo non serve solo a coinvolgere tutti in uno stato mentale più creativo, ma rende anche le nostre sessioni più facili da gestire.

## “DESCRIVI IL TUO COLPO MORTALE”

Quando un personaggio infligge un colpo fatale a un mostro, il GM chiede al giocatore di descrivere la scena. Nel caso di alcuni giocatori, questa richiesta darà vita a un momento in cui guarderanno il GM, poi la scheda del personaggio e poi di nuovo il GM. Di solito, questa iniziale riluttanza sarà seguita da un sorriso fanciullesco e una descrizione sanguinosa del colpo mortale.

Si tratta di una semplice domanda circoscritta alla quale quasi ogni giocatore può rispondere in



modo interessante. Siamo ancora distanti dal world building cooperativo, ma può aiutare i giocatori a smettere di pensare ai loro personaggi come a una serie di statistiche, anche se solo per un momento.

## “QUAL È UNA CARATTERISTICA FISICA INTERESSANTE DI QUESTO MOSTRO?”

La prima volta che un personaggio attacca un mostro, il GM chiede al giocatore di descriverne una caratteristica interessante, *prima che lo colpisca* (se il mostro viene descritto dopo l'attacco, è destinato a diventare immancabilmente la creatura con una freccia infilata nell'occhio).

Questa domanda è un esercizio che ha diverse finalità. Aiuta il GM a identificare i singoli mostri per il resto dell'incontro, cosa particolarmente utile se si sta gestendo il combattimento con uno stile narrativo come il teatro della mente e c'è bisogno di identificare i mostri senza l'uso delle miniature. Aiuta GM e giocatori a considerare il mostro come una creatura individuale, piuttosto che a concentrarsi sui suoi aspetti meccanici o a etichettarlo come “orco 3”, e rende ogni mostro unico, facendo sembrare il mondo più reale.

Se sta usando un tappetino plastificato, il GM può scriverci sopra questa caratteristica in modo che tutti la vedano e poi usare quel tratto identificativo per tenere traccia del danno che il mostro subisce.

Chiedere ai giocatori di identificare una caratteristica fisica di un mostro può ispirare una piccola sessione di improvvisazione che anche la persona più introversa è in grado di apprezzare. Inoltre, queste caratteristiche possono diventare importanti per la storia o magari rivelare un segreto o un indizio e, quando i giocatori diventano creativi, nessuno sa mai dove si possa andare a finire.

## “QUAL È UNA CARATTERISTICA INTERESSANTE DI QUESTA TAVERNA?”

La domanda precedente può essere estesa anche ai luoghi. Ogniqualvolta i personaggi entrano in una taverna, una locanda o in qualunque altro luogo, invece che descriverlo per intero il GM chiede ai giocatori di contribuire inventando una caratteristica interessante o fantastica.

Questo può costituire il primo passo nel far uscire i giocatori dai loro personaggi e farli collaborare

alla creazione il mondo. Concentrandosi su piccoli elementi familiari, il GM non deve preoccuparsi che le cose si allontanino troppo dalla storia che lui e i giocatori vogliono raccontare. Tuttavia, prendendo sempre più confidenza con questo processo, il GM potrebbe decidere di dare ai giocatori più controllo sulla definizione di elementi più grandi e importanti del gioco.

## “COSA SUCCIDE DURANTE IL VOSTRO VIAGGIO?”

Questa domanda è un po' più profonda. Gestire le scene di viaggio è stata per lungo tempo una sfida per i Gamemaster. Se lo si fa troppo velocemente, sembrano talmente facili da risultare inutili. Se, al contrario, il GM fa giocare un gran numero di incontri per definire il viaggio dei personaggi più nel dettaglio, il tutto può trasformarsi in un'esperienza snervante.

Durante le partite di gioco organizzato di *13th Age*, al designer Ash Law venne l'interessante idea di trasformare i viaggi in una piccola sessione di improvvisazione. Le prossime linee guida offrono una variazione di questo approccio.

Quando i personaggi cominciano un lungo viaggio, il GM introduce gli elementi principali, descrivendo come sarà complessivamente il percorso, dove porterà e delineando alcune interessanti ma generiche caratteristiche della zona. Dopo aver fornito ai giocatori una base su cui lavorare, chiede loro di descrivere un evento interessante che accade durante il tragitto e deve trattarsi di qualcosa che non sia incentrato su un personaggio specifico, ma piuttosto sul gruppo nel suo insieme.

Non è necessario scegliere un giocatore in particolare, così non viene coinvolto nessuno che potrebbe non sentirsi a proprio agio nell'intervenire. Tuttavia, vale sempre la pena chiedere ai giocatori più silenziosi se hanno voglia di rispondere, prima che quelli più estroversi finiscano per dominare la scena. In ogni caso i giocatori hanno sempre la facoltà di passare.

Si può anche chiedere a un giocatore di descrivere una sfida che si para davanti al gruppo, ma senza dire come potrebbe essere superata e toccherà a un altro giocatore farlo. Questo meccanismo crea una buona sessione di scambi di improvvisazione all'interno del gruppo.

Alla fine dell'esercizio, GM e giocatori avranno creato una storia unica del viaggio che nessuno si sarebbe potuto aspettare e allo stesso tempo questo processo permette ai giocatori di essere coinvolti e di contribuire alla creatività che plasma il mondo di gioco.

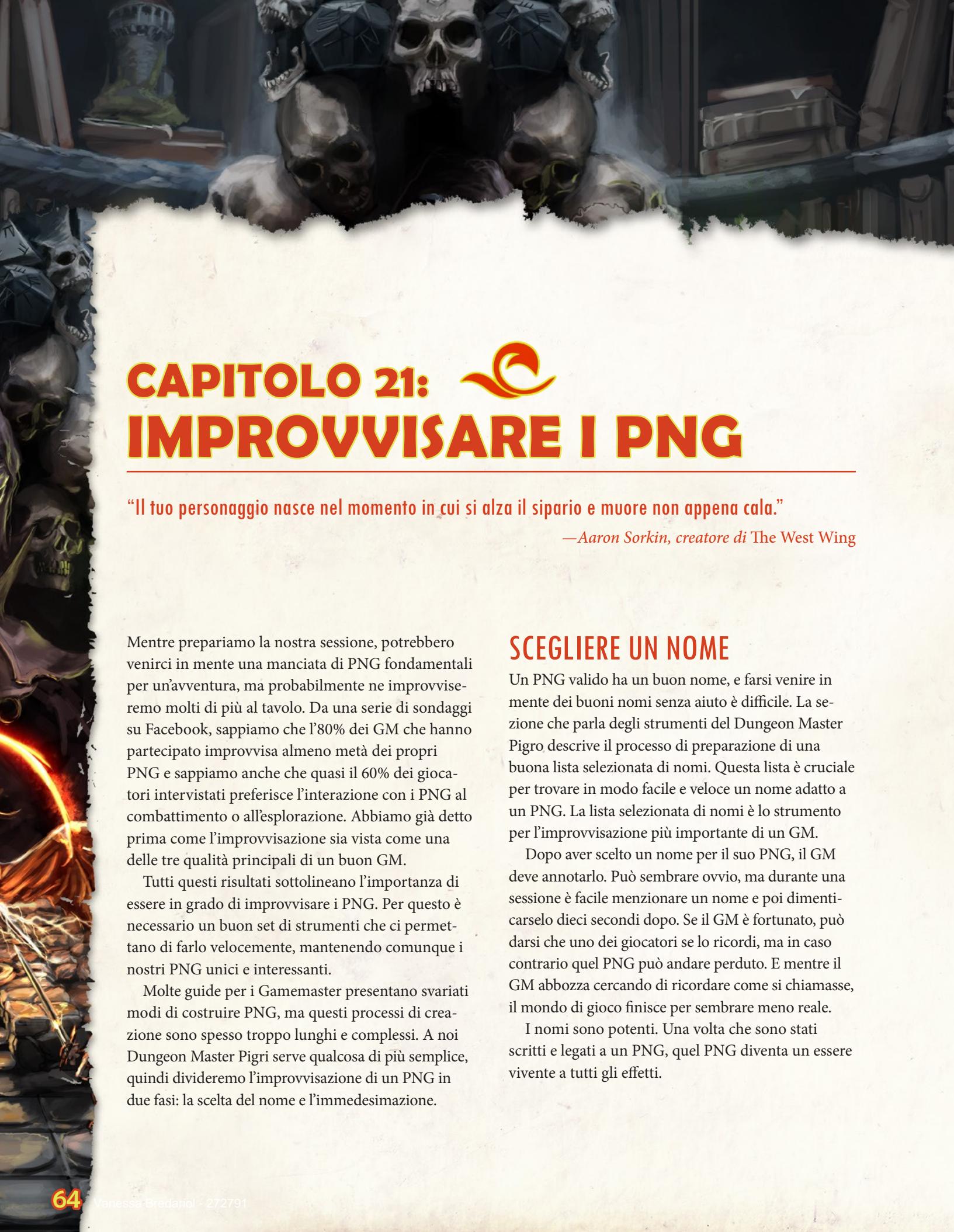
## PROCEDERE A PICCOLI PASSI NEL WORLD BUILDING E NELL'IMPROVVISAZIONE DI GRUPPO

Queste domande semplici e circoscritte possono aiutare a coinvolgere i giocatori nel mondo della campagna, permettendo loro di acquisire più controllo su cosa stia succedendo e facendoli uscire dai confini della scheda del personaggio. Più nel corso del tempo tutti acquisiscono dimestichezza con questa idea, più le domande possono diventare ampie e dettagliate.

## CHECKLIST PER LA NARRAZIONE DI GRUPPO

- Aiutare i giocatori a tirare fuori delle idee creative con domande guidate.
- Chiedere ai giocatori di descrivere i colpi mortali che i loro personaggi infliggono ai nemici.
- Chiedere ai giocatori di descrivere le caratteristiche fisiche interessanti dei mostri perché siano più facili da identificare durante il combattimento.
- Chiedere ai giocatori di descrivere dettagli interessanti dei luoghi che visitano.
- Chiedere ai giocatori di descrivere eventi o conflitti interessanti che avvengono durante le scene di viaggio.





# CAPITOLO 21: IMPROVVISARE I PNG

**“Il tuo personaggio nasce nel momento in cui si alza il sipario e muore non appena cala.”**

—Aaron Sorkin, creatore di *The West Wing*

Mentre prepariamo la nostra sessione, potrebbero venirci in mente una manciata di PNG fondamentali per un'avventura, ma probabilmente ne improvviseremo molti di più al tavolo. Da una serie di sondaggi su Facebook, sappiamo che l'80% dei GM che hanno partecipato improvvisa almeno metà dei propri PNG e sappiamo anche che quasi il 60% dei giocatori intervistati preferisce l'interazione con i PNG al combattimento o all'esplorazione. Abbiamo già detto prima come l'improvvisazione sia vista come una delle tre qualità principali di un buon GM.

Tutti questi risultati sottolineano l'importanza di essere in grado di improvvisare i PNG. Per questo è necessario un buon set di strumenti che ci permettano di farlo velocemente, mantenendo comunque i nostri PNG unici e interessanti.

Molte guide per i Gamemaster presentano svariati modi di costruire PNG, ma questi processi di creazione sono spesso troppo lunghi e complessi. A noi Dungeon Master Pigri serve qualcosa di più semplice, quindi divideremo l'improvvisazione di un PNG in due fasi: la scelta del nome e l'immedesimazione.

## SCEGLIERE UN NOME

Un PNG valido ha un buon nome, e farsi venire in mente dei buoni nomi senza aiuto è difficile. La sezione che parla degli strumenti del Dungeon Master Pigro descrive il processo di preparazione di una buona lista selezionata di nomi. Questa lista è cruciale per trovare in modo facile e veloce un nome adatto a un PNG. La lista selezionata di nomi è lo strumento per l'improvvisazione più importante di un GM.

Dopo aver scelto un nome per il suo PNG, il GM deve annotarlo. Può sembrare ovvio, ma durante una sessione è facile menzionare un nome e poi dimenticarselo dieci secondi dopo. Se il GM è fortunato, può darsi che uno dei giocatori se lo ricordi, ma in caso contrario quel PNG può andare perduto. E mentre il GM abbozza cercando di ricordare come si chiamasse, il mondo di gioco finisce per sembrare meno reale.

I nomi sono potenti. Una volta che sono stati scritti e legati a un PNG, quel PNG diventa un essere vivente a tutti gli effetti.

## IMMEDESIMARSI NEL PNG

Molti manuali di GdR descrivono come selezionare e assegnare numerosi tratti ai PNG, inclusi motivazioni, background, aspetto fisico, obiettivi, segreti e così via, ma un Dungeon Master Pigro può saltare tutto questo processo e mettersi semplicemente *nei panni del PNG*. Questo non significa che il PNG non dovrà avere nessuno di quei tratti, ma, piuttosto che definirli in anticipo, il GM lascerà che vengano fuori organicamente interpretandolo.

Quando si considerano un PNG e la sua collocazione nel mondo, spesso ci si immagina già come i personaggi giocanti reagiranno a quel personaggio. Tuttavia, mentre il GM lo interpreta, potrebbe scoprire di rimanere sopreso dalle sue stesse risposte. Forse questo sempliciotto di campagna è molto più furbo di quanto pensassero tutti e forse l'avaro negoziante sta progettando di vendicarsi del nemico dei personaggi, una trama che neanche il GM conosceva prima che saltasse fuori durante una conversazione.

C'è spesso la tentazione di delineare completamente un PNG prima che cominci la sessione, ma come in molti altri aspetti della preparazione del Dungeon Master Pigro è meglio preparare solo il necessario, lasciando tutto il resto indefinito, in modo da poterlo completare durante lo sviluppo della sessione. Il GM deve fidarsi della propria preparazione, rilassarsi e godersi la cavalcata.

## APPLICARE DELLE STATISTICHE GIÀ ESISTENTI

Se c'è bisogno di conoscere le statistiche di un PNG, si possono usare quelle di un altro PNG o di un mostro già esistente senza preoccuparsi dei dettagli. Durante la preparazione si prova sempre l'istinto di costruire delle statistiche totalmente nuove per i PNG, ma è improbabile che i giocatori notino la differenza o che la ritengano importante. Inoltre, per creare delle statistiche da zero serve un sacco di tempo, a fronte di una scarsa convenienza, mentre il reskin di un profilo esistente è molto rapido e non richiede quasi nessuno sforzo.

## USARE LE IDEE DERIVATE DALLA PREPARAZIONE SUI PNG PER IMPROVVISARE

Per improvvisare un PNG più strutturato, il GM può usare alcune delle stesse tecniche che servono a delineare i PNG principali: ispirarsi a un personaggio famoso, cambiare il genere di un PNG improvvisato o evitare i cattivi stereotipi. Dato che la checklist del Dungeon Master Pigro rifinisce la preparazione il più possibile, non è difficile sfruttare i passaggi che riguardano la preparazione dei PNG per improvvisarne altri direttamente al tavolo.

## UN ARGOMENTO PIÙ PROFONDO

Interpretare al meglio i PNG è un argomento più profondo e sfaccettato, che include consigli, trucchi e discussioni che vanno ben oltre quelli descritti qui. L'obiettivo è concentrarsi su come creare e gestire i PNG nel modo più semplice e veloce possibile, ma c'è molto altro da imparare al riguardo. Più materiale sulla creazione di PNG memorabili viene assimilato dal GM, migliori saranno le sue sessioni.

## CHECKLIST PER IMPROVVISARE I PNG

- Scegliere dalla propria lista selezionata un nome appropriato al PNG e annotarselo.
- Mettersi nei panni del PNG.
- Non preoccuparsi di costruire in anticipo un'infinità di tratti per il PNG.
- Lasciare che i tratti dei PNG vengano fuori interpretandoli.
- Se necessario, fare il reskin di statistiche già esistenti e attribuirle al PNG.
- Assimilare più materiale possibile su come interpretare i PNG al meglio.



# CAPITOLO 22: IMPROVVISARE SCENE E SITUAZIONI

“Credo che la pianificazione di una trama e la spontaneità della vera creazione non siano compatibili.”

—Stephen King, *On Writing: Autobiografia di un mestiere*

Durante la nostra preparazione, sviluppiamo un'approssimativa lista di scene che potrebbero avvenire durante una sessione di gioco. A volte quelle scene si sviluppano come ci aspettiamo, mentre altre volte il gioco procede in direzioni completamente nuove.

## IMMAGINARE UN MONDO VIVO

Il mondo di gioco dovrebbe comportarsi in modo naturale e realistico. I PNG non se ne stanno seduti ad aspettare che i personaggi si facciano vedere. Non spetta al GM progettare esattamente come andrà una sessione di gioco: il suo compito è preparare lo scenario, descriverlo ai giocatori e lasciare che interagiscano con esso.

Il resto del mondo attorno ai personaggi si comporta nello stesso modo. Quando parlano con la sceriffa locale, lei potrebbe non considerarli minimamente, perché ha già i suoi problemi. Se pensa che i personaggi possano aiutarla, ottimo, ma non esiste solo in funzione dei personaggi. È lì per aiutare e proteggere la sua cittadina dalla costante ondata di strani avvenimenti che sembra non avere mai fine.

## LASCIARE CHE IL MONDO REAGISCA AI PERSONAGGI

A mano a mano che i personaggi cominciano a fare delle cose, il mondo reagisce. Gli avversari iniziano ad accorgersi di loro e possono metterli alla prova con qualche minaccia non troppo difficile da superare. Oppure possono decidere di porre fine alle loro interferenze prima che diventino un problema, inviando degli assassini a eliminarli. Potrebbero addirittura temere i personaggi, barricandosi dietro a potenti difese mentre lavorano febbrilmente alla realizzazione dei loro piani. I personaggi agiscono e il mondo risponde.

## ESEMPIO: LA FORTEZZA DI GRAYSPIRE

Nella nostra avventura *Il Flagello di Volixus* abbiamo introdotto un luogo di grandi dimensioni: la Fortezza di Grayspire. Quando ce la immaginiamo, vogliamo metterci nei panni dell'antagonista e pensare a quello che sta accadendo tra le sue mura.

Volixus ha al suo servizio due dozzine di hobgoblin e tre dozzine di goblin, oltre ai suoi mercenari ogre. Potrebbe far girare un paio di pattuglie di due hobgoblin e sei goblin ciascuna intorno alla fortezza per assicurarsi che nessuno stia cercando di fare irruzione e potrebbe inviare all'esterno delle bande di razziatori composte da due mercenari ogre, quattro hobgoblin e dieci goblin.

In qualsiasi momento, un terzo delle sue forze sta dormendo e un altro terzo è fuori di pattuglia o impegnato a depredare. Questo lascia otto hobgoblin, dodici goblin e due ogre svegli all'interno del castello. Volixus assegna un hobgoblin e un paio di goblin normali a ciascuna delle quattro torri di guardia del castello. I restanti hobgoblin, goblin e ogre si trovano probabilmente nel cortile a lavorare sulla macchina da guerra infernale di Volixus insieme agli alchimisti e ingegneri gnomi. Potrebbero anche essere impegnati ad addestrarsi, a cucinare, a sistemare il bottino o a incontrare il loro signore. Di tanto in tanto, Volixus potrebbe partecipare a un raid insieme ai suoi segugi infernali.

Riflettere nel dettaglio sull'organizzazione dei mostri aiuta a capire come sia la situazione a Grayspire e i personaggi possono scoprire molte di queste informazioni interrogando i prigionieri o spiando la fortezza. Anche se tutto questo sembra molto dettagliato, non è necessario prepararlo in anticipo e si possono semplicemente tenere a mente queste idee o inventarle mentre il gioco evolve.

In più, questa organizzazione non considera i personaggi e le loro azioni, ma

si tratta solo del modo in cui è gestita Grayspire. È ciò che ha senso nel contesto della storia. Se Volixus scopre che un gruppo di avventurieri sta cercando di infiltrarsi a Grayspire, o se qualcuna delle sue pattuglie o dei gruppi di razziatori scompare, reagirà in qualunque modo sia più sensato. Tuttavia, come affronteranno la faccenda i personaggi dipende sempre da loro. Il GM può immaginare gli approcci più plausibili, come per esempio intrufolarsi attraverso i tunnel sotto alla Torre di Set per infiltrarsi a Grayspire dall'interno, ma è solo un'idea. Ai giocatori ne verranno molte altre.

## CHECKLIST PER COSTRUIRE SCENE E SITUAZIONI

- Immaginare il mondo come un luogo vivo.
- Mostri e PNG occupano luoghi e ruoli come farebbero nel mondo reale.
- Il mondo e i PNG al suo interno reagiscono alle azioni dei personaggi.





## CAPITOLO 23:

# USARE DIVERSI STILI DI COMBATTIMENTO

Nel sondaggio che ha coinvolto 6.600 DM, più del 60% dei partecipanti ha affermato di usare mappe quadrate e miniature per il combattimento, circa il 20% ha detto di rappresentare l'area dello scontro su mappe astratte e il restante 20% circa ha riposto di usare lo stile completamente narrativo del teatro della mente.

Alcuni combattimenti funzionano bene con una semplice narrazione descrittiva, mentre altri sono piuttosto complessi o difficili e una griglia di caselle da 1,5 metri fornisce ai giocatori i dettagli e la libertà di azione di cui hanno bisogno. Altre volte, invece, basta solo abbozzare una mappa per capire la forma dell'area e le posizioni relative dei personaggi e dei mostri.

Noi Dungeon Master Pigri non abbiamo bisogno di scegliere un unico stile per gestire il combattimento e, a seconda della situazione, possiamo adattarci allo stile che funziona meglio per le nostre sessioni.

### GESTIRE IL COMBATTIMENTO NEL TEATRO DELLA MENTE

Il combattimento totalmente descrittivo nel teatro della mente si concentra sull'interazione tra GM e giocatori: **i GM descrivono la situazione e l'ambiente, i giocatori dicono ciò che vogliono che i loro personaggi facciano e i GM determinano i risultati.**

Questa è già la principale modalità di interazione usata in tutti gli altri aspetti del gioco, quindi la si

può mantenere anche quando si passa dall'interazione con i PNG o dall'esplorazione al combattimento.

Il combattimento nel teatro della mente fluisce direttamente nel resto della storia. Proprio come il GM descrive scene di interazione con i PNG o di esplorazione, può anche descrivere lo sviluppo di uno scontro. Inoltre, per il combattimento narrativo non sono necessari materiali particolari: non servono miniature, non serve una mappa di combattimento e non servono elementi di terreno tridimensionali. Si può descrivere semplicemente quello che sta succedendo e lasciare che l'immaginazione dei giocatori dia vita all'ambiente. Il combattimento nel teatro della mente funziona meglio in certe circostanze, tra cui:

- Combattimenti in cui i personaggi sono chiaramente avvantaggiati.
- Combattimenti destinati a concludersi rapidamente.
- Combattimenti che avvengono in un ambiente semplice come un corridoio, una stanza quadrata o un campo aperto.
- Combattimenti che includono più mostri di quanti se ne possano rappresentare con le miniature, come la difesa della porta di un castello contro duecento orchi.

- Scene che potrebbero sfociare in un combattimento solo in determinati casi, come un'accesa negoziazione.
- Scene che potrebbero risolversi con un grande cambiamento dell'ambiente circostante, come una rupe che franando schiaccia un esercito di hobgoblin sotto di essa.
- Situazioni in cui uno o più giocatori non possono visualizzare l'area di combattimento, come può capitare quando si gioca online oppure nel caso alcuni dei giocatori siano ipovedenti.

In ogni caso, però, **gestire il combattimento nel teatro della mente richiede fiducia**. I giocatori devono essere certi che il GM si comporterà da arbitro imparziale e lui deve confermare le loro aspettative. Il GM dovrebbe discutere con i giocatori riguardo al funzionamento del combattimento prima di affrontare scontri con il teatro della mente, spiegando come gestirà movimento, gittata, posizioni, copertura e il numero di creature colpiti da un attacco ad area. Il sito web di Sly Flourish contiene una guida dettagliata al combattimento narrativo nel teatro della mente, a cui si fa riferimento nel capitolo "Riferimenti e Letture Aggiuntive" alla fine questo volume.

## GESTIRE IL COMBATTIMENTO CON LA MAPPA QUADRETTATA

Che sia una grande battaglia con un boss o un combattimento con molti tipi di mostri diversi in un ambiente complicato, gestire il combattimento su una griglia con quadretti di 1,5 metri dà a tutti una comprensione migliore della situazione e delle opzioni tattiche a disposizione.

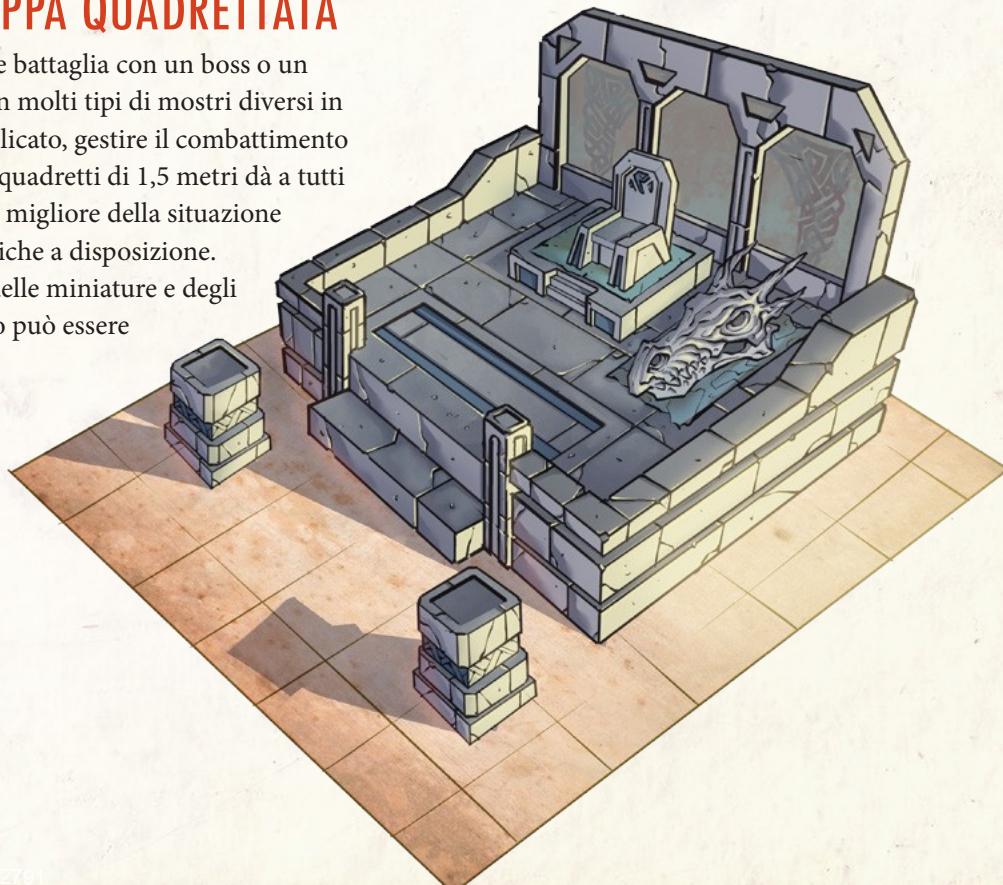
Anche se il costo delle miniature e degli elementi di terreno può essere

significativo, il combattimento tattico sulla griglia può rivelarsi un modo per coinvolgere ancora di più i giocatori.

Le battaglie sulla griglia funzionano meglio nelle seguenti situazioni:

- Combattimenti che includono vari tipi di mostri differenti.
- Combattimenti in un ambiente complicato, ma per lo più orizzontale.
- Combattimenti che rappresentano una sfida difficile per i personaggi.
- Scontri con i boss con molte potenziali opzioni ambientali.
- Qualsiasi battaglia dove i dettagli di movimento, gittata e dimensione delle aree di effetto possono avere un grande impatto sul risultato.

Una ragione per *non* scegliere il combattimento su griglia è nel caso in cui semplicemente i giocatori non si fidino del GM. Il combattimento non dovrebbe mai essere un conflitto tra giocatori e GM. Quest'ultimo deve guadagnarsi la loro fiducia anche se gestisce un gioco più incentrato sulla tattica. Tuttavia, quando usa una mappa quadrettata e il combattimento tattico, rischia di non essere più il facilitatore della storia, ma un avversario dei giocatori. Se non si presta la dovuta attenzione, una





sessione troppo focalizzata sulla tattica può facilmente trasformarsi da una narrazione condivisa a un wargame competitivo con le miniature.

Mentre gestisce gli incontri su una mappa tattica, il GM non deve avere paura di ricordare a sé stesso **di essere fan degli eroi**. Può mettere di fronte ai personaggi delle sfide difficili, ma il suo obiettivo è osservarli compiere gesta incredibili. A volte è facile dimenticarsene quando si è sepolti dalle minuzie delle regole di combattimento e dei quadretti da 1,5 metri.

## UN APPROCCIO IBRIDO: LA MAPPA ASTRATTA

Una terza opzione fa da ponte tra il combattimento narrativo del teatro della mente e quello su griglia: la mappa astratta. Questo approccio non è nuovo e, infatti, i GM usano questo stile di combattimento da quando esistono i GdR.

Quando usa una mappa astratta, il GM delinea gli ambienti dell'incontro ma informa i giocatori che i disegni non sono in scala. La mappa astratta mostra l'ambiente e la posizione relativa dei personaggi e dei mostri. Mostra cosa sia vicino, cosa lontano, chi possa vedere cosa e quali combattenti siano abbastanza vicini da potersi attaccare.

Le mappe astratte funzionano meglio se:

- Per un migliore svolgimento dello scontro è meglio che tutti vedano l'ambiente.
- La posizione generale dei personaggi e dei mostri è importante.
- Le posizioni dei singoli personaggi e dei mostri, le velocità di movimento, le distanze e le gittate degli attacchi non sono così importanti.
- Allo scontro partecipano diversi tipi di mostri.
- Miniature, una mappa o elementi di terreno tridimensionali rendono il gioco più divertente.

Le mappe astratte hanno il vantaggio di mostrare a tutti lo stesso campo di battaglia, senza finire sepolti dai cavilli delle regole necessarie per combattere sulla griglia. Questo stile richiede che i giocatori si fidino del GM, che deve prendere decisioni in modo imparziale. Come per il combattimento nel teatro della mente, questa modalità di gioco funziona meglio in scenari sulla carta favorevoli ai personaggi.

Come per il teatro della mente, il GM dovrebbe descrivere ai giocatori come funzionerà una battaglia su una mappa astratta prima che cominci il combattimento. Due cose importanti da definire

sono la distanza che i personaggi possono percorrere con un movimento e il numero delle creature che possono essere influenzate dagli effetti ad area.

## SCEGLIERE LO STRUMENTO PIÙ ADATTO

Il Dungeon Master Pigro non è fedele a un particolare stile di gioco piuttosto che a un altro, ma si adatta, impara e migliora. **Sfrutta qualunque strumento possa aiutarlo a rendere le sue sessioni più facili da preparare, più facili da gestire e più divertenti per sé e per i giocatori.** Potrebbe avere uno stile di combattimento preferito, ma questo non significa dover scartare gli altri. Anche se si trova più a suo agio con il combattimento sulla griglia, quando si tratta di affrontare solo due guardie in un corridoio o cinque banditi in una strada buia ha più senso gestire lo scontro nel teatro della mente. Proprio come un giocatore di golf sceglie la mazza giusta a seconda del colpo, **il GM lascia che sia la situazione a ispirarlo sullo strumento migliore da usare.**

## CHECKLIST PER USARE DIVERSI STILI DI COMBATTIMENTO

- Usare il teatro della mente quando lo scontro è a favore dei PG, quindi per battaglie veloci, piccole scaramucce, combattimenti con molti più avversari di quelli che si potrebbero rappresentare con le miniature o se uno o più giocatori non possono vedere il campo di battaglia.
- Usare le mappe quadrettate con le miniature per scontri con diversi tipi di mostri, campi di battaglia complessi, combattimenti contro i boss o contro avversari che richiedono una certa dose di tattica.
- Usare le mappe astratte per campi di battaglia complicati e numerosi mostri, ma dove il combattimento non richiede il dettaglio tattico dei quadretti da 1,5 metri.
- Sia le mappe astratte che il teatro della mente richiedono che i giocatori si fidino del GM e che il GM rimanga fan degli eroi, non un avversario.
- Spiegare come funzionano questi sistemi di combattimento prima di usarli.
- Scegliere il metodo che si adatta meglio alla situazione.



# CAPITOLO 24: MANTENERE IL RITMO

**“Un buon ritmo è probabilmente la qualità più importante che un GM possa avere.”**

—Monte Cook, creatore di Numenera

Per capire come mantenere alti il ritmo e l'energia di una sessione servono comprensione e consapevolezza profonde. Mantenere un buon ritmo è un duro lavoro, ma a noi Dungeon Master Pigri non piace il duro lavoro e quindi cercheremo qualche altra opzione.

## “COSA FATE?”

*“Nel dubbio, fai entrare dalla porta un uomo con una pistola in mano.”*

—Raymond Chandler, *La Semplice Arte del Delitto*

Tutta la narrazione che si riversa nelle sessioni deve sempre portare a un'unica domanda: “Cosa fate?”.

Come per la partenza forte, è meglio mantenere ogni scena della sessione il più vicino possibile all'azione. La frequenza della domanda “Cosa fate?” aiuta a capire quanto il GM sia vicino alle azioni dei personaggi. Se ha l'impressione di aver parlato per molto tempo senza aver mai chiesto “Cosa fate?”, significa che non sta mettendo i personaggi al centro della storia. Sono stati solo degli spettatori.

È facile raccontare ai giocatori le cose che succedono nel mondo, ma è molto più importante mettere le situazioni di fronte ai personaggi e lasciarli agire, perché sono le loro azioni che danno vita alle sessioni.

ni. È compito del GM definire l'ambiente e preparare velocemente la scena in modo che i personaggi possano fare qualcosa.

## CHIARIRE LE SCELTE

Anche quando il GM è consapevole di lasciare il gioco nelle mani dei personaggi, a volte ai giocatori non è esattamente chiaro cosa dovrebbero fare. In uno stile di gioco improvvisato, i giocatori definiscono le proprie missioni e i propri obiettivi a seconda di quello che succede nel mondo, ma questo non significa che il GM non possa aiutare a chiarirli.

Quando il ritmo del gioco comincia a rallentare, il GM può contribuire a ravvivarlo esplicitando le scelte disponibili ai personaggi. Potrebbe ribadire le missioni a lungo termine che si sono perse per strada, ricordare ai giocatori gli antagonisti che hanno dimenticato o ripetere l'obiettivo principale dei personaggi quando entrano in un dungeon, magari scrivendo tutte queste cose su dei foglietti da consegnare ai giocatori. Non dovrebbe spingerli a scegliere una missione piuttosto che un'altra, ma può aiutarli a definire meglio le loro opzioni e mantenere la sessione in movimento.

## ALTERNARE MOMENTI DI AZIONE A MOMENTI DI RELAX

Troppa azione senza soste può stancare i giocatori durante una sessione. Invece, una campagna ideale ha bisogno di un ritmo ciclico di azione e relax. Una discussione con un PNG potrebbe portare a uno scontro e quello scontro potrebbe portare all'esplosione di una vecchia rovina. Complessivamente, il ritmo dell'azione fluisce secondo la sequenza basso-alto-basso.

La via del Dungeon Master Pigro semplifica la divisione delle scene create dal GM attraverso la rotazione tra esplorazione, interazione con i PNG e combattimento. Questa stessa struttura va poi mantenuta quando le scelte dei personaggi spingono la storia in direzioni differenti.

Se gli eventi sono stati molto incentrati sul combattimento, il GM può dare ai personaggi l'opportunità di scoprire alcuni segreti e indizi che ha preparato ispezionando degli antichi segni sulle pareti della stanza dove si è svolto il combattimento. Se hanno passato ore e ore a esplorare sotterranei, forse è tempo che ricevano un invito a una cena formale da parte di un loro rivale. Quando stanno girando da troppo tempo per il villaggio a trattare sul prezzo delle *pozioni di guarigione* con i vari negozi, potrebbe essere il momento di far scappare un efreeti impazzito dal normalissimo oggetto che lo teneva prigioniero, malauguratamente strofinato dal ladro del gruppo.

Il GM non potrà prevedere questi momenti finché non starà giocando la sessione. Perciò deve essere preparato a improvvisare nuove scene in modo che il ritmo dell'azione continui a cambiare. Anche se per caso la sessione sta seguendo lo schema delle scene potenziali delineate dal GM, è sempre possibile che i personaggi discutano troppo a lungo con il locandiere e un paio di giocatori allunghino la mano verso i loro telefoni. E quello è il momento di cambiare ritmo.

## COMPRENDERE I BEAT IN SALITA E IN DISCESA

*“Le storie catturano la nostra attenzione modulando costantemente le nostre risposte emotive.”*

—Robin Laws, *Hamlet's Hit Points*

In *Hamlet's Hit Points*, Robin Laws descrive i beat della storia di tre film e parla di come identificare questi tipi di momenti durante le sessioni. In particolare, alcuni puntano verso la “speranza”, altri verso la “paura” e altri ancora sono emotivamente neutrali. I beat di speranza si verificano quando i personaggi apprendono qualcosa che per loro ha un valore, guadagnano un alleato, sconfiggono un mostro, completano una missione o ricevono un nuovo oggetto magico. I beat di paura includono affrontare nemici terribili, scoprire una domanda o un mistero irrisolto, far scattare una trappola, apprendere un fatto funesto o trovarsi davanti a un sentiero sconosciuto potenzialmente irto di pericoli.

Alternare questi alti e bassi serve a mantenere l'interesse dei giocatori, ma proprio come nel caso di azione e relax si tratta sempre di una questione di equilibrio. Se il GM presenta ai giocatori troppi elementi di cui avere paura, l'intera sessione sembrerà senza speranza. Al contrario, troppi momenti di speranza e diventerà blanda e noiosa.

## IMPROVVISARE I BEAT

*“Se qualcosa può andare storto, lo farà.”*

—Legge di Murphy

È improbabile che il GM sappia se ci saranno troppi momenti di speranza o di paura consecutivi mentre prepara la sessione. Per questo, durante il gioco dovrà improvvisare per mantenere l'alternanza tra le due. Per farlo è utile avere qualche idea generale su come inserire un momento di paura o di speranza durante la gestione della sessione.

Aggiustare il combattimento è un modo per trasformare un momento di paura in uno di speranza e viceversa. Lo si può fare aggiungendo dei mostri per rendere lo scontro più difficile o rimuovendone alcuni per renderlo più semplice. Se i personaggi stanno avendo vita troppo facile, potrebbero entrare in una stanza piena di ogre in armatura che

si stanno addestrando al combattimento. Se hanno incontrato molte difficoltà, potrebbero imbattersi in un'ogressa solitaria addormentata con la faccia in un piatto di carne cruda.

Ecco dieci esempi di beat alti che possono essere inseriti nella sessione quando la situazione lo richiede:

- I personaggi inciampano attraverso un muro segreto e finiscono dentro una stanza del tesoro dimenticata.
- Un'avversaria scambia i personaggi per alleati, rivelando i suoi segreti prima di accorgersi dell'errore.
- Un nemico dei nemici dei personaggi si unisce inaspettatamente al loro attacco.
- L'ambiente ha un impatto negativo sui mostri, ma non sui personaggi.
- Tutti i lacchè dell'antagonista scappano.
- L'arma del mostro va in frantumi.
- Un cultista malvagio viene consumato per errore da un incantesimo che è andato storto.
- Una banda di razziatori esce cavalcando dalla rocca, dando ai personaggi un'opportunità di intrufolarsi.
- I personaggi trovano una fonte di energia curativa che ripristina la loro vitalità.
- Un personaggio trova una potente arma dimenticata sull'antico cadavere di un esploratore.

Ed ecco dieci esempi di beat bassi, pronti per essere inseriti quando le cose stanno andando un po' troppo bene per i personaggi:

- L'antagonista entra in scena e si scopre che si tratta del consigliere del nobile che ha assoldato i personaggi.
- Una guardia solitaria incappa nei personaggi mentre sta tornando inaspettatamente alla caserma.
- La peggior tempesta che la città abbia mai visto si scatena proprio la notte in cui i personaggi hanno progettato il loro colpo.
- Le fogne straripano.
- La locanda va a fuoco.
- La spada intelligente del paladino decide che è arrivato il momento perfetto per imporre la propria volontà su chi la brandisce.
- L'assassino mascherato abbassa il cappuccio per rivelare di essere la sorella di uno dei PG.
- Il signore della guerra si sveglia perché deve fare la pipì, proprio mentre i personaggi stanno frugando silenziosamente nella sua camera da letto.
- Una chiave importante cade dentro un tombino.
- Un mercante rapinato è casualmente il cugino del capo della gilda locale dei ladri.

## CHECKLIST PER MANTENERE IL RITMO

- Rimanere vicini all'azione chiedendo ai giocatori "Cosa fate?".
- Chiarire quali sono le scelte e le opzioni che possono ispirare le decisioni dei personaggi e dei giocatori.
- Alternare esplorazione, interazione e combattimento per mantenere un ciclo di azione e relax.
- Comprendere gli alti e bassi legati a speranza e paura.
- Essere pronti a improvvisare momenti di speranza e paura durante la sessione per spingere l'azione in una direzione piuttosto che nell'altra.





# PENSARE ALLA SESSIONE

---







# CAPITOLO 25: PREPARARE IL CERVELLO DEL GM



**“Se vuoi essere uno scrittore, devi fare due cose soprattutto: leggere molto e scrivere molto.”**

—Stephen King, *On Writing: Autobiografia di un mestiere*

Più prepariamo la nostra mente con il grande fantasy e la migliore fiction, più diventa facile costruire grandi GdR e improvvisare personaggi, luoghi ed eventi durante una sessione. Possiamo preparare il nostro cervello circondandoci di figure e illustrazioni high fantasy e frequentando persone che amano quel genere quanto noi. Possiamo anche prepararci in modo più diretto assimilando tutte la fiction che riusciamo. Più high fantasy e avventura assorbiamo, più le nostre menti saranno predisposte a gestire grandi sessioni.

## PREPARARSI CON LIBRI, FILM, GIOCHI E SERIE TV

*“Guardare qualche film, leggere qualche fumetto; far entrare l’heroic fantasy nel proprio cervello.”*

—Dungeon World

Molti manuali di GdR includono una bibliografia da cui trarre ispirazione. Questa sezione offre una breve lista di libri, film, serie TV, giochi e fumetti raccomandati per preparare la mente del GM:

## LIBRI

- Il Richiamo delle Spade* (Joe Abercrombie)
- Le Lande di Ghiaccio* (R.A. Salvatore)
- La Quinta Stagione* (N.K. Jemisin)
- L’Ultimo Cavaliere* (Stephen King)
- Hyperion* (Dan Simmons)
- Gli Inganni di Locke Lamora* (Scott Lynch)
- Miti del Nord* (Neil Gaiman)
- Il Trono della Luna Crescente* (Saladin Ahmed)

## FILM

- Black Panther* (diretto da Ryan Coogler)
- Chronicles of Riddick* (diretto da David Twohy)
- Elizabeth* (diretto da Shekhar Kapur)
- Il Buono, il Brutto e il Cattivo* (diretto da Sergio Leone)
- I Guardiani della Galassia* (diretto da James Gunn)
- La serie di Harry Potter* (diretta da Chris Columbus, Alfonso Cuarón, Mike Newell e David Yates)
- Kill Bill: Volume 1 & 2* (diretto da Quentin Tarantino)
- Mad Max: Fury Road* (diretto da George Miller)
- Non È un Paese per Vecchi* (diretto da Joel ed Ethan Coen)

*I Predatori dell'Arca Perduta* (diretto da Steven Spielberg)

*Thor: Ragnarok* (diretto da Taika Waititi)

## SERIE TV

*Angel* (creata da Joss Whedon)

*Battlestar Galactica* (2004) (sviluppo di Ronald D. Moore)

*Breaking Bad* (creata da Vince Gilligan)

*Buffy l'Ammazzavampiri* (creata da Joss Whedon)

*Deadwood* (creata da David Milch)

*Doctor Who* (2005) (Russell T. Davies e Steven Moffat, capi sceneggiatori)

*Il Trono di Spade* (sviluppo di David Benioff e D.B. Weiss)

*Jonathan Strange & Mr. Norrell* (adattamento di Peter Harness)

*Roma* (creata da John Milius, William J. MacDonald e Bruno Heller)

*Sons of Anarchy* (creata da Kurt Sutter)

*True Blood* (creata da Alan Ball)

*True Detective* (Stagione 1) (creata da Nic Pizzolatto)

*The Wire* (creata da David Simon)

## VIDEOGIOCHI

*Baldur's Gate/Baldur's Gate II: Shadows of Amn*

*Bloodborne*

*Dark Souls III*

*Darkest Dungeon*

*Diablo III*

*Divinity: Original Sin*

*The Elder Scrolls V: Skyrim*

*Horizon Zero Dawn*

*Middle-earth: Shadow of Mordor*

*Pillars of Eternity*

*Torchlight II*

*The Witcher 3: Wild Hunt*

## FUMETTI

*Black Panther* (scritto da Ta-Nehisi Coates)

*Monstress* (scritto da Marjorie Liu)

*Saga* (scritto da Brian K. Vaughan)

*Rat Queens* (scritto da Kurtis J. Wiebe)

Questa, ovviamente, è solo una breve lista indicativa. Continuando a scavare, si possono scoprire moltissimi altri grandi esempi di fiction da assimilare, che entreranno inconsciamente a fare parte delle nostre sessioni.

## LEGGERE AVVENTURE E MANUALI DI GDR

Potrebbe sembrare ovvio, ma vale la pena prendersi il tempo di leggere e rileggere i manuali pubblicati per i GdR che si stanno giocando. Inoltre, si possono anche studiare e sfruttare idee dei GdR che non si stanno giocando. Proprio come per le grandi storie, si possono divorare le migliori pubblicazioni di GdR solo per gusto di leggerle. Gli scrittori, designer, sviluppatori e illustratori di GdR hanno riempito i loro manuali di mostri interessanti, ambienti accurati, bellissime immagini, nuove idee, mondi enormi, società dettagliate, dungeon senza fine, trame intricate e perfino meccaniche che si possono prendere in prestito e inserire direttamente nelle proprie sessioni.

In particolare, i manuali dei mostri dei propri giochi preferiti possono fornire tonnellate di agganci e spunti e possono aiutare a comprendere l'atmosfera complessiva del mondo in cui è ambientato il gioco. Un Game Master esperto potrebbe pensare di sapere tutto quello che ha bisogno di sapere sui mostri fantasy, ma è sempre bene concedere ai manuali dei mostri il tempo che meritano e leggerli fino in fondo.

## FARE UNA PASSEGGIATA

Oggiorno viviamo in un mondo perennemente connesso e, per molti versi, queste connessioni hanno arricchito moltissimo la vita delle persone. Nonostante articoli e post spesso dicano il contrario, le persone sono oggettivamente più intelligenti quando sono collegate al proprio smartphone rispetto a quando non ce l'hanno a portata di mano. Allo stesso modo, il collegamento con la mente collettiva dei GdR attraverso Facebook, Twitter, YouTube, Twitch e numerosi altri social network ha reso molti GM migliori. Più si coltiva una mente aperta alle idee degli altri GM, più le proprie capacità miglioreranno.

Tuttavia, questo collegamento costante ha un prezzo. La capacità di elaborare pensieri profondi può sparire facilmente se si è alla perenne ricerca della prossima distrazione portatile. Quindi, se si riesce a trovare il tempo, è bene fare ogni giorno una passeggiata di mezz'ora senza controllare il telefono e senza

interruzioni. Se si fa fatica a capire dove trovare il tempo, una soluzione potrebbe essere uscire alla mattina presto o sgattaiolare via all'ora di pranzo.

In qualsiasi momento della giornata si riescano a trovare questi trenta minuti, li si può usare per pensare davvero alla propria campagna e magari nel frattempo fare anche qualcosa di utile per la salute. Una bella passeggiata quotidiana dà al GM una grande opportunità di eseguire alcuni degli esercizi mentali che verranno affrontati nei prossimi capitoli. Concedersi mezz'ora di quiete mentale può fare miracoli per la creatività.

## CONSIGLI PER PREPARARE IL CERVELLO DEL GM

- Assorbire narrativa da libri, film, serie TV, videogame e fumetti.
- Leggere manuali di GdR sia dei giochi che si stanno giocando che di altri.
- Fare una passeggiata di mezz'ora ogni giorno per disconnettersi e pensare alla propria campagna.





## CAPITOLO 26: FARE GLI ESERCIZI MENTALI DEL GM

**“Mentre sono fuori con il cane, mentre sto facendo la doccia o mentre mi preparo per andare a letto, sto pensando alla sessione.”**

—Chris Perkins

Non pensiamo spesso a quello a cui pensiamo. Abbiamo, però, un certo controllo su dove indirizziamo le nostre menti e cambiare orientamento ai nostri pensieri può cambiare il modo in cui ci approcciamo alle sessioni. Come per il resto delle idee presentate in questo manuale, vogliamo che l'investimento sia proficuo, anche quando stiamo semplicemente facendo funzionare il cervello.

Tuttavia, limitarsi a pensare alla nostra sessione non è abbastanza. Su quale parte della sessione dovremmo concentrarci? Da quale angolazione? Considerando che, quando ci sediamo al tavolo, ogni sessione può andare praticamente in qualunque direzione, provare a immaginare che direzione prenderà non è utile. È molto meglio riflettere sugli aspetti che *possiamo* controllare. In altre parole, pensiamo alle domande che hanno davvero importanza ed evitiamo quelle le cui risposte non ci offrono molto.

L'ultimo capitolo ha parlato dei benefici che si possono ottenere dedicando trenta minuti a fare una passeggiata e pensare alle nostre sessioni (è letteralmente la prossima cosa che farò dopo aver scritto questo capitolo). Queste pagine approfondiranno l'argomento, parlando delle domande che possiamo porci durante la nostra passeggiata.

### QUALI SONO I NOMI E I BACKGROUND DEI PERSONAGGI?

Il primo passaggio della checklist del Dungeon Master Pigro non deve avvenire con carta, matita, telefono o computer, ma può essere risolto semplicemente nella propria testa. Ecco un quiz che si può fare subito: quali sono i nomi dei personaggi giocanti che parteciperanno alla prossima sessione in programma? Per il GM che non sa rispondere, vale la pena dedicare il tempo necessario a ripassarli di nuovo. Avere i nomi dei personaggi sul proprio telefono può aiutare, ma non si può dipendere sempre dal telefono. Bisogna imparare quei nomi a memoria.

Questo esercizio concentra la nostra mente sulla componente più importante della sessione, oltre che quella più variabile: i personaggi. Chi sono i personaggi? Quali sono i loro background? Quali sono le loro motivazioni? Cosa vogliono i giocatori di quei personaggi?

Tuttavia, non è possibile determinare cosa quei personaggi *faranno* ed è meglio non provarci. Comunque, pensare a loro aiuta a fissarli nella mente del GM mentre prepara il resto dell'avventura.

## COSA STANNO FACENDO IN QUESTO MOMENTO GLI ANTAGONISTI E I PNG?

Assumendo che una campagna abbia uno o più antagonisti, ciò fornisce al GM una variabile che *può* prevedere. Considerate le ultime azioni dei personaggi, cosa stanno facendo gli antagonisti in risposta? Può darsi che in effetti uno o più di loro *non sappiano* cosa abbiano fatto i personaggi e va bene così. Un antagonista è soggetto alla “fog of war” proprio come i personaggi, il che significa dover agire sulla base di informazioni incomplete.

Si possono anche considerare le motivazioni degli antagonisti. Perché vogliono fare quello che stanno facendo? Cosa fa loro pensare di avere *ragione*? Pochi antagonisti pensano davvero di essere i cattivi della loro storia e un antagonista ben caratterizzato crede sempre di essere nel giusto. E quelli migliori in effetti *lo sono*.

Il GM può mettersi nei metaforici panni di altri PNG importanti della campagna. I principali assegnatori di missioni, i leader delle fazioni e altri personaggi secondari importanti hanno delle vite che continuano mentre i personaggi sono in giro a fare cose. Le azioni di quei PNG dietro le quinte potrebbero ripercuotersi sulla storia e dedicare un parte della propria concentrazione a considerarle ripaga sempre quando si prepara e si gioca la sessione.

Entrare nella testa di antagonisti e PNG è un esercizio divertente, oltre che utile per mantenere il mondo di gioco vivo e a fuoco.

## QUALI SONO I FRONTI IN MOVIMENTO?

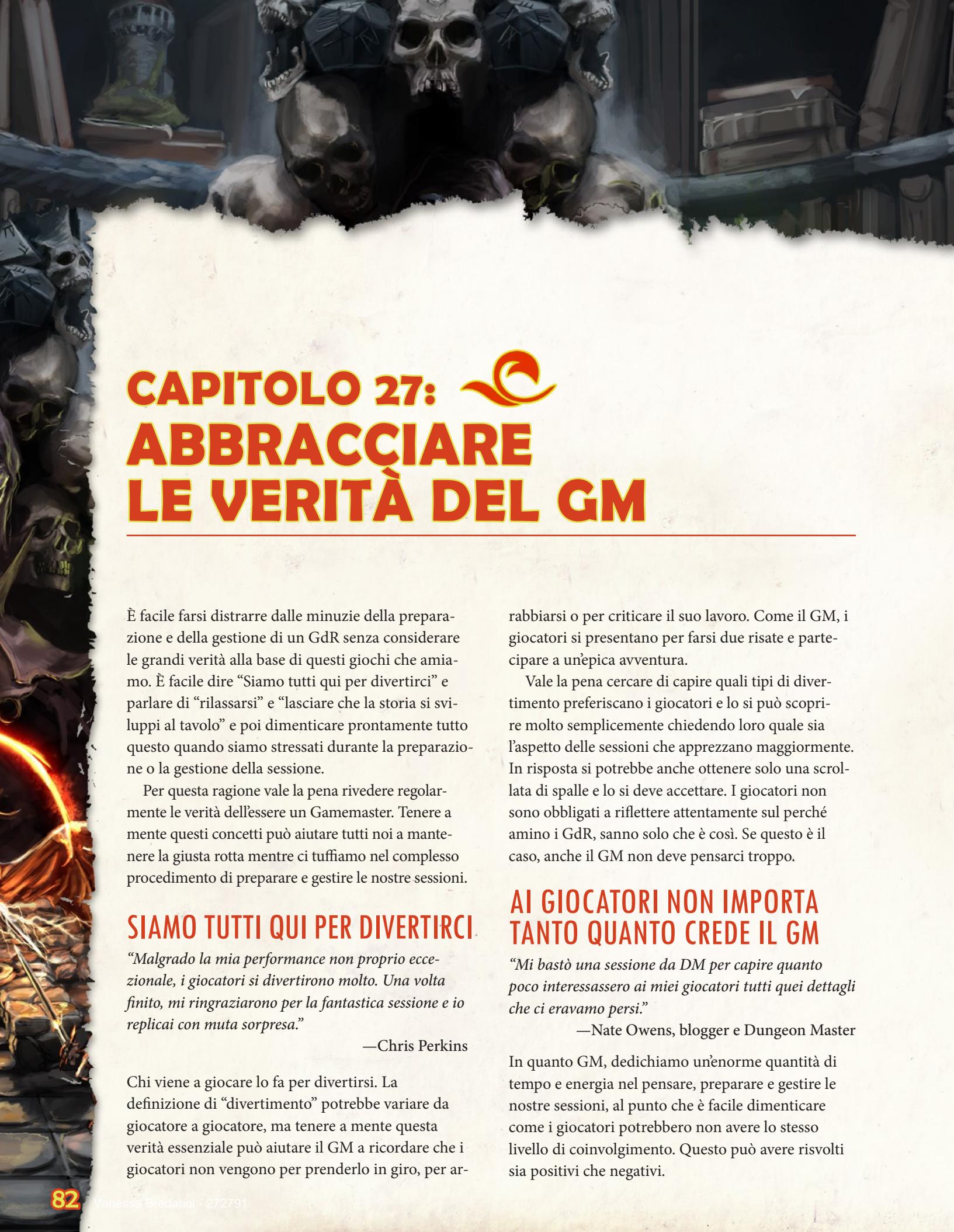
Come strumento per costruire la campagna, Il GM ha sviluppato tre fronti, cioè i PNG e gli eventi che ne sono i principali motivatori. Per ogni fronte sono stati identificati un obiettivo e tre indicatori di progresso (i “cupi presagi” di quel fronte) e questi fronti continuano a muoversi e a cambiare. Quindi, come parte dei suoi esercizi mentali, il GM deve chiedersi “Quali sono i fronti in movimento?” e pensare a come potrebbero cambiare il mondo di gioco.

## SCORRERE LA CHECKLIST DEL DUNGEON MASTER PIGRO

Come ultimo potenziale esercizio mentale, il GM può semplicemente rivedere la checklist del Dungeon Master Pigro. Per quanto sia pensata perché uno si sieda a prendere appunti, la maggior parte può anche essere ripassata mentalmente. Partenze forti, scene potenziali, segreti e indizi, luoghi fantastici, PNG, mostri e oggetti magici sono tutti ottimi argomenti attorno a cui focalizzare i propri pensieri e ponderare la sessione.

## CONSIGLI PER FARE ESERCIZI MENTALI DA GM

- Una grande parte della preparazione di un GM avviene nella sua testa, ovunque e in ogni momento.
- Un GM può adattare i propri esercizi mentali per concentrarsi sulle domande più proficue per la sua sessione, evitando quelle meno utili.
- Ripassare i nomi e i background dei PG.
- Chiedersi cosa stiano facendo gli antagonisti e i PNG in quel particolare momento della campagna.
- Pensare a quali fronti della campagna siano in movimento e come.
- Scorrere nella propria testa la checklist del Dungeon Master Pigro.



## CAPITOLO 27: ABBRACCIARE LE VERITÀ DEL GM

È facile farsi distrarre dalle minuzie della preparazione e della gestione di un GdR senza considerare le grandi verità alla base di questi giochi che amiamo. È facile dire “Siamo tutti qui per divertirci” e parlare di “rilassarsi” e “lasciare che la storia si sviluppi al tavolo” e poi dimenticare prontamente tutto questo quando siamo stressati durante la preparazione o la gestione della sessione.

Per questa ragione vale la pena rivedere regolarmente le verità dell’essere un Gamemaster. Tenere a mente questi concetti può aiutare tutti noi a mantenere la giusta rotta mentre ci tuffiamo nel complesso procedimento di preparare e gestire le nostre sessioni.

### SIAMO TUTTI QUI PER DIVERTIRCI

*“Malgrado la mia performance non proprio eccezionale, i giocatori si divertirono molto. Una volta finito, mi ringraziarono per la fantastica sessione e io replicai con muta sorpresa.”*

—Chris Perkins

Chi viene a giocare lo fa per divertirsi. La definizione di “divertimento” potrebbe variare da giocatore a giocatore, ma tenere a mente questa verità essenziale può aiutare il GM a ricordare che i giocatori non vengono per prenderlo in giro, per ar-

rabbiarsi o per criticare il suo lavoro. Come il GM, i giocatori si presentano per farsi due risate e partecipare a un’epica avventura.

Vale la pena cercare di capire quali tipi di divertimento preferiscono i giocatori e lo si può scoprire molto semplicemente chiedendo loro quale sia l’aspetto delle sessioni che apprezzano maggiormente. In risposta si potrebbe anche ottenere solo una scrollata di spalle e lo si deve accettare. I giocatori non sono obbligati a riflettere attentamente sul perché amino i GdR, sanno solo che è così. Se questo è il caso, anche il GM non deve pensarci troppo.

### AI GIOCATORI NON IMPORTA TANTO QUANTO CREDE IL GM

*“Mi bastò una sessione da DM per capire quanto poco interessassero ai miei giocatori tutti quei dettagli che ci eravamo persi.”*

—Nate Owens, blogger e Dungeon Master

In quanto GM, dedichiamo un’enorme quantità di tempo e energia nel pensare, preparare e gestire le nostre sessioni, al punto che è facile dimenticare come i giocatori potrebbero non avere lo stesso livello di coinvolgimento. Questo può avere risvolti sia positivi che negativi.

Da una parte, può essere scoraggiante rendersi conto che questo mondo sul quale si è speso così tanto tempo magari per i giocatori non è poi molto importante. Dall'altro, significa non doversi preoccupare troppo di azzeccare ogni singolo elemento e anche questo per il GM è uno strumento da non sottovalutare. Implica potersi scordare qualche dettaglio o mal interpretare una regola senza che l'intera sessione vada a rotoli.

Moltissimi giocatori, infatti, hanno solo una vaga padronanza del gioco e spesso può essere lo stesso anche per il GM senza che la sessione ne risenta.

## I GIOCATORI VOGLIONO VEDERE I LORO PERSONAGGI FARE COSE INCREDIBILI

Più di qualunque altra cosa, i giocatori vogliono vedere i loro personaggi fare cose incredibili. Si spera che trovino interessante la storia, ma il vero divertimento del GdR è agire all'interno di un mondo fantastico con un personaggio dotato di poteri straordinari e i giocatori vogliono sentirsi degli eroi. Quindi, tutto quello che fa il GM, tutto quello che prepara e tutto quello che mette sulla loro strada dovrebbe essere costruito per dare ai personaggi il potere di compiere azioni incredibili e eroiche.

## IL GM NON È IL NEMICO

*“Sii un fan dei personaggi.”*

—Dungeon World

Il GM spesso vede il mondo di gioco attraverso gli occhi dei suoi antagonisti, ma lui non è quegli antagonisti. Piuttosto, osserva le azioni dei personaggi e le conseguenti reazioni degli antagonisti e del resto del mondo. Durante ogni sessione, il GM costruisce una storia partendo dalle eteree sabbie del nulla. Per quanto gli antagonisti possano voler distruggere il mondo e uccidere i personaggi, il GM ha obiettivi diversi.

Il GM non è la concorrenza, ma in un gioco con griglia, miniature e complicate regole di combattimento è facile lasciare da parte la narrazione cooperativa e trasformarsi in un avversario, diventando un nemico dei giocatori e cominciando a desiderare segretamente la loro fine.

Questo è il motivo per cui il primo passaggio della preparazione della checklist del Dungeon Master Pigro e anche il primo degli esercizi mentali da GM si concentrano sul rivedere i personaggi. Farlo aiuta a separarsi da qualunque potenziale senso di competizione con loro o con i giocatori e ricorda al GM che deve essere un fan dei personaggi. Sempre.



## I GIOCATORI AMANO ROMPERE IL GIOCO

Quando raccontano i loro momenti preferiti nei GdR, i giocatori spesso descrivono eventi durante i quali i loro personaggi sono andati contro i pronostici o hanno addirittura superato le aspettative delle regole del gioco, per fare qualcosa di davvero epico. I giocatori amano vedere i loro personaggi che rompono le barriere del gioco e del suo mondo.

I giocatori amano quando un personaggio uccide un drago con un solo attacco. Amano affrontare un'insormontabile orda di giganti senza indietreggiare di un solo passo. Amano convincere con l'inganno un gruppo di ogre perché bevano del fuoco alchemico, facendo credere loro che si tratti di *pozioni di guarigione*.

Per un GM è facile irritarsi quando vede le regole del gioco aggirate o infrante. Sa qual era l'intenzione, eppure succede qualcosa che spinge il gioco oltre quelle intenzioni. Sente il bisogno di usare i suoi poteri di GM per annullare quella situazione e vuole dire "No".

Invece può dire: "Sì, accidenti! È stato grandioso!" Può essere un fan dei personaggi e lasciare che la storia prenda una piega inaspettata. Può costruire su ciò che è appena accaduto.

Il momento in cui Indiana Jones spara al grosso guerriero con la spada ne *I Predatori dell'Arca Perduta* è diventato uno dei duelli più iconici principalmente perché il risultato era *totalmente inaspettato*. Rompeva le regole, non era giusto e tutti lo abbiamo amato per questo.

I personaggi dovrebbero avere l'opportunità di aggirare e anche superare le aspettative del gioco, ma solo quando si tratta di qualcosa di grandioso e non se c'è il pericolo che **rompere il gioco diventi una routine**.

È con questa linea sottile che molti GM hanno dei problemi. Come si impedisce che un evento grandioso diventi routine? Se lo stregone del gruppo ha salvato la situazione durante un combattimento, usando *Metamorfosi* per trasformare il guerriero quasi morto in uno scimmione gigante, come fa questa cosa a non diventare la nuova "strategia della scimmia" da impiegare durante ogni scontro successivo? Il GM non può portare via ai giocatori il loro nuovo giocattolo dopo aver stabilito che funziona. Quindi, piuttosto, deve risolvere il problema lasciando che il mondo evolva.

Gli antagonisti imparano delle nuove tattiche e condividono quelle informazioni con i loro lacchè. I giganti imparano che non devono attaccare lo scimmione, ma lo stregone che con la concentrazione mantiene l'incantesimo *Metamorfosi*. Altri antagonisti assoldano una banda di stregoni mercenari con l'intento di controbilanciare le nuove minacce magiche. La storia dei personaggi che possono segretamente trasformare le *pozioni di guarigione* in fuoco alchemico diventa un racconto terrificante tra gli ogre e cominciano a stare particolarmente attenti a quel genere di cose.

La tentazione spesso è quella di creare una *house rule* per aggirare gli effetti problematici di una situazione fastidiosa. Si tratta della soluzione più facile, ma il GM deve evitare la soluzione più facile. (È l'unica volta che in questo manuale comparirà questo consiglio.) Invece, quando è il momento, deve cercare nuovi modi per sfidare i personaggi e, per il resto del tempo, deve godersi lo spettacolo dei nemici fatti a pezzi da loro tanto quanto se lo godono i giocatori.

Il GM deve fare attenzione a non rubare i momenti più incredibili ai personaggi e deve anche assicurarsi che quei momenti incredibili non diventino ripetitivi e noiosi. Deve goderseli quando accadono e poi lasciare che il gioco e il mondo evolvano per mantenere la sfida interessante.

## CONSIGLI PER ABBRACCIARE LE VERITÀ DEL GM

- Un certo numero di verità sono alla base del processo di gestire GdR e vale la pena ripassarle regolarmente.
- Tutti, sia il GM che i giocatori, giocano di ruolo per divertirsi.
- Ai giocatori spesso non importa tanto quanto crede il GM.
- I giocatori vogliono vedere i loro personaggi fare cose grandiose.
- Il GM non è il nemico. Un GM dovrebbe essere sempre un fan dei personaggi.
- I giocatori amano rompere il gioco. Dovrebbe essere così anche per il GM, che poi deve fare in modo che il gioco evolva piuttosto che lasciare che una situazione deleteria diventi la norma.



# CAPITOLO 28:

# TRUCCHI DEL DUNGEON MASTER PIGRO

In tutto il manuale abbiamo dato uno sguardo d'insieme alla gestione dei GdR. Abbiamo affrontato alcune idee generali su come preparare meno e giocare sessioni migliori. Ora vedremo alcuni trucchi specifici: una manciata di piccoli consigli che possono semplificare la vita al GM senza togliere nulla al gioco.

Non è detto che questi trucchi piacciono tutti, anzi, alcuni potrebbero perfino risultare odiosi. Ognuna di queste idee rende un po' più semplice la gestione della sessione, ma ci si potrebbe accorgere che tolgonono troppo rispetto al consueto modo di giocare a cui si è abituati.

Se uno di questi trucchi non è di nostro gradimento, possiamo saltarlo e passare ai successivi. Se li troviamo tutti ripugnanti, possiamo tralasciarli e continuare a giocare come ci piace. Tuttavia, come per tutti gli altri consigli contenuti in questo manuale, dovremmo almeno valutare di provarli per vedere come ci troviamo.

## ASSEGNAME LIVELLI INVECE DEI PUNTI ESPERIENZA

Assegnare livelli nei momenti appropriati della storia della campagna è molto più semplice rispetto a calcolare e tenere traccia dei punti esperienza di sessione in sessione. Allo stesso tempo, lasciare che tutto il gruppo avanzi di livello contemporaneamente anche se alcuni personaggi hanno saltato delle sessioni rende l'intera campagna più gestibile. Questo stile di avanzamento basato sulla storia in realtà è diventato quello predefinito per molte avventure pubblicate di *Dungeons & Dragons*.

## IMPROVVISARE PROVE DI ABILITÀ E CARATTERISTICA

Un GM può essere tentato di pianificare le Classi di Difficoltà per riuscire in particolari azioni o superare determinati ostacoli durante la sessione. Oppure può improvvisare le CD nel momento in cui ne ha bisogno. Invece di immaginare cosa sarà esattamente necessario per ingannare una guardia



o convincere il cancelliere del re, può aspettare che quelle situazioni si presentino e poi inventare una soluzione al momento, basandosi semplicemente su ciò che sta accadendo.

Potrebbe anche ignorare del tutto le CD e semplicemente reagire in base al risultato di una prova di caratteristica. Più alto il tiro, migliore il risultato. Più basso il tiro, peggiore il risultato.

## TRALASCIARE L'INIZIATIVA E USARE LE POSIZIONI INTORNO AL TAVOLO

Molte volte durante il combattimento un gruppo di avversari prende di sorpresa l'altro. Magari un mucchio di orchi salta addosso ai personaggi oppure questi ultimi sorprendono un gruppo di banditi ubriachi. In qualunque modo comincino questi incontri in cui una fazione parte inizialmente in vantaggio, il GM può evitare di tirare l'iniziativa e decidere invece che i turni seguano i posti al tavolo, partendo dai mostri o finendo con essi. Ogni volta che questo si ripete, si può cambiare l'ordine di gioco, in modo che cominci il giocatore che ha agito per ultimo la volta precedente.

Saltare i tiri di iniziativa e usare le posizioni intorno al tavolo velocizza il gioco considerevolmente. Si può usare questo approccio durante qualsiasi incontro durante il quale l'ordine degli attacchi ha poca importanza, ma prima di eliminare l'iniziativa bisogna assicurarsi che i giocatori siano d'accordo.

## DELEGARE L'INIZIATIVA E ALTRI COMPITI

Il GM deve gestire un sacco di cose durante il combattimento, specialmente negli incontri con un alto numero di mostri. Allo stesso tempo, i giocatori di solito sono concentrati solo sui loro personaggi, con una discreta quantità di tempi morti tra un turno e l'altro. Per questo, delegando alcuni dei suoi compiti ai giocatori, il GM può semplificarsi molto la vita e farli sentire più coinvolti.

Gestire l'iniziativa è uno degli esempi più comuni. All'inizio della campagna (o all'inizio di ogni sessione se si vuole che la responsabilità non sia sempre della stessa persona), si può chiedere a uno dei giocatori di assumersi il compito di segnare i tiri di iniziativa e aggiornare l'ordine di combattimento. Così, quando comincia lo scontro, l'iniziativa diventa un elemento in meno di cui il GM deve preoccuparsi.

Se ai giocatori piace avere dei compiti aggiuntivi, il GM può considerare di delegare a loro altre attività relative al combattimento, come segnare il danno subito dai mostri. Inoltre, molti giocatori potrebbero accettare volentieri la responsabilità di tenere gli appunti della campagna, dentro e fuori dal combattimento.

## USARE IL DANNO STATICO DEI MOSTRI

Alcuni giochi di ruolo forniscono per i mostri un valore di danno statico, cioè una media del tiro di danno del mostro basata sul tipo di dado e sui modificatori. Anche se può sembrare che l'uso del danno statico renda i mostri troppo prevedibili, la varianza nel numero di mostri e nei risultati dei tiri di attacco tende a compensare il problema.

Non dover tirare e calcolare il danno per ogni attacco dei mostri permette di risparmiare una sorprendente quantità di tempo durante il combattimento, ma non incide sul fluire del gioco. Attacchi multipli, attacchi differenti di certi mostri e attacchi di mostri diversi risulteranno in una variazione più che sufficiente dell'ammontare di danno subito dai personaggi. In molti GdR fantasy i mostri comunque sopravvivono solo per qualche round, non abbastanza perché i giocatori si accorgano che il GM sta usando il danno medio. Per un combattimento più impegnativo, si può anche passare dal danno medio al danno massimo, alzando la difficoltà.

## NOMINARE UN ESPERTO DELLE REGOLE

Il temuto *rules lawyer* viene spesso visto come un disturbatore del flusso del gioco e molti manuali per Gamemaster parlano di come trattare con questo giocatore potenzialmente problematico. Per il Dungeon Master Pigro, può essere invece un grande vantaggio. Finché un giocatore che ama le regole è equo e preciso su come vuole vederle applicate, il GM può assegnergli quel compito formalmente, lasciando che citi le regole quando si presenta un dubbio.

Che uno o più giocatori abbiano i manuali a portata di mano o una memoria encyclopedica, consentire ad altre voci di aiutare a dirimere i dibattiti sulle regole è un buon modo per fare sì che tutto il tavolo si senta responsabilizzato nel rendere il gioco più divertente. Il GM deve assicurarsi che ai giocatori sia chiaro che lui ha ancora l'ultima parola, inclusa la facoltà di voto, sulle decisioni che riguardano le regole.

La maggior parte dei giocatori lo considererà uno scambio equo se viene chiesto loro di partecipare al giudizio su casi particolari, in particolare se il GM appoggia le loro decisioni ogni volta che può.

L'unica situazione in cui il GM probabilmente avrà dei problemi se condivide la responsabilità dei giudizi sulle regole è quando ha di fronte giocatori interessati a dominare o sconfiggere il gioco. In questo caso, la campagna ha dei problemi ben più gravi ed è comunque probabile che il GM non si stia divertendo molto.

## GESTIRE CAMPAGNE A LIVELLI BASSI

Il gioco a livelli alti è più difficile da gestire rispetto a quello a livelli bassi, dal momento che i personaggi hanno molte più opzioni a disposizione e questo risulta in una più complessa gamma di tattiche e aspetti da valutare quando si progettano gli incontri. Combinato con giocatori particolarmente abili, questo può rendere estremamente difficile mettere alla prova personaggi di alto livello senza trasformare la campagna in una sequenza interminabile di combattimenti.

Senza dubbio le sessioni a livelli alti possono essere estremamente soddisfacenti. È sempre divertente vedere dei personaggi che da eroi diventano supereroi, esplorando il mondo e il multiverso in maniere sempre più straordinarie. Tuttavia, per il Dungeon Master Pigro, concentrare la campagna sui livelli più bassi del gioco rende le cose molto più semplici. Ci sono comunque innumerevoli grandi storie che il GM e i giocatori possono vivere ai primi livelli e quindi un GM non deve avere remore a giocare una campagna che si conclude a livelli intermedi, prima che le opzioni di quelli più alti appesantiscono il gioco. Si può chiudere con un'avventura in crescendo fino al culmine della storia e poi cominciare una nuova campagna.

## CHECKLIST PER I TRUCCHI DEL DUNGEON MASTER PIGRO

- Usare i trucchi che ci piacciono e lasciare perdere quelli che non fanno per noi, senza avere paura di provarne uno solo per vedere come funziona nella propria sessione.
- Assegnare i livelli nei punti chiave della storia invece di calcolare e tenere nota dei punti esperienza.
- Improvvisare le prove di abilità e caratteristica scegliendo una CD durante il gioco oppure chiedere una prova e descrivere il risultato in base al tiro piuttosto che a una specifica CD.
- Tralasciare l'iniziativa e far agire i giocatori seguendo le posizioni intorno al tavolo quando l'ordine dei turni non ha importanza.
- Chiedere ai giocatori di gestire l'iniziativa e altri compiti.
- Usare il danno statico dei mostri per risparmiare tempo su calcoli e tiri di dado.
- Nominare uno dei giocatori esperto ufficiale delle regole, con la responsabilità di chiarire i dubbi sul regolamento quando necessario.
- Chiedere a tutti i giocatori di partecipare a determinate decisioni e appoggiare il più possibile le loro opinioni.
- Giocare campagne di basso livello per evitare la pesantezza che può derivare dalla vasta gamma di poteri a cui hanno accesso i personaggi di alto livello.



# CAPITOLO 29: CONSIDERAZIONI FINALI: SVILUPPARE IL PROPRIO STILE

“Ci sono altri mondi oltre a questo.”

—Stephen King, L'Ultimo Cavaliere

In questo manuale abbiamo percorso molti sentieri ed esplorato molte idee, ma ognuno di noi è comunque solo all'inizio del suo viaggio personale. Come GM, tutti sviluppiamo il nostro stile individuale nel gestire i GdR. Usiamo le idee che ci piacciono e lasciamo perdere le altre. Alcuni gruppi hanno uno stile di gioco rilassato, che trascura i dettagli e si concentra sul grande fantasy eroico, mentre altri gruppi adorano perdersi in quei dettagli. In ultima analisi, lo stile giusto è quello che un GM e il suo gruppo preferiscono.

Qualunque sia questo stile, chi si ritrova nel concetto di Dungeon Master Pigro probabilmente cercherà dei modi per rendere più semplici la preparazione e l'esecuzione del gioco. Si spera che, leggendo o sfogliando questo manuale, abbia trovato qualche idea da poter aggiungere ai propri strumenti personali.

Le stime e le statistiche che compaiono in questo manuale sono state scelte per supportare la teoria che da meno preparazione possa derivare una sessione più divertente. Altri manuali di automiglioramento fanno la stessa cosa: scelgono gli studi che supporta-

no la loro premessa, tralasciando allo stesso tempo quelli che la contraddicono o supportano un'ipotesi alternativa. Quindi, per evitare questa trappola riparerò qualche statistica o informazione differente.

Secondo il sondaggio del 2016 sui Dungeon Master che ho citato ripetutamente in questo manuale, il 16% dei 6.600 Dungeon Master intervistati dedica meno di un'ora alla preparazione, mentre l'83% un'ora o più. In generale, un GM che usi la checklist del Dungeon Master Pigro dovrebbe impiegare dai quindici ai trenta minuti per preparare una sessione. Eppure questo capita solo al 16% dei DM.

In un'intervista che ho condotto con Matthew Mercer, il Dungeon Master della popolare campagna in streaming *Critical Role*, Matt ha dichiarato che può dedicare *fino a tre ore di preparazione per ogni ora di sessione*. *Critical Role* è una trasmissione con migliaia di spettatori, quindi è probabile che Matt sia più disposto a spendere quel tempo di quanto lo sia io o un lettore di questo manuale. Questo non significa che possiamo ignorare la quantità di tempo che lui ritiene sia importante per preparare le sue sessioni.

Matt non è un GM dilettante che semplicemente non ne capisce abbastanza per riuscire a ridurre i suoi tempi di preparazione. Discutendo dell'improvvisare i PNG, mi disse che, se avesse dovuto improvvisare tutti i PNG, questo gli avrebbe certamente causato "un picco di ansia". Evitare l'ansia è esattamente il motivo per cui vale la pena dedicare un po' di tempo a preparare le nostre sessioni.

Nel corso di questo manuale, abbiamo descritto un processo per costruire un'intera campagna con poco più di un tema, sei verità e alcuni fronti. Molti GM costruiscono interi mondi estremamente dettagliati, con pantheon, continenti, imperi, cronologie antichissime e grandi conflitti politici. Sviluppare questo tipo di mondi è il "divertimento solitario" che per loro dà vita ai GdR fantasy, e amano farlo.

Quanto meno per la quantità di sforzo che richiede, costruire un mondo intero non è pigro, ma questo non significa che sia sbagliato. Creare quel genere di background così dettagliato è sbagliato solo se toglie godibilità al gioco stesso.

Ognuno di noi costruirà e svilupperà un proprio processo individuale per preparare e gestire i GdR. Questo manuale si concentra sulla riduzione dei tempi di preparazione per migliorare le sessioni e ha offerto molte idee incentrate su questo scopo principale. Alla fine, però, è prerogativa di ciascun GM decidere quali di questi strumenti adottare e quali finiranno per diventare parte permanente del suo stile di gioco.

Si deve preparare ciò che è utile per la sessione.

Mike Shea  
Agosto 2017





## APPENDICE



# IL SONDAGGIO DEL 2016 SUI DUNGEON MASTER DI DUNGEONS & DRAGONS

Questo manuale fa frequenti riferimenti al sondaggio del 2016 sui Dungeon Master di *Dungeons & Dragons*, condotto sul sito web Sly Flourish tra il 28 ottobre e il 28 novembre. Questa appendice contiene un riepilogo dei risultati. All'indirizzo [http://slyflourish.com/2016\\_dm\\_survey\\_results.html](http://slyflourish.com/2016_dm_survey_results.html) è possibile consultare i risultati completi, insieme a tutti i dati raccolti.

I partecipanti al sondaggio provengono da diverse comunità online di *D&D*, tra cui la comunità di *Dungeons & Dragons* di Google Plus, quella Reddit di *D&D Next*, il forum di *D&D* su ENWorld, la community di *D&D* su Facebook e Twitter. È stato raccolto un totale di 6.600 risposte e i risultati che seguono sono stati tutti arrotondati al valore percentuale più vicino.

Ecco il riepilogo dei risultati relativi alle partite e alla preparazione.

## FREQUENZA DELLE SESSIONI

- Più di due volte alla settimana: 2%
- Due volte alla settimana: 6%
- Settimanali: 43%
- Due volte al mese: 26%
- Mensili: 13%
- Meno di una volta al mese: 10%

## DURATA DELLE SESSIONI

- Circa un'ora: 1%
- Circa due ore: 5%
- Circa tre ore: 28%
- Circa quattro ore: 44%
- Circa sei ore: 17%
- Circa otto ore: 4%

## TEMPO DI PREPARAZIONE

- Nessuno: 2%
- Circa 15 minuti: 4%
- Circa 30 minuti: 10%
- Circa un'ora: 23%
- Circa due ore: 24%
- Circa tre ore: 14%
- Circa quattro ore: 8%
- Più di quattro ore: 14%

## ALTRI RISULTATI

Oltre a fornire una chiara immagine della relazione tra gioco e tempo di preparazione per i GM, il sondaggio ha anche fornito un'ampia gamma di altre informazioni.

## Luogo di Gioco Principale

- Casa: 55%
- Roll20: 16%
- Un altro luogo privato: 14%
- Negozio di giochi locale: 5%
- Un altro luogo pubblico: 4%
- Un altro sito online: 2%
- Un misto: 2%
- Fantasy Grounds: 1%

## Mondo di Gioco

- Ambientazione personale: 55%
- Forgotten Realms: 38%
- Un'altra ambientazione di D&D: 5%
- Un'ambientazione non di D&D: 2%

## Tipi di Avventure

- Avventure personali: 64%
- Avventure pubblicate: 36%

## Stile di Combattimento

- Combattimento su griglia: 63%
- Mappe astratte: 19%
- Teatro della mente: 18%

# TEMPO DEDICATO ALLE ATTIVITÀ DI PREPARAZIONE

Parte del sondaggio ha analizzato il tempo dedicato ai singoli aspetti della preparazione del DM. Ecco i risultati.

## Storia e Avventure

- Nessuno: 6%
- 5 minuti: 7%
- 15 minuti: 18%
- 30 minuti: 26%
- 1 ora: 26%
- 2 ore: 8%
- Più di due ore: 10%

## Campagna e Costruzione del Mondo

- Nessuno: 8%
- 5 minuti: 6%
- 15 minuti: 17%
- 30 minuti: 24%
- 1 ora: 23%
- 2 ore: 8%
- Più di 2 ore: 14%

## Incontri di Combattimento

- Nessuno: 9%
- 5 minuti: 12%
- 15 minuti: 22%
- 30 minuti: 26%
- 1 ora: 21%
- 2 ore: 5%
- Più di 2 ore: 3%

## Sviluppo dei PNG

- Nessuno: 10%
- 5 minuti: 20%
- 15 minuti: 28%
- 30 minuti: 24%
- 1 ora: 13%
- 2 ore: 2%
- Più di 2 ore: 3%

## Esplorazione e Interpretazione

- Nessuno: 16%
- 5 minuti: 17%
- 15 minuti: 25%
- 30 minuti: 23%
- 1 ora: 13%
- 2 ore: 3%
- Più di 2 ore: 3%

## Tesori e Oggetti Magici

- Nessuno: 23%
- 5 minuti: 31%
- 15 minuti: 25%
- 30 minuti: 13%
- 1 ora: 5%
- 2 ore: 1%
- Più di 2 ore: 1%

## Oggetti e Handout

- Nessuno: 45%
- 5 minuti: 20%
- 15 minuti: 15%
- 30 minuti: 11%
- 1 ora: 6%
- 2 ore: 2%
- Più di 2 ore: 2%



# RISULTATI DEL SONDAGGIO FACEBOOK SUI DUNGEON MASTER

Prima e durante la stesura di questo manuale, ho pubblicato una serie di piccoli sondaggi sul gruppo Facebook della quinta edizione di *Dungeons & Dragons*, che conta più di centomila iscritti. Ho pubblicato questi sondaggi per avere un'idea di quale opinione abbiano i DM su vari argomenti relativi alla preparazione delle sessioni di *D&D*.

I risultati non sono perfetti, in quanto non rappresentano davvero un campione casuale di tutti i DM. In ogni caso, sono meglio di qualunque ipotesi o opinione di una singola persona o di una manciata di aneddoti personali di parte. Si possono trovare i risultati di altri sondaggi simili sul sito di Sly Flourish all'indirizzo [http://slyflourish.com/facebook\\_surveys.html](http://slyflourish.com/facebook_surveys.html).

Ecco le domande del sondaggio, i risultati, il numero di partecipanti e la data di apertura.

**“Come usi le avventure ufficiali pubblicate per D&D (La Maledizione di Strahd, Storm King’s Thunder, Fuga dall’Abisso, ecc.)?”**

Pubblicata il 10 giugno 2017, con 169 risposte.

- 42%: “Non gioco le avventure ufficiali pubblicate per D&D.” (71 risposte)
- 26%: “Modifico in parte le avventure pubblicate per adattarle alla mia campagna.” (44 risposte)
- 21%: “Le gioco come sono scritte con pochissimi cambiamenti.” (36 risposte)

- 11%: “Modifico significativamente le avventure pubblicate per adattarle alla mia campagna.” (18 risposte)

**“Quando gestisci un mostro di D&D, tiri il danno o usi il danno statico indicato?”**

Pubblicata il 15 luglio 2017, con 530 risposte.

- 90%: “Tiro il danno.” (479 risposte)
- 10%: “Uso il danno medio indicato.” (51 risposte)

**“Partecipi alle sessioni di gioco organizzate della D&D Adventurers League, sia in presenza che online?”**

Pubblicata il 23 luglio 2017, con 427 risposte.

- 24%: Sì (104 risposte)
- 76%: No (323 risposte)

**“Hai a che fare regolarmente con giocatori fastidiosi?”**

Pubblicata il 30 luglio 2017, con 82 risposte.

- 20%: Sì (16 risposte)
- 80%: No (66 risposte)

**“Ti piace preparare la tua sessione di D&D?”**

Pubblicata il 5 agosto 2017, con 427 risposte.

- 94%: Sì (403 risposte)
- 6%: No (24 risposte)

**“Quando giochi a D&D, usi il Manuale dei Mostri direttamente al tavolo per controllare le statistiche dei mostri? Le riformatti e le ristampi? Usi qualche strumento digitale per consultarle?”**

Pubblicata il 12 agosto 2017, con 453 risposte.

- 70%: “Uso il Manuale dei Mostri al tavolo.” (316 risposte)
- 16%: “Riforrmato e ristampa le statistiche dei mostri per l’uso al tavolo.” (74 risposte)
- 11%: “Uso qualche strumento digitale per consultare le statistiche dei mostri al tavolo.” (52 risposte)
- 2%: “Uso qualcos’altro per consultare le statistiche dei mostri al tavolo.” (11 risposte)

**“Qual è la campagna di D&D di livello più alto che hai gestito o giocato?”**

Pubblicata il 17 agosto 2017, con 269 risposte.

- 3%: dal 1° al 3° (8 risposte)
- 16%: dal 4° al 6° (44 risposte)
- 25%: dal 7° al 9° (66 risposte)
- 13%: dal 10° al 12° (36 risposte)
- 20%: dal 13° al 15° (55 risposte)
- 7%: dal 16° al 18° (20 risposte)
- 15%: dal 19° al 20° (40 risposte)

**“Per i Dungeon Master della 5e: tiri i dadi allo scoperto o in segreto?”**

Pubblicata il 17 agosto 2017, con 269 risposte.

- 70%: “In segreto” (635 risposte)
- 30%: “Tiro allo scoperto” (279 risposte)

**“Dungeon Master di 5e: pianificate i PNG in anticipo o li improvvisate al tavolo?”**

Pubblicata il 25 agosto 2017, con 121 risposte.

- 3%: “Improvviso al tavolo quasi tutti i miei PNG.” (4 risposte)
- 28%: “Improvviso al tavolo la maggior parte dei miei PNG.” (34 risposte)
- 52%: “Preparo in anticipo circa metà dei miei PNG e improvviso il resto al tavolo.” (63 risposte)
- 14%: “Preparo in anticipo la maggior parte dei miei PNG.” (17 risposte)
- 3%: “Preparo quasi tutti i miei PNG in anticipo.” (3 risposte)

**“DM, come costruite gli incontri con i mostri quando preparate una sessione di D&D 5e?”**

Pubblicata il 28 agosto 2017, con 263 risposte.

- 57%: “Uso il grado di sfida dei mostri per avere un’idea di massima della difficoltà e improvviso il bilanciamento in base a quello.” (149 risposte)
- 26%: “Non bilancio davvero gli incontri. Scelgo il tipo e il numero di mostri basandomi sulla storia e sulla situazione.” (68 risposte)
- 10%: “Per bilanciare gli incontri uso Kobold Fight Club.” (26 risposte)
- 5%: “Per bilanciare gli incontri uso un altro calcolatore online.” (12 risposte)
- 3%: “Uso le linee guida per la costruzione degli incontri nella Dungeon Master’s Guide.” (8 risposte)
- 0%: “Per il bilanciamento uso le nuove linee guida per la costruzione degli incontri di Unearthed Arcana.” (0 risposte)

**“Giocatori di D&D, quale dei tre pilastri del gioco preferite?”**

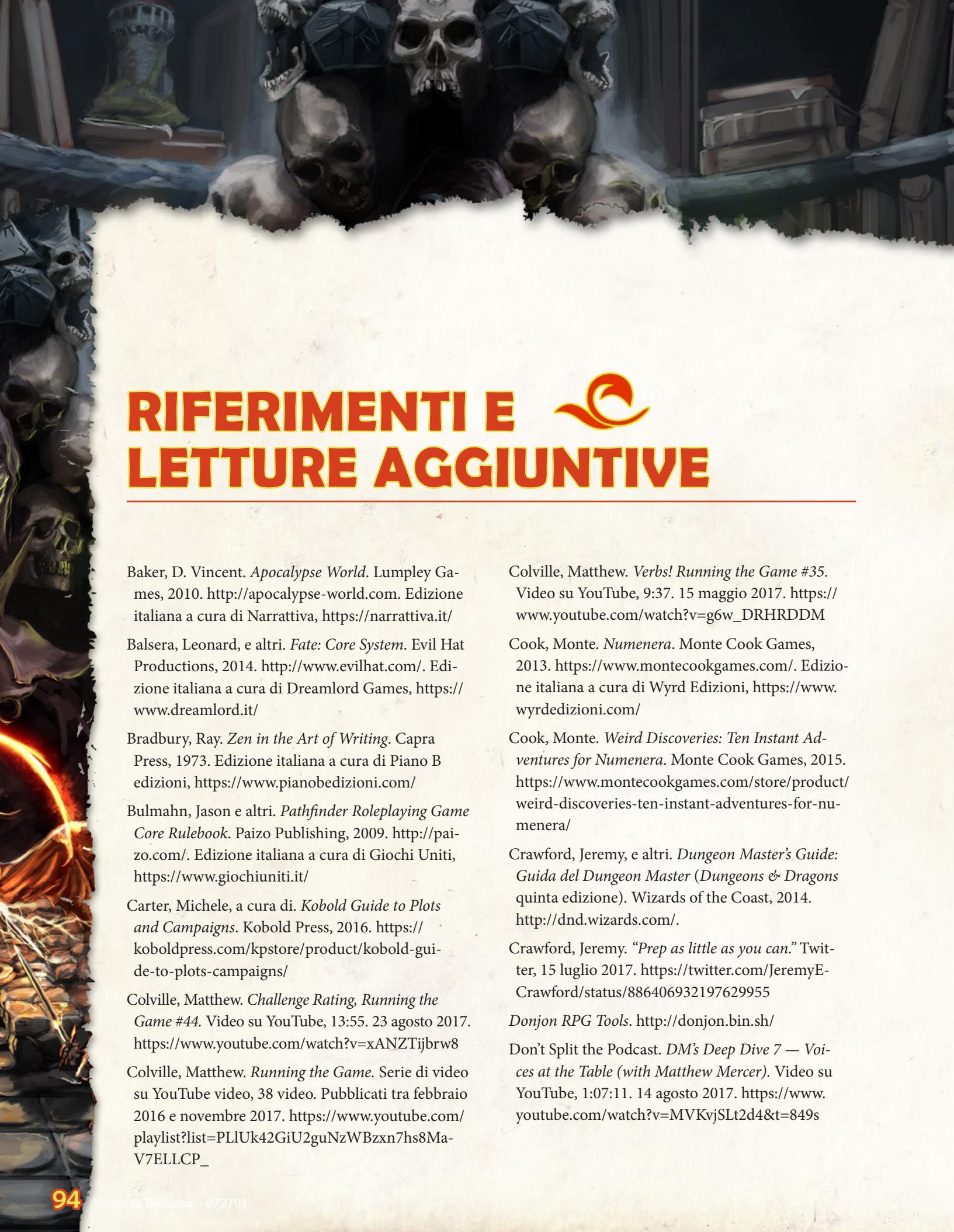
Pubblicata il 31 agosto 2017, con 158 risposte.

- 59%: Interazione con i PNG e interpretazione (94 risposte)
- 27%: Esplorazione e investigazione (42 risposte)
- 14%: Combattimento (22 risposte)

**“DM di 5e: modificate regolarmente i punti ferita dei mostri durante il combattimento?”**

Pubblicata il 1 settembre 2017, con 523 risposte.

- 70%: “Sì, aumento e diminuisco i punti ferita durante il combattimento.” (368 risposte)
- 25%: “No, non modifico i punti ferita di un mostro dopo che lo scontro è iniziato.” (129 risposte)
- 4%: “Sì, aumento i punti ferita per rendere la sfida più difficile.” (19 risposte)
- 1%: “Sì, riduco i punti ferita per velocizzare il combattimento e migliorare il ritmo.” (3 risposte)
- 1%: “Non tengo nemmeno il conto dei punti ferita.” (4 risposte)



# RIFERIMENTI E LETTURE AGGIUNTIVE

---

Baker, D. Vincent. *Apocalypse World*. Lumpley Games, 2010. <http://apocalypse-world.com>. Edizione italiana a cura di Narrattiva, <https://narrattiva.it/>

Balsera, Leonard, e altri. *Fate: Core System*. Evil Hat Productions, 2014. <http://www.evilhat.com/>. Edizione italiana a cura di Dreamlord Games, <https://www.dreamlord.it/>

Bradbury, Ray. *Zen in the Art of Writing*. Capra Press, 1973. Edizione italiana a cura di Piano B edizioni, <https://www.pianobedizioni.com/>

Bulmahn, Jason e altri. *Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook*. Paizo Publishing, 2009. <http://paizo.com/>. Edizione italiana a cura di Giochi Uniti, <https://www.giochiuniti.it/>

Carter, Michele, a cura di. *Kobold Guide to Plots and Campaigns*. Kobold Press, 2016. <https://koboldpress.com/kpstore/product/kobold-guide-to-plots-campaigns/>

Colville, Matthew. *Challenge Rating, Running the Game #44*. Video su YouTube, 13:55. 23 agosto 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=xANZTijbrw8>

Colville, Matthew. *Running the Game*. Serie di video su YouTube video, 38 video. Pubblicati tra febbraio 2016 e novembre 2017. [https://www.youtube.com/playlist?list=PLIUK42GiU2guNzWBzx7hs8MaV7ELLCP\\_](https://www.youtube.com/playlist?list=PLIUK42GiU2guNzWBzx7hs8MaV7ELLCP_)

Colville, Matthew. *Verbs! Running the Game #35*. Video su YouTube, 9:37. 15 maggio 2017. [https://www.youtube.com/watch?v=g6w\\_DRHRDDM](https://www.youtube.com/watch?v=g6w_DRHRDDM)

Cook, Monte. *Numenera*. Monte Cook Games, 2013. <https://www.montecookgames.com/>. Edizione italiana a cura di Wyrd Edizioni, <https://www.wyrdedizioni.com/>

Cook, Monte. *Weird Discoveries: Ten Instant Adventures for Numenera*. Monte Cook Games, 2015. <https://www.montecookgames.com/store/product/weird-discoveries-ten-instant-adventures-for-numenera/>

Crawford, Jeremy, e altri. *Dungeon Master's Guide: Guida del Dungeon Master (Dungeons & Dragons quinta edizione)*. Wizards of the Coast, 2014. <http://dnd.wizards.com/>.

Crawford, Jeremy. "Prep as little as you can." Twitter, 15 luglio 2017. <https://twitter.com/JeremyECrawford/status/886406932197629955>

*Donjon RPG Tools*. <http://donjon.bin.sh/>

Don't Split the Podcast. *DM's Deep Dive 7 — Voices at the Table (with Matthew Mercer)*. Video su YouTube, 1:07:11. 14 agosto 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=MVKyjSLt2d4&t=849s>

Dungeon Life. *Chris Perkins On Making Your D&D Game Great*. Video su Twitch video. 10 maggio 2017. <https://www.twitch.tv/videos/152173575>

Geek & Sundry. *Designing an Encounter w/Matthew Colville: Part 1 (GM Tips w/ Satine Phoenix)*. Video su YouTube. 20 luglio 2017. [https://www.youtube.com/watch?v=E\\_JDmlnFiU](https://www.youtube.com/watch?v=E_JDmlnFiU)

Geek & Sundry. *Designing an Encounter w/Matthew Colville: Part 2 (GM Tips w/Satine Phoenix)*. Video su YouTube. 27 luglio 2017. [https://www.youtube.com/watch?v=3wl\\_v7V3-uU](https://www.youtube.com/watch?v=3wl_v7V3-uU)

Heinsoo, Rob, e Tweet, Jonathan. *13th Age Core Book*. Pelgrane Press, 2014. <http://site.pelgrane-press.com/index.php/13th-age-core-book/>  
Edizione italiana a cura di Wyrd Edizioni, <https://www.wyrdedizioni.com/>

King, Stephen. *The Gunslinger*. Scribner, 2003.  
Edizione italiana: Sperling & Kupfer, <https://www.sperling.it/>

King, Stephen. *On Writing: 10th Anniversary Edition*. Simon & Schuster, 2010. Edizione italiana: Sperling & Kupfer, <https://www.sperling.it/>

LaTorra, Sage, e Koebel, Adam. *Dungeon World*. Sage Kobold Productions, 2014. <http://www.dungeon-world.com>. Edizione italiana: Narrattiva, <https://narrattiva.it/>

Laws, Robin. *Hamlet's Hit Points*.  
Gameplaywright Press, 2010. <http://gameplaywright.net/books/hamlets-hit-points/>

Laws, Robin. *Robin's Laws of Good Gamemastering*. Steve Jackson Games, 2002. <http://www.sjgames.com/robinlaws/>

Mearls, Mike. "Dungeon World's concept of fronts improved my D&D games immeasurably." Twitter, 28 dicembre 2012. <https://twitter.com/mikemearls/status/284793099857833986>

Moore, Cal e Rockett, Wade. *13th Age Game Master's Screen and Resource Book*. Pelgrane Press, 2015. <http://site.pelgrane.com/>. Edizione italiana a cura di Wyrd Edizioni, <https://www.wyrdedizioni.com/>

Owens, Nate. "It took one session as a DM for me to understand how little my players cared about all those details we missed." Twitter, 6 agosto 2017. <https://twitter.com/SanIlDefanso/status/894302283613310976>

Perkins, Chris. "A Lesson in Mediocrity." Sito web di *Dungeons & Dragons*, marzo 2012. <http://dnd.wizards.com/articles/features/lesson-mediocrity>

Perkins, Chris. "From Jose Chung." Sito web di *Dungeons & Dragons*, agosto 2012. <http://dnd.wizards.com/articles/features/jose-chung>



- Perkins, Chris. "Kitchen Sinks and Frying Pans." Sito web di *Dungeons & Dragons*, aprile 2012. <http://dnd.wizards.com/articles/features/kitchen-sinks-and-frying-pans>
- Perkins, Chris. "Old School." Sito web di *Dungeons & Dragons*, agosto 2012. <http://dnd.wizards.com/articles/features/old-school>
- Perkins, Chris. "The Dungeon Master Experience Archive." Wizards of the Coast, 2011. [http://www.wizards.com/dnd/files/DM\\_Experience\\_2011.pdf](http://www.wizards.com/dnd/files/DM_Experience_2011.pdf)
- Perkins, Chris. "What's My Motivation." Sito web di *Dungeons & Dragons*, luglio 2012. <http://dnd.wizards.com/articles/features/whats-my-motivation>
- Ralya, Martin, a cura di. *Unframed: The Art of Improvisation for Game Masters*. Engine Publishing, 2014. <http://www.enginepublishing.com/unframed-the-art-of-improvisation-for-game-masters>
- Reynolds, Sean K., a cura di. *Kobold Guide to Game-mastering*. Kobold Press, 2017. <https://koboldpress.com/kpstore/product/kobold-guide-to-gamemastering/>
- Shea, Michael. "2016 D&D 5th Edition Dungeon Master Questionnaire." Sito web di Sly Flourish, ottobre 2016. [http://slyflourish.com/2016\\_dm\\_questionnaire.html](http://slyflourish.com/2016_dm_questionnaire.html)
- Shea, Michael. "2016 Dungeons & Dragons Dungeon Master Survey Results." Sito web di Sly Flourish, dicembre 2016. [http://slyflourish.com/2016\\_dm\\_survey\\_results.html](http://slyflourish.com/2016_dm_survey_results.html)
- Shea, Michael. "5e Dungeons & Dragons Facebook and Twitter Survey Results." Sito web di Sly Flourish, settembre 2017. [http://slyflourish.com/facebook\\_surveys.html](http://slyflourish.com/facebook_surveys.html)
- Shea, Michael. "An Analysis of the #dnd Twitter Community." Sito web di Sly Flourish, aprile 2017. [http://slyflourish.com/the\\_dnd\\_twitter\\_community.html](http://slyflourish.com/the_dnd_twitter_community.html)
- Shea, Michael. "Awarding Magic Items in Dungeons & Dragons 5th Edition." Sito web di Sly Flourish, luglio 2017. [http://slyflourish.com/awarding\\_magic\\_items.html](http://slyflourish.com/awarding_magic_items.html)
- Shea, Michael. "Collected Experiences Running D&D 5e Boss Fights." Sito web di Sly Flourish, novembre 2017. [http://slyflourish.com/improving\\_boss\\_fights.html](http://slyflourish.com/improving_boss_fights.html)
- Shea, Michael. "A Collection of Awesome Events." Sito web di Sly Flourish, marzo 2016. [http://slyflourish.com/collection\\_of\\_awesome\\_events.html](http://slyflourish.com/collection_of_awesome_events.html)
- Shea, Michael. "Dungeons and Dragons 5th Edition Campaign Worksheet." Sito web di Sly Flourish, aprile 2015. [http://slyflourish.com/5e\\_campaign\\_worksheet.html](http://slyflourish.com/5e_campaign_worksheet.html)
- Shea, Michael. *Sly Flourish's Dungeon Master Tips*. Vorpal Quill, 2010. <http://slyflourish.com/book/>
- Shea, Michael. *Sly Flourish's Fantastic Adventures*. Vorpal Quill, 2017. [http://slyflourish.com/fantastic\\_adventures/](http://slyflourish.com/fantastic_adventures/)
- Shea, Michael. *Sly Flourish's Fantastic Locations*. Vorpal Quill, 2016. [http://slyflourish.com/fantastic\\_locations/](http://slyflourish.com/fantastic_locations/)
- Shea, Michael. "Sly Flourish's Guide to Narrative 'Theater of the Mind' Combat in the 5th Edition of Dungeons & Dragons." Sito web di Sly Flourish, marzo 2017. [http://slyflourish.com/guide\\_to\\_narrative\\_combat.html](http://slyflourish.com/guide_to_narrative_combat.html)
- Shea, Michael. *Sly Flourish's The Lazy Dungeon Master*. Vorpal Quill, 2012. <http://slyflourish.com/lazydm/>
- Sorkin, Aaron. "I'm Aaron Sorkin, writer of *The West Wing* and *The Social Network*. AMA." Reddit, July 2016. [https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/4upxne/im\\_aaron\\_sorkin\\_writer\\_of\\_the\\_west\\_wing\\_and\\_the/#bottom-comments](https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/4upxne/im_aaron_sorkin_writer_of_the_west_wing_and_the/#bottom-comments)
- Stephenson, Neal. *Snow Crash*. Bantam, 1992.
- Sutter, James e altri. *Starfinder Core Rulebook*. Paizo Publishing, 2017. <http://paizo.com/products/btpy-9qy1>. Edizione italiana: Giochi Uniti, <https://www.giochiuniti.it/>
- Vecchione, Phil. *Never Unprepared: The Complete Game Master's Guide to Session Prep*. Engine Publishing, 2012. <http://www.enginepublishing.com/never-unprepared-the-complete-game-masters-guide-to-session-prep>

# IL QUADERNO DEL DUNGEON MASTER PIGRO

DI SLY FLOURISH

**SCHEMI PER LA CONSULTAZIONE RAPIDA, TABELLE CASUALI E DIECI  
TANE PRONTE ALL'USO PER LE SESSIONI DI QUINTA EDIZIONE**

**MICHAEL E. SHEA**



# IL QUADERNO DEL DUNGEON MASTER PIGRO

DI SLY FLOURISH

DI MICHAEL E. SHEA

DESIGN DI MICHAEL E. SHEA

REVISIONE DI SCOTT FITZGERALD GRAY

Sviluppo di SCOTT FITZGERALD GRAY e AARON GRAY

COPERTINA DI JACK KAISER

ILLUSTRAZIONI INTERNE DI PEDRO POTIER

MAPPE DI ELVEN TOWER (DEREK RUIZ), DANIEL WALTHALL E Miska FREDMAN

DESIGN GRAFICO E LAYOUT DI ERIK NOWAK CON MARC RADLE

Un ringraziamento speciale a Sharon Cheng, Grant Ellis  
e ai 6.694 sostenitori del nostro Kickstarter

Guide e altri articoli per i Dungeon Master su [slyflourish.com](http://slyflourish.com) e [needgames.it](http://needgames.it)  
Consigli quotidiani per i DM su [twitter.com/slyflourish](https://twitter.com/slyflourish)

*Dungeons & Dragons* e Dungeon Master sono marchi registrati di Wizards of the Coast LLC

Copyright © 2018 di Michael E. Shea

# A PROPOSITO DI QUESTO QUADERNO

Questo quaderno è stato ideato per fornire specifici strumenti utili a preparare e gestire una sessione alla quinta edizione del gioco di ruolo fantasy più famoso del mondo, incentrata su una preparazione poco impegnativa e molta improvvisazione.

Probabilmente è più facile pensare a queste pagine come alla versione estesa di uno schermo del GameMaster. Sono piene di tabelle, checklist e pagine da riempire. Contiene anche dieci "tane pigre", con mappe e descrizioni di alcuni dei luoghi fantasy più comuni, pronte per essere inserite in una sessione.

L'obiettivo di questo quaderno è fornire al GM una serie di strumenti da portare con sé mentre prepara e gestisce le sessioni. È pensato specificamente per aiutarlo a pianificare velocemente e a improvvisare una sessione ricca e dettagliata, che possa sorprendere sia i giocatori che lui stesso.

## COME USARE IL QUADERNO

Il GM dovrebbe familiarizzare con questo manuale sfogliandone le sezioni, in particolare leggendo le istruzioni che compaiono all'inizio di ognuna di esse, in modo da capire quale sia la funzione dei principali strumenti presentati. Poi dovrebbe concentrarsi sugli strumenti veri e propri, generare qualche esempio sulle tabelle casuali tirando una manciata di dadi e farsi un'idea di come potrebbero tornargli utili.

Dovrebbe anche dare un'occhiata alle mappe delle tane pigre per rendersi conto di cos'abbia per le mani. Così può saltare a una determinata tana quando i giocatori entrano in un luogo che non si aspettava: vecchie fogne sotto la città, il nascondiglio dei contrabbandieri vicino al porto o la strana torre dello stregone che non viene esplorata da secoli.

Dopo essersi fatto un'idea di quali risorse siano contenute nel quaderno, il GM può valutare di tenerlo al proprio fianco mentre prepara la prossima sessione, per dare un'occhiata alla sezione "La Checklist del DM Pigro" e usare le tabelle per generare idee quando ha bisogno di eventi cittadini interessanti, caratteristiche fantastiche, tesori o trappole.

Durante la sessione, il GM può usare la sezione "Consultazione Rapida per la Quinta Edizione", se ha bisogno di accedere in modo semplice e veloce a quelle informazioni e poi può saltare alle tabelle casuali, se capita qualcosa per cui non è pronto.

Bisogna sentirsi liberi di estrapolare da questo quaderno le informazioni che si ritengono utili e di eliminare quelle che non servono. Come per ogni aspetto della via del DM Pigro, si deve usare quello che funziona e omettere il resto.

## LA PREPARAZIONE DEL DM PIGRO

La pagina seguente raccoglie varie checklist presenti alla fine di ciascun capitolo de *La Guida del Dungeon Master Pigro*. Serve per aiutare il GM a ricordare cosa sia contenuto e a tenerlo velocemente presente mentre prepara le proprie sessioni. Questi riferimenti non saranno molto utili a chi non ha letto, o almeno sfogliato con attenzione, *La Guida del Dungeon Master Pigro*. Dopo averlo fatto, il GM può usare la checklist per rafforzare le idee che trova utili.

E ora andiamo a preparare e a gestire qualche sessione.

# LA PREPARAZIONE DEL DM PIGRO

## LA CHECKLIST DEL DM PIGRO

- Rivedere i personaggi
- Creare una partenza forte
- Delineare le scene potenziali
- Definire segreti e indizi
- Sviluppare luoghi fantastici
- Delineare i PNG importanti
- Scegliere mostri rilevanti
- Selezionare gli oggetti magici delle ricompense

## PREPARAZIONE IN CINQUE MINUTI

- Creare una partenza forte
- Definire segreti e indizi
- Sviluppare luoghi fantastici

## GLI STRUMENTI DEL DM PIGRO

- Dadi, matite e pennarelli
- Taccuino del GM
- Schema della campagna
- Lista di nomi casuali
- Foglietti
- Carte per l'iniziativa
- Schermo del GM o scheda riassuntiva
- Tappetino da gioco cancellabile
- Avventure e manuali pubblicati
- Miniature, mappe ed elementi di terreno necessari

## COSTRUIRE UNA CAMPAGNA PIGRA

- Reskin di materiale pubblicato
- Sviluppare una campagna a spirale incentrata sui PG

- Sviluppare un aggancio per la campagna che si concentri su un singolo obiettivo importante
- Dichiarare le sei verità della propria campagna
- Definire tre fronti che incorporino obiettivi e cupi presagi
- Giocare una sessione zero che aiuti a costruire e legare tra loro i personaggi

## PENSARE ALLA SESSIONE

- Preparare il proprio cervello con ottimi libri, film e serie TV
- Ripassare mentalmente i nomi e background dei PG
- Chiedersi cosa stiano facendo gli antagonisti e i PNG

## GESTIRE LA SESSIONE

- Rilassarsi
- Concentrarsi sulla partenza forte
- Ascoltare i giocatori e basarsi sulle loro idee
- Confidare che la nostra preparazione ci aiuterà a gestire una sessione creativa e flessibile
- Chiedere ai giocatori di riassumere gli eventi della sessione precedente
- Trascinare i giocatori nella storia chiedendo loro di descrivere i colpi mortali, di definire le caratteristiche dei mostri e di descrivere eventi interessanti durante il viaggio
- Immaginare che il mondo sia un luogo vivo quando si costruiscono le scene e le situazioni
- Lasciare che il mondo e i PNG reagiscano alle azioni dei PG
- Usare un mix di stili di combattimento, incluso teatro della mente, mappe con la griglia e mappe astratte
- Mantenere un buon ritmo rimanendo vicini all'azione
- Passare ciclicamente da azione a relax e alternare beat alti e bassi
- Usare specifici momenti di speranza o di paura per indirizzare l'azione in una certa direzione

## ABBRACCIARE LE VERITÀ DEL GM

- Chi gioca a un GdR lo fa per divertirsi
- Ai giocatori non importa tanto quanto crede il GM
- I giocatori vogliono vedere i loro personaggi che fanno cose grandiose
- Il GM non è nemico dei PG
- Il GM deve essere un fan dei PG
- Bisogna consentire che i giocatori rompano il gioco e poi lasciare che questo evolva di conseguenza

## TRUCCHI DEL DM PIGRO

- Attribuire gli avanzamenti di livello in punti chiave della storia
- Improvvisare le prove di caratteristica e di abilità
- Delegare certi compiti ai giocatori
- Usare il danno statico per i mostri

# CONSULTAZIONE RAPIDA PER LA QUINTA EDIZIONE

Le cinque pagine seguenti includono materiale di consultazione pensato specificamente per la quinta edizione di D&D. Qui è fornito un riassunto.

**CARATTERISTICHE E ABILITÀ:** questa sezione riassume le abilità della quinta edizione e le caratteristiche associate. Si può usare questa tabella per ricordare quali abilità entrano in gioco quando viene richiesta una prova di caratteristica, ma non bisogna dimenticare che le abilità possono essere associate ad altre caratteristiche se ciò ha senso in base alla situazione.

**CLASSI DI DIFFICOLTÀ TIPICHE:** questa tabella fornisce un riferimento generale per le CD di varie prove di caratteristica e tiri salvezza, presentando la difficoltà percepita di ognuno. Queste linee guida consentono di assegnare CD basate sul relativo livello di sfida e sono indipendenti dal livello del personaggio.

**STATISTICHE IMPROVVISATE:** si può usare questa tabella per generare velocemente le statistiche di trappole, minacce ambientali, sfide, elementi fantastici, oggetti fisici e qualunque altra cosa che possa infliggere o subire danno. Il livello indicato nella tabella non è necessariamente correlato al livello dei personaggi giocanti, ma rappresenta piuttosto il livello della sfida. Se un gruppo di personaggi di 3° livello si avventura in un dungeon di 7° livello, le trappole che affronta dovrebbero avere statistiche derivate dalla riga "Livello 5-7" della tabella. Queste statistiche non sono pensate per rappresentare i mostri. Se il GM avesse la necessità o il desiderio di improvvisare dei mostri al tavolo, dovrebbe invece considerare il reskin di un mostro esistente (vedere il capitolo 15 de *La Guida del Dungeon Master Pigro*).

**AZIONI IN COMBATTIMENTO:** questa sezione elenca le varie azioni che PG e mostri possono eseguire in combattimento.

**COPERTURA, LUCE E VISIBILITÀ:** questa sezione riassume come funzionano nella quinta edizione copertura, illuminazione e visibilità.

**BERSAGLI MINIMI NELLE AREE DI EFFETTO:** quando si gestisce un combattimento su una mappa astratta o nel teatro della mente, avere una stima generale di quante creature potrebbero essere contenute all'interno di un'area è di aiuto. Si può usare questo schema come punto di partenza per aree di effetto differenti e poi aumentare o diminuire le creature che potrebbero essere influenzate a seconda della situazione, della taglia e del loro numero, oltre che della loro posizione.

**COSA ROMPE LA CONCENTRAZIONE:** questa sezione riporta le diverse situazioni che possono interrompere la concentrazione di un incantatore o di altri PG.

**CONDIZIONI:** questa sezione contiene le descrizioni delle varie condizioni e dei vari effetti della 5<sup>a</sup> edizione.

**INDEBOLIMENTO:** questa sezione descrive i vari livelli di indebolimento.

**COSTRUZIONE VELOCE DEGLI INCONTRI:** questa sezione aiuta a tarare velocemente la difficoltà di un incontro di combattimento per uno specifico gruppo di personaggi. Queste informazioni vanno usate per comparare il livello dei personaggi con il grado di sfida dei mostri e il rapporto tra numero di mostri e numero di PG. Queste linee guida sono costruite per creare un incontro difficile e non garantiscono che sia bilanciato. (Anche perché un incontro bilanciato non esiste.) Più che altro, il loro scopo principale è aiutare il GM ad accorgersi se un incontro potrebbe passare dall'essere difficile a essere mortale, in modo da poterlo fare capire ai giocatori in maniera appropriata.

**GESTIRE GRANDI QUANTITÀ DI MOSTRI:** le storie e le situazioni di una sessione sono infinite, quindi è possibile che un gruppo di PG affronti tre dozzine di orchi o un centinaio di scheletri o anche gruppi più numerosi di nemici. Tuttavia, quando sono presenti più di una dozzina di mostri, tirare ogni attacco e ogni tiro salvezza può rallentare il gioco al punto da renderlo ingestibile. Questa sezione aiuta a valutare quanti mostri colpiranno una creatura bersaglio o riusciranno in un tiro salvezza, data la differenza tra il valore di attacco o la CD dell'attaccante e la CA o il tiro salvezza del difensore. Viene anche discussa l'opzione di sommare i punti ferita di un grande numero di mostri, in modo che i personaggi possano ricavare il massimo effetto dal danno che infliggono individualmente. Comprendere questi approcci alla gestione di un gran numero di mostri richiede un po' di lavoro e vale la pena testare queste regole prima di cercare di usarle durante una sessione.

**FOLLIA:** spesso poco sfruttate, le regole per la follia temporanea o duratura possono aggiungere pittoreschi effetti di status, quando i personaggi interagiscono con oggetti, esseri o energie provenienti da reami oltre i limiti della mente mortale. Questi effetti entrano spesso in gioco quando un personaggio fallisce un tiro salvezza di Carisma, con una CD basata sulla natura della fonte della follia.

## ABILITÀ E CARATTERISTICHE

Caratteristica	Abilità
Forza	Atletica
Destrezza	Acrobazia, Furtività, Rapidezza di Mano
Costituzione	—
Intelligenza	Arcano, Indagare, Natura, Religione, Storia
Saggezza	Addestrare Animali, Intuizione, Medicina, Percezione, Sopravvivenza
Carisma	Inganno, Intimidire, Intrattenere, Persuasione

## CLASSE DI DIFFICOLTÀ

Difficoltà dell'Impresa	CD
Molto facile	5
Facile	10
Media	15
Difficile	20
Molto difficile	25
Quasi impossibile	30

## STATISTICHE IMPROVVISATE (PER TRAPPOLE, OSTACOLI E ALTRE SFIDE IMPROVVISATE)

Livello	CA o CD	Punti Ferita	Attacco	Danno (Medio)	Danno (Difficile)	Danno (Letale)
1	11	40	+3	—	5 (1d10)	11 (2d10)
2–4	13	110	+4	5 (1d10)	11 (2d10)	22 (4d10)
5–7	15	150	+6	11 (2d10)	22 (4d10)	55 (10d10)
8–10	16	200	+7	16 (3d10)	38 (7d10)	77 (14d10)
11–13	17	240	+8	22 (4d10)	55 (10d10)	99 (18d10)
14–16	18	290	+9	38 (7d10)	77 (14d10)	115 (21d10)
17–20	19	350	+10	55 (10d10)	99 (18d10)	132 (24d10)

## AZIONI IN COMBATTIMENTO

- Aiuto:** dare vantaggio alla prossima prova di caratteristica o tiro per colpire di un alleato.
- Attacco:** effettuare un attacco in mischia o a distanza.
- Cercare:** effettuare una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Indagare) per cercare attivamente qualcosa.
- Disimpegno:** muoversi in quel turno non provoca attacchi di opportunità.
- Lanciare un Incantesimo:** lanciare un incantesimo che ha un tempo di lancio di 1 azione.
- Nascondersi:** effettuare una prova di Destrezza (Furtività) per nascondersi.
- Prepararsi:** preparare un'azione che si verificherà in seguito a un evento particolare come reazione.
- Scatto:** guadagnare un movimento extra in quel turno, pari alla velocità dopo eventuali modificatori.
- Schivata:** gli avversari subiscono svantaggio negli attacchi contro il personaggio.
- Usare un Oggetto:** interazione focalizzata su un oggetto o interazioni con oggetti multipli.

## COPERTURA, LUCE E VISIONE

- Mezza Copertura:** bonus di +2 alla CA e ai tiri salvezza su Destrezza.
- Tre Quarti di Copertura:** bonus di +5 alla CA e ai tiri salvezza su Destrezza.
- Copertura Totale:** non si può essere bersagliati direttamente, ma si può essere influenzati da aree di effetto.
- Leggermente Oscurato (Inclusa Luce Fioca):** svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.
- Pesantemente Oscurato (Inclusa Oscurità):** cecità di fatto.

## BERSAGLI MINIMI NELLE AREE DI EFFETTO

- Area Minuscola:** 1 o 2 creature (*nube di pugnali*)
- Area Piccola:** 2 creature (*mani brucianti, onda tonante*)
- Area Grande:** 4 creature (*cono di freddo, palla di fuoco*)
- Area Enorme:** tutti (*cerchio di morte, terremoto*)
- Linea Breve:** 2 creature (*muro di fuoco*)
- Linea Lunga:** 3 creature (*barriera di lame, fulmine*)

## COSA ROMPE LA CONCENTRAZIONE

- Lanciare un altro incantesimo che richiede concentrazione
- Subire danno (tiro salvezza su Costituzione con CD 10 o CD = metà del danno subito, se superiore)
- Essere incapacitato o ucciso
- Fenomeno ambientale (tiro salvezza su Costituzione con CD 10)

## CONDIZIONI

- **Accecato:** una creatura accecata non è in grado di vedere e fallisce automaticamente qualsiasi prova di caratteristica che richieda l'uso della vista. I tiri per colpire contro la creatura dispongono di vantaggio, mentre i tiri per colpire della creatura subiscono svantaggio.
- **Affascinato:** una creatura affascinata non può attaccare o bersagliare colui che l'ha affascinata con capacità o effetti magici dannosi. Colui che ha affascinato la creatura dispone di vantaggio a qualsiasi prova di caratteristica effettuata per interagire socialmente con essa.
- **Afferrato:** la velocità di una creatura afferrata diventa 0 e non può beneficiare di alcun bonus alla velocità. La condizione termina se il lottatore che ha afferrato la creatura è incapacitato. La condizione termina anche se un effetto rimuove la creatura afferrata dalla portata del lottatore che l'ha afferrata o dell'effetto affrante.
- **Assordato:** una creatura assordata non è in grado di sentire e fallisce automaticamente qualunque prova di caratteristica che richieda l'uso dell'udito.
- **Avvelenato:** una creatura avvelenata subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica.
- **Incapacitato:** una creatura incapacitata non può effettuare azioni o reazioni.
- **Invisibile:** una creatura invisibile è impossibile da vedere senza l'aiuto della magia o di sensi speciali. Agli effetti del nascondersi, la creatura è considerata pesantemente oscurata. L'ubicazione della creatura può essere intuita dai rumori che emette o dalle tracce che lascia. I tiri per colpire contro la creatura subiscono svantaggio, mentre i tiri per colpire della creatura ottengono vantaggio.
- **Paralizzato:** una creatura paralizzata è incapacitata e non può muoversi o parlare. Fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza. I tiri per colpire contro la creatura ottengono vantaggio. Ogni attacco che colpisce la creatura è un colpo critico se l'attaccante è situato entro 1,5 metri dalla creatura.
- **Pietrificato:** una creatura pietrificata è trasformata, assieme a ogni oggetto non magico che stia trasportando o indossando, in una sostanza solida e inanimata (solitamente la pietra). La creatura cessa di invecchiare e il suo peso viene decuplicato. La creatura è incapacitata, non può muoversi o parlare e non è consapevole

di ciò che accade intorno a lei. I tiri per colpire contro la creatura ottengono vantaggio. La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza. La creatura dispone di resistenza a tutti i danni. La creatura è immune ai veleni e alle malattie, ma gli eventuali veleni o malattie già presenti nel suo sistema vengono solo sospesi, non neutralizzati.

- **Privo di Sensi:** una creatura priva di sensi è incapacitata, non può muoversi o parlare e non è consapevole di ciò che accade intorno a lei. La creatura lascia cadere tutto ciò che impugna e cade a terra prona. La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza. I tiri per colpire contro la creatura ottengono vantaggio. Ogni attacco che colpisce la creatura è un colpo critico se l'attaccante è situato entro 1,5 metri dalla creatura.
- **Prono:** l'unica opzione di movimento di una creatura prona è strisciare, a meno che non si rialzi in piedi, ponendo in quel modo fine alla sua condizione. La creatura subisce svantaggio ai tiri per colpire. Un tiro per colpire contro la creatura ottiene vantaggio se l'attaccante si trova entro 1,5 metri dalla creatura. Altrimenti, il tiro per colpire subisce svantaggio.
- **Spaventato:** una creatura spaventata subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri per colpire finché la fonte della sua paura rimane entro la linea di vista. La creatura non può muoversi per avvicinarsi volontariamente alla fonte della sua paura.
- **Stordito:** una creatura stordita è incapacitata, non può muoversi e può parlare soltanto a fatica. La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza. I tiri per colpire contro la creatura ottengono vantaggio.
- **Trattenuto:** la velocità di una creatura trattenuta diventa 0 e non può beneficiare di alcun bonus alla velocità. I tiri per colpire contro la creatura ottengono vantaggio, mentre i tiri per colpire della creatura subiscono svantaggio. La creatura subisce svantaggio ai tiri salvezza di Destrezza.

## INDEBOLIMENTO

L'indebolimento è misurato in sei livelli. Un effetto può imporre a una creatura uno o più livelli di indebolimento, come specificato nella descrizione dell'effetto. Gli effetti sono cumulativi.

- **Livello 1:** svantaggio alle prove di caratteristica
- **Livello 2:** velocità dimezzata
- **Livello 3:** svantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza
- **Livello 4:** massimo dei punti ferita dimezzato
- **Livello 5:** velocità ridotta a 0
- **Livello 6:** morte

# COSTRUZIONE VELOCE DEGLI INCONTRI

Quando si costruisce un incontro bisogna cominciare scegliendo il tipo e il numero di mostri che hanno senso per la situazione.

Poi si possono usare le seguenti linee guida per comparare il grado di sfida dei mostri, il livello dei personaggi e il rapporto numerico tra di loro. Se la quantità di mostri o il loro grado di sfida va oltre le linee guida indicate, l'incontro potrebbe essere letale. Bisogna prestare particolare attenzione agli incontri potenzialmente letali quando i personaggi sono di 1° livello.

## PER PERSONAGGI DI 1° LIVELLO

- **GS da 0 a 1/4:** un mostro per personaggio
- **GS 1/2:** un mostro ogni due personaggi
- **GS 1:** un mostro ogni quattro personaggi

## PER PERSONAGGI DAL 2° AL 4° LIVELLO

- **GS = 1/10 del livello:** due mostri per personaggio
- **GS = 1/4 del livello:** un mostro per personaggio
- **GS = 1/2 del livello:** un mostro ogni due personaggi
- **GS = livello:** un mostro ogni quattro personaggi

## PER PERSONAGGI DAL 5° AL 20° LIVELLO

- **GS = 1/10 del livello:** quattro mostri per personaggio
- **GS = 1/4 del livello:** due mostri per personaggio
- **GS = 1/2 del livello:** un mostro per personaggio
- **GS = 3/4 del livello:** un mostro ogni due personaggi
- **GS = livello + 3:** un mostro ogni quattro personaggi

Infine, bisogna calibrare l'incontro aggiustando il numero di avversari, aumentando o diminuendo i loro punti ferita o potenziando i mostri unici o quelli con nome.

**Punti Ferita:** i punti ferita standard di un mostro sono una media calcolata in base ai suoi DV. È possibile aumentare o diminuire i punti ferita all'interno di quell'intervallo per creare mostri particolarmente deboli o forti.

Per rendere un combattimento più semplice, si possono anche trattare i mostri come servitori, ignorando i loro normali punti ferita e lasciando che sia sufficiente un singolo attacco per ucciderli. Far morire qualche nemico velocemente può spostare l'equilibrio di un combattimento in favore dei personaggi ed evitare che diventi noioso.

**Mostri con Nome:** aggiungere un attacco extra o massimizzare il danno che infligge può rendere un mostro con nome o un avversario unico più pericoloso. Per rendere il combattimento più interessante è anche possibile dare a un mostro con un nome azioni leggendarie o il tratto Resistenza Leggendaria.

# GESTIRE GRANDI NUMERI DI MOSTRI

**Per gli Attacchi:** sottrarre il modificatore di attacco dalla CA del difensore e consultare la colonna Risultato. Determinare il numero di mostri che colpiscono dividendo il loro numero totale per quello indicato in Mostri per Singolo Successo. Se i mostri che colpiscono hanno vantaggio, raddoppiare il danno inferto. Se hanno più di un attacco, moltiplicare il danno per il numero di attacchi.

**Per i Tiri Salvezza:** sottrarre il modificatore di tiro salvezza dei mostri dalla CD del tiro salvezza dell'effetto, e consultare la colonna Risultato. Determinare il numero di mostri che riescono nel tiro salvezza dividendo il loro numero totale per quello indicato nella colonna Mostri per Singolo Successo.

Risultato	Mostri per Singolo Successo
< 6	1
6–12	2
13–14	3
15–16	4
17–18	5
19	10
20+	20

**Sommare i Punti Ferita:** quando si gestisce un grande numero di mostri, si può valutare di sommare i loro punti ferita e sottrarre dalla riserva comune i danni inferti dai personaggi ai singoli mostri, invece di segnarli individualmente.

Ogni volta che la riserva comune subisce danni pari al valore in punti ferita di un mostro, ne muore uno. Per esempio, in un combattimento contro venticinque scheletri con 13 punti ferita ciascuno, la riserva ha un totale di 325 punti ferita. Se un guerriero rotea il suo spadone e colpisce per 29 danni, la riserva viene ridotta di 29 e due scheletri muoiono.

Ogni volta che un mostro muore perché un effetto gli infligge automaticamente un ammontare di danni sufficiente a ucciderlo, i suoi punti ferita vengono sottratti dalla riserva. Per esempio, se uno stregone colpisce otto scheletri con un incantesimo *palla di fuoco* (infillegendo un minimo di 14 danni da fuoco se il tiro salvezza ha successo), ognuno degli otto scheletri subisce 13 danni e muore e la riserva viene ridotta di 104 punti ferita.

# FOLLIA

## FOLLIA TEMPORANEA

d100	Effetto (dura 1d10 minuti)
01–20	Il personaggio si ritrae nella sua mente e diventa paralizzato. Questo effetto termina se il personaggio subisce danni.
21–30	Il personaggio diventa incapacitato e trascorre la durata della follia a urlare, a ridere o a piangere.
31–40	Il personaggio diventa spaventato e ogni round deve usare la sua azione e il suo movimento per fuggire dalla fonte della paura.
41–50	Il personaggio inizia a balbettare e non è in grado di parlare normalmente o di lanciare incantesimi.
51–60	Il personaggio deve utilizzare la propria azione ogni round per attaccare la creatura più vicina.
61–70	Il personaggio è soggetto a vivide allucinazioni e subisce svantaggio alle prove di caratteristica.
71–75	Il personaggio fa qualsiasi cosa gli venga detto e che non sia palesemente autodistruttiva.
76–80	Il personaggio è soggetto all'impulso irrefrenabile di mangiare qualcosa di strano come terriccio, fanghiglia o escrementi.
81–90	Il personaggio è stordito.
91–100	Il personaggio cade privo di sensi.

## FOLLIA DURATURA

d100	Effetto (dura 1d10 x 10 ore)
01–10	Il personaggio si sente obbligato a ripetere in continuazione una specifica attività, come lavarsi le mani, toccare qualcosa, pregare o contare le monete.
11–20	Il personaggio è soggetto a vivide allucinazioni e subisce svantaggio alle prove di caratteristica.
21–30	Il personaggio è soggetto a una grave forma di paranoia e subisce svantaggio alle prove di Saggezza e di Carisma.
31–40	Il personaggio prova una forte repulsione nei confronti di qualcosa (solitamente la fonte della follia), come se fosse sotto l'effetto di antipatia dell'incantesimo antipatia/simpatia.
41–45	Il personaggio è soggetto a un forte delirio. Il DM sceglie una pozione e il personaggio immagina di essere sotto gli effetti di quella pozione.
46–55	Il personaggio si affeziona a un "portafortuna", che può essere una persona o un oggetto, e subisce svantaggio ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza quando si trova a più di 9 metri da esso.
56–65	Il personaggio è accecato (25%) o assordato (75%).
66–75	Il personaggio è soggetto a tremiti o tic incontrollabili che gli impongono svantaggio ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza basati su Forza o Destrezza.
76–85	Il personaggio soffre di una parziale amnesia. Sa chi è e conserva i suoi tratti razziali e privilegi di classe, ma non riconosce gli altri e non ricorda nulla di ciò che gli è successo prima che la follia avesse effetto.
86–90	Ogni volta che il personaggio subisce danni, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti sarà influenzato come se avesse fallito un tiro salvezza contro l'incantesimo confusione. L'effetto di confusione dura 1 minuto.
91–95	Il personaggio non è più in grado di parlare.
96–100	Il personaggio cade privo di sensi. Né scuoterlo né infliggergli danni basterà a risveglierlo.

# TABELLE CASUALI

Le pagine seguenti forniscono opzioni per creare al volo PNG, luoghi e altri elementi delle avventure.

Se un elemento generato a caso da una qualunque di queste tabelle non sembra adatto alla propria sessione, basta ritirare. Tuttavia, riuscire a trovare un modo per incastrare insieme elementi inusuali potrebbe anche diventare una sfida interessante.

**Nomi:** ogni volta che ha bisogno di un nome per un PNG, il GM può trovarne uno velocemente e facilmente consultando le liste della pagina “Nomi Fantasy”. Si tratta di due liste che contengono centinaia di nomi pregenerati, indicativamente separate in nomi e cognomi, ma che comunque il GM è libero di usare come preferisce.

I cognomi possono anche essere usati per i gruppi di avventurieri, le gang di mercenari e altre organizzazioni simili, come, per esempio, i Dawn Seekers, gli Earth Fangs o gli Shield Cleavers.

**Trappole:** la pagina “Trappole” presenta cinque tabelle che possono essere usate per generare trappole semplici o complesse, incorporando caratteristiche multiple, oltre a danno da energia o condizioni.

Per generare una trappola semplice basta tirare sulla tabella Trappola Fisica e sulla tabella Innesco. Per una trappola più pericolosa si può aggiungere un effetto dalla tabella Tema per ottenere un danno di tipo inaspettato o che imponga una condizione debilitante. Per ottenere una trappola davvero infida, si può tirare due volte sulla tabella Tema e Trappola Fisica, combinando le caratteristiche in una miscela letale come “bolas soporifere e rombanti pilastri che crollano, innescati da un teschio demoniaco di onice”.

Le tabelle in fondo alla pagina forniscono le linee guida per scegliere le CD e i bonus di attacco e di danno relativi alle trappole, a seconda del grado di pericolosità desiderato.

**Monumenti:** riempire le varie stanze e luoghi della sessione con elementi interessanti è sempre una sfida e può essere difficile da improvvisare. La pagina dei “Monumenti” presenta quattro tabelle in grado di generare caratteristiche fantastiche con numerosi effetti potenziali. Come per la pagina delle “Trappole”, quando si desidera generare una caratteristica

non è necessario tirare ogni volta su ciascuna tabella. A volte per avere un punto di partenza basta stabilire la condizione e il tipo di caratteristica e poi si può lasciare che la storia o anche il background di uno dei personaggi ne suggerisca gli elementi aggiuntivi.

La tabella Effetto Inusuale può entrare in gioco ognqualvolta il GM desidera che una caratteristica aggiunga un effetto interessante a un incontro di combattimento. È possibile usare statistiche improvvisate dalla sezione “Consultazione Rapida per la Quinta Edizione” per definire le meccaniche di questi effetti o semplicemente legarli a un incantesimo.

**Oggetti:** la pagina degli “Oggetti” consente al GM di generare ogni genere di reliquia o manufatto, da reperti ordinari a potenti artefatti magici. Come per le altre sezioni, è possibile scegliere su quali tabelle si desidera tirare, a seconda dello scopo. Per esempio, se si desidera ottenere un’arma magica interessante, si potrebbe tirare sulle tabelle Condizione dell’Oggetto, Origine dell’Oggetto, Arma ed Effetto Magico. Se si vuole generare solo un bizzarro oggetto ordinario, si può tirare sulle tabelle Condizione dell’Oggetto, Origine dell’Oggetto e Oggetto Ordinario senza aggiungere nessun effetto.

Alcune strane reliquie potrebbero consentire un singolo utilizzo di un potente incantesimo. Per generare una reliquia magica monouso unica basta tirare sulle tabelle Condizione dell’Oggetto, Origine dell’Oggetto, Oggetto Ordinario ed Effetto Magico.

La pagina “Oggetti” contiene anche una tabella che elenca i quattro tipi di pozione di guarigione e quanti punti ferita restituiscono.

**Eventi Cittadini:** ogni volta che i personaggi entrano in una nuova città o vi cominciano una sessione, si può rendere più viva l’ambientazione aggiungendo qualche dettaglio e definendo meglio il contesto. La pagina “Eventi Cittadini” contiene quattro tabelle che aiutano a determinare cosa stia succedendo in città, quale sia l’umore attuale della popolazione, come sia il tempo e quale evento ordinario o fantastico potrebbe essere in corso. Come per le altre sezioni di tabelle casuali, basta usare solo quelle necessarie per un determinato elemento della sessione.



# NOMI FANTASY

## NOMI

Sakib, Jestan, Natalie, Lasus, Teng, Judithe, Haina, Rauffe, Hassan, Valentin, Wulfhilda, Pholos, Gerbold, Emeline, Bidar, Hamon, Pan, Caplan, Pippa, Elizabeta, Reona, Thoas, Lauda, Abel, Kapys, Hadgu, Beneger, Roysia, Demidra, Eleazar, Dorothe, Rickeman, Emerick, Eldred, Celeste, Leone, Sophia, Amelia, Resul, Myles, Abigail, Ismenia, Jediah, Latona, Simond, Elliot, Lettice, Velic, Powle, Syndony, Navarre, Kadelon, Khellus, Zhen, Reothine, Gryffen, Echo, Wauter, Mydrede, Cornell, Teukros, Wyatt, Keira, Enis, Henrietta, Metope, Richard, Gavin, Liao, Elonwey, Tanah, Hippote, Alora, Levi, Aedith, Halla, Elsebee, Redmond, Guthrie, Archedios, Linoa, Kynos, Logan, Esperaunce, Littlejohn, Karic, Jonath, Cunovin, Yun, Fulke, Braya, Holadamos, Ophellia, Cybele, Cecily, Athilla, Sydney, Kaitlyn, Timothy, Ogden, Musa, Admiranda, Hepaklos, Pullo, Lysa, Ophis, Alkeme, Anselem, Ezib, Wystan, Symon, Gared, Bernaith, Felice, Bakis, Kampe, Jordyn, Kalan, Fauna, Esmond, Alyne, Eschiva, Ethelred, Stella, Joyse, Katrine, Zephyrus, Hafiza, Edgar, Sinope, Nicholina, Sabra, Solece, Callie, Fahira, Hildegard, Bellamy, Jordan, Jolice, Eugenia, Phanes, Mathys, Paz, Hylas, Olyffe, Hart, Aelina, Naida, Somerchild, Scarlett, Galain, Calloway, Margeria, Erebos, Nora, Orson, Thearden, Ierick, Lorcan, Tamsin, Ivan, Stewart, Florens, Aegipan, Habiba, Bukolos, Freya, Cashel, Seada, Muriel, Clarimond, Alexis, Martine, Arianna, Bahta, Lap, Rhadine, Cadya, Galatia, Minos, Sydnee, Landon, Goddard, Lambert, Laurence, Raoul, Helvina, Judy, Adrian, Pedias, Galeos, Norman, Olivia, Leukon, Almir, Carmen, Halgan, Randwulf, Janbert, Primeus, Lily, Brunhilde, Merza, Zacheus, Morgan, Avelyn, Mestor, Jeger, Zineta, Rebecca, Liliana, Tarvorwen, Cosmo, Hemithea, Thrax, Symond, Kurtz, Pelias, Lowell, Persa, Kaylee, Iamos, Madison, Fridgia, Ahmet, Xamso, Cain, Myrkenai, Peny, Clive, Josia, Brice, Swift, Adonis, Daimbert, Mathild, Rose, Denston, Jaane, Ingham, Griffith, Kenrick, Kamran, Theda, Grayson, Jillian, Isylde, Neria, Emery, Germainne, Helenor, Bran, Breccan, Melusine, Kain, Linyeve, Poter, Katherine, Dominic, Atropos, Kaivan, Oghrym, Lanos, Drake, Micah, Molos, Banderon, Havynn, Hudson, Lake, Sigmund, Bertram, Abraham, Wilfrid, Morgayne, Anaexia, Maronne, Mordrid, Ambrosia, Edelinne, Eugene, Shui, Hilda, Dodonna, Agando, Piter, Folke, Daanesh, Orthia, Jenyfer, Dagim, Boyle, Maddeline, Eliana, Oswyn, Dekelos, Blake, Ischys, Khesrow, Gregory, Epione, Thrydwulf, Minerva, Kathe, May, Shizuko, Karyl, Elenor, Arnette, Cathie, Tammera, Margrett, Josue, Berihu, Melesse

## COGNOMI

Beastglove, Glorystar, Duskheart, Goblincripper, Anvilhunter, Mooncaster, Hillmaster, Jewelcaster, Songchuckle, Gravelchest, Forgegiver, Needlespur, Ghostcloud, Graysoother, Ebonrazor, Thornheart, Duskdancer, Broadhowler, Spidertoes, Felbelly, Kingson, Scalehair, Starhowler, Giantfang, Bearsmile, Bronzeknee, Greenknocker, Longhair, Firespear, Willowchewer, Wyrmclaw, Copperwind, Gloomtoes, Ebonhood, Millblood, Swordbane, Gooseflinger, Moonstar, Gloomhammer, Wisefang, Spidersmasher, Foabeard, Bronzecloud, Drumwillow, Riddlemaker, Halfspur, Iceknee, Brightwhisper, Northbound, Foerazor, Icebright, Wormknocker, Swordstorm, Foeborn, Gloryblade, Gentleblood, Dustchaser, Crowssother, Darktraveler, Whitehood, Eagleson, Halfrazor, Goldrain, Frostgaze, Nightrend, Harpkiss, Giantsoother, Ebonforger, Traildancer, Hillfang, Dawntraveler, Gloomtrail, Catstinger, Wolfhouse, Spirithand, Mountaineaver, Coppersmasher, Greenclaw, Foxstorm, Nightstinger, Gemwing, Glassforger, Tallteeth, Spelltouched, Swordwing, Darkgaze, Wyrmlacier, Tigerbeard, Nightborn, Gloryson, Oxcutter, Hawkborn, Siegewalker, Oakstalker, Northrain, Drakehunter, Beastcaller, Icetaller, Willowsteel, Tigersmasher, Bluebeard, Anvildancer, Doommaker, Gemblood, Felheart, Graytongue, Shadowtooth, Greenbottom, Rainbow, Oakharp, Flowerheart, Emeraldforger, Drakecloud, Goosekick, Songdancer, Felhoof, Moonsong, Gentlebelly, Earthglove, Broadtooth, Springwalker, Needlebelly, Ratchewer, Strifetooth, Dragonstinger, Foxhowl, Forgebane, Halfheart, Longwhisper, Willowboot, Doghunter, Titanteeth, Wolfsoul, Shieldheart, Greendazer, Needletoes, Hillbrow, Whitefinger, Iceglove, Dawnwillow, Redsong, Lightwhisker, Graverock, Macefinger, Drumsmasher, Halfkin, Gemviper, Faeriewhisper, Millstone, Ghoultalker, Spiritstar, Wyrmlflinger, Springwalker, Graysong, Leafhouse, Shieldstorm, Firewind, Goldseeker, Titanchewer, Northtongue, Spinevalley, Wyrmgazer, Goosehood, Thornstar, Leafcaster, Silvergust, Forgehammer, Sharpboot, Shadowsoul, Rainblade, Tallheart, Ironcripper, Frostslifer, Kingstone, Silvercutter, Spellstinger, Smilesteel, Wolfwatcher, Freechaser, Ratbeard, Foxsmile, Trailwhisker, Hillchaser, Knifebright, Leafhound, Wormbeard, Angelheart, Lawknocker, Lionhunter, Dusthide, Stormsong, Gloominger, Darkcry, Eaglecry, Lightboot, Wormblade, Mountainbrow, Wormtoes, Hawkrunner, Brightharp, Crowheart, Whitewalker, Bluesoul, Frostcleaver, Spinetalker, Flamehelm, Crowlover, Millsong, Dirtbound, Emeraldwind, Quickwhisker, Hollyflinger, Doomglacier, Wormstalker, Ironbelly, Moonteeth, Oakstar, Ghosttalker, Goblincloak, Spiderslicer, Graymaker, Goldthumb, Wisehound, Ironstalker, Forgecloak, Firewhisper, Glassbuckle, Starboard, Stoneknee, Moonspur, Gravebright, Spiritcowl, Stonesoul

# TRAPPOLE CASUALI

d20	Tipo
1	Quadrelli
2	Lance
3	Falci
4	Bolas
5	Catene chiodate
6	Pozzo
7	Sfera rotolante
8	Pilastri che crollano
9	Dardi
10	Glifi
11	Spade
12	Asce
13	Filamenti
14	Fruste
15	Reti
16	Tagliole
17	Gabbie
18	Raggi
19	Martelli
20	Shuriken

d20	Tema
1	Fiammeggiante
2	Congelante
3	Necrotica
4	Velenosa
5	Acida
6	Tonante
7	Fulminante
8	Cinetica
9	Che causa malattie
10	Stordente
11	Accecante
12	Assordante
13	Indebolente
14	Risucchiante
15	Soporifera
16	Vincolante
17	Dominante
18	Psichica
19	Che induce follia
20	Disorientante

d20	Innesco
1	Porta
2	Lastra sul pavimento
3	Cavo teso
4	Trono
5	Cadavere
6	Forziere
7	Vecchio libro
8	Giocattolo
9	Teschio ingioiellato
10	Raggi di luce
11	Statua angelica dorata
12	Calice di cristallo su un piedistallo
13	Teschio demoniaco di onice
14	Pilstro ingioiellato
15	Scala ripida
16	Corona ingioiellata
17	Sarcofago dorato
18	Prigioniero legato
19	Arma su un altare
20	Idolo su un piedistallo

## GRAVITÀ DEL DANNO PER LIVELLO

Livello del Personaggio	Fastidiosa	Pericolosa	Letale
1–4	5 (1d10)	11 (2d10)	22 (4d10)
5–10	11 (2d10)	22 (4d10)	55 (10d10)
11–16	22 (4d10)	55 (10d10)	99 (18d10)
17–20	55 (10d10)	99 (18d10)	132 (24d10)

## CD DEI TIRI SALVEZZA E BONUS DI ATTACCO DELLE TRAPPOLE

Pericolosità della Trappola	CD del Tiro Salvezza	Bonus di Attacco
Fastidiosa	10–11	da +3 a +5
Pericolosa	12–15	da +6 a +8
Letale	16–20	da +9 a +12

# MONUMENTI CASUALI

d20	Origine
1	Draconica
2	Nanica
3	Elfica
4	Primeva
5	Divina
6	Empia
7	Abissale
8	Ultraterrena
9	Orchesca
10	Non morta
11	Goblinoides
12	Ghoulica
13	Vampirica
14	Drow
15	Astrale
16	Eterea
17	Infernale
18	Demoniaca
19	Elementale
20	Gnomica

d20	Condizione
1	Pericolante
2	Sommerso
3	Immacolato
4	Dissotterrato
5	Coperto di rampicanti
6	In rovina
7	Incrinato
8	A pezzi
9	Sepolto
10	Coperto di viscere
11	Insanguinato
12	Marchiato da glifi
13	Coperto di rune
14	Ossidiana
15	Metallico
16	Ornato
17	Dissacrato
18	Antico
19	Decorato
20	Fluttuante

d20	Effetto Insolito
1	Nonmorte
2	Fuoco
3	Follia
4	Acqua
5	Radianza
6	Arcano
7	Veleno
8	Acido
9	Malattia
10	Energia psionica
11	Gelo
12	Fulmine
13	Antimagia
14	Melma
15	Charme
16	Paura
17	Dominazione
18	Sonno
19	Tuono
20	Tentacoli

## STRUTTURA DEL MONUMENTO

d100	Tipologia
1–2	Obelisco
3–4	Pilastro
5–6	Tomba
7–8	Monolite
9–10	Rovina
11–12	Mosaico
13–14	Nave
15–16	Altare
17–18	Santuario
19–20	Albero
21–22	Statua
23–24	Circolo di pietre
25–26	Trono
27–28	Podio
29–30	Roccia
31–32	Fossile
33–34	Fontana

d100	Tipologia
35–36	Mausoleo
37–38	Lapide
39–40	Tumulo di pietre
41–42	Geode
43–44	Teschio
45–46	Tumulo di terra
47–48	Pozzo
49–50	Meteorite
51–52	Portale ad arco
53–54	Campo di battaglia
55–56	Fossa comune
57–58	Teatro di una carneficina
59–60	Macchina da assedio
61–62	Torre
63–64	Leggio
65–66	Pozza
67–68	Globo

d100	Tipologia Fisica
69–70	Sarcofago
71–72	Stendardo
73–74	Menhir
75–76	Macchinario
77–78	Costrutto
79–80	Rocca
81–82	Meridiana
83–84	Specchio
85–86	Pinnacolo
87–88	Ponte
89–90	Dolina
91–92	Effigie
93–94	Forca
95–96	Ziggurat
97–98	Cristallo
99–100	Idolo

# OGGETTI CASUALI

d20	Origine
1	Draconica
2	Nanica
3	Elfica
4	Primeva
5	Divina
6	Empia
7	Abissale
8	Ultraterrena
9	Orchesca
10	Non morta
11	Goblinide
12	Ghoulica
13	Vampirica
14	Drow
15	Astrale
16	Eterea
17	Infernale
18	Demoniaca
19	Elementale
20	Gnomica

d20	Condizione
1	Sporco
2	Scheggiato
3	Grezzo
4	Liscio
5	Antico
6	Decrepito
7	Immacolato
8	Freddo
9	Ornato
10	Semplice
11	Con iscrizioni runiche
12	Intagliato
13	Decorato
14	Delicato
15	Bruciato
16	Oleoso
17	Pulsante
18	Luminoso
19	Scintillante
20	Ardente

d20	Arma
1	Pugnale
2	Mazza
3	Bastone ferrato
4	Lancia
5	Balestra leggera
6	Arco corto
7	Ascia da battaglia
8	Mazzafrusto
9	Falcione
10	Ascia bipenne
11	Spadone
12	Spada lunga
13	Maglio
14	Mazza Chiodata
15	Stocco
16	Scimitarra
17	Spada corta
18	Martello da guerra
19	Balestra pesante
20	Arco lungo

## POZIONI DI GUARIGIONE

d12	Armatura
1	Cuoio
2	Cuoio borchiatto
3	Pelle
4	Giaco di maglia
5	Corazza di scaglie
6	Corazza di piastre
7	Mezza armatura
8	Corazza ad anelli
9	Cotta di maglia
10	Corazza a strisce
11	Armatura completa
12	Scudo

d20	Pozione di...	Rarità	PF Recuperati
1-12	Guarigione	Comune	2d4+2
13-16	Guarigione maggiore	Non comune	4d4+4
17-19	Guarigione superiore	Rara	8d4+8
20	Guarigione suprema	Molto rara	10d4+20

# OGGETTI CASUALI

## OGGETTI ORDINARI

d100	Tipo di Oggetto	d100	Tipo di Oggetto	d100	Tipo di Oggetto
1–2	Amuleto	35–36	Statuina	69–70	Globo
3–4	Punta di freccia	37–38	Ossone di un dito	71–72	Tubo
5–6	Campana	39–40	Flauto	73–74	Penna
7–8	Teschio di uccello	41–42	Verga biforcuta	75–76	Anello
9–10	Osso	43–44	Gemma	77–78	Verga
11–12	Scodella	45–46	Guanto	79–80	Teschio
13–14	Scatola	47–48	Calice	81–82	Sfera
15–16	Braccialetto	49–50	Martello	83–84	Chiodo
17–18	Fermaglio	51–52	Idolo	85–86	Statua
19–20	Fibbia	53–54	Portagioie	87–88	Pietra
21–22	Candela	55–56	Chiave	89–90	Filo di perline
23–24	Moneta	57–58	Lampada	91–92	Simbolo
25–26	Corona	59–60	Maschera	93–94	Tiara
27–28	Tazza	61–62	Medaglione	95–96	Dente
29–30	Pugnale	63–64	Specchio	97–98	Fiala
31–32	Disco	65–66	Collana	99–100	Bacchetta
33–34	Orecchino	67–68	Opale		

## EFFETTO MAGICO (USO SINGOLO O GIORNALIERO)

d100	Incantesimo	d100	Incantesimo	d100	Incantesimo
1–2	Luce	35–36	Colpo Accurato	69–70	Paura
3–4	Anatema	37–38	Mani Brucianti	71–72	Volare
5–6	Benedizione	39–40	Charme su Persone	73–74	Forma Gassosa
7–8	Cura Ferite	41–42	Spruzzo Colorato	75–76	Velocità
9–10	Individuazione del Bene e del Male	43–44	Comprensione dei Linguaggi	77–78	Fulmine
11–12	Individuazione del Magico	45–46	Individuazione del Magico	79–80	Lentezza
13–14	Dardo Tracciante	47–48	Nube di Nebbia	81–82	Nube Maleodorante
15–16	Infliggi Ferite	49–50	Saltare	83–84	Esilio
17–18	Scudo della Fede	51–52	Sonno	85–86	Tentacoli Neri
19–20	Cecità/Sordità	53–54	Onda Tonante	87–88	Inaridire
21–22	Silenzio	55–56	Freccia Acida	89–90	Scudo di Fuoco
23–24	Scagliare Maledizione	57–58	Invisibilità	91–92	Tempesta di Ghiaccio
25–26	Dissolvi Magie	59–60	Passo Velato	93–94	Pelle di Pietra
27–28	Colpo Infuocato	61–62	Raggio di Affaticamento	95–96	Nube Mortale
29–30	Piaga degli Insetti	63–64	Raggio Rovente	97–98	Cono di Freddo
31–32	Fiotto Acido	65–66	Frantumare	99–100	Disintegrazione
33–34	Stretta Folgorante	67–68	Ragnatela		

# EVENTI CITTADINI CASUALI

d20	Eventi Ordinari
1	Matrimonio
2	Funerale
3	Preparativi bellici
4	Celebrazione stagionale
5	Rogo di un'effigie
6	Morte di un nobiluomo
7	Giornata di ebbrezza collettiva
8	Festa degli innamorati
9	Grande banchetto
10	Esecuzione
11	Giornata di mercato
12	Parata di nemici sconfitti
13	Celebrazione dei morti
14	Festività religiosa
15	Festival dei cappelli di cinghiale selvatico
16	Rapina
17	Rissa
18	Visita del circo
19	Zuffa tra bestie imbizzarrite
20	Festival degli aquiloni

d20	Umore Cittadino
1	Felice
2	Euforico
3	Noncurante
4	Gioioso
5	Ottimista
6	Pessimista
7	Oppresso
8	Spaventato
9	Orripilato
10	Preoccupato
11	Indifferente
12	Infastidito
13	Insonne
14	Stupefatto
15	Iperattivo
16	Determinato
17	Pigro
18	Melanconico
19	Indaffarato
20	Sospettoso

d20	Condizioni atmosferiche
1	Nebbia
2	Nebbia fitta
3	Luna nuova
4	Luna piena
5	Giornata calda
6	Giornata fredda
7	Pioggia leggera
8	Pioggia moderata
9	Pioggia pesante
10	Tempesta
11	Grandinata
12	Tempesta di ghiaccio
13	Giornata nuvolosa
14	Giornata di sole
15	Giornata umida
16	Giornata secca
17	Giornata ventosa
18	Nevicata leggera
19	Nevicata moderata
20	Tempesta di neve

d20	Eventi Fantastici
1	Le stelle sono scomparse dal cielo
2	Un'eclissi di sole inaspettata
3	Sorge la luna di sangue
4	Calano sciami di insetti dotati di pungiglione
5	Sale una nebbia acida
6	In cielo appare un secondo sole
7	Una tempesta di energia arcana
8	L'arrivo del servitore di un dio
9	Pioggia di meteore
10	Si risveglia un behemoth ciclopico
11	Sciami di diavoli dispettosi
12	In cielo appaiono dei tentacoli
13	I morti danzanti prendono vita
14	Eruzione vulcanica
15	Si apre una voragine che rivela antiche rovine al suo interno
16	Il sole non sorge
17	Appare una grande torre fluttuante
18	Il bestiame del signore locale scompare
19	Il confine con la Selva Fatata si assottiglia
20	Il Piano delle Ombre si insinua nel Piano Materiale

# TABELLE DEI MOSTRI CASUALI

Le due pagine seguenti riportano un set di tabelle per scegliere in modo casuale i mostri in base al livello del dungeon. Anche se sono pensate per l'esplorazione dei dungeon in stile "vecchia scuola", è possibile usarle per generare incontri casuali in praticamente qualunque scenario: una rovina, una vecchia chiesa, caverne, catacombe, la torre di un vecchio stregone o qualche altra tana dimenticata.

## USARE QUESTE TABELLE

Per usare queste tabelle bisogna prima decidere in quale livello del dungeon si trovano i personaggi. Questo potrebbe corrispondere al livello dei personaggi, ma non è obbligatorio e se dei personaggi di 2° livello decidono di scendere al 5° livello del dungeon, così sia.

Dopo aver selezionato un livello del dungeon, il GM tira un d20 e controlla quale tabella deve usare. Per esempio, se i personaggi si trovano al 4° livello del dungeon e il GM tira un 12, deve usare la tabella 3.

Poi si passa alla pagina seguente e si tira un altro d20 per determinare quale mostro si potrebbe incontrare. Continuando con l'esempio precedente, tirare un 3 sulla tabella 3 restituisce il risultato "Ghoul".

Invece di usare i livelli del dungeon, si può scegliere direttamente qualunque tabella dei mostri sembra adatta a una determinata circostanza. Se è alla ricerca di un mostro con un grado di sfida di 4 o 5, il GM può tirare direttamente sulla Tabella dei Mostri 6.

Si possono usare queste tabelle anche per cercare velocemente mostri di un particolare grado di sfida e, anche se un GM odia profondamente gli incontri casuali, può sfruttarle per generare delle situazioni a cui altrimenti non avrebbe mai pensato.

## SCEGLIERE IL NUMERO DI MOSTRI

Esistono diversi metodi per determinare il numero di mostri in un incontro. Innanzitutto, bisogna pensare a cosa abbia senso. I ghoul si muovono in branco, ma un tappeto soffocante probabilmente

viene incontrato da solo. Per determinare il numero di mostri si possono tirare i dadi: per esempio, 3d6 ghoul. Oppure si può anche scegliere un determinato mostro a capo di altri, come un branco di ghoul guidati da un ghast.

Prima di stabilire il numero di mostri, si può stimare se l'incontro che si progetta sia letale o meno usando le linee guida per la "Costruzione Veloce degli Incontri" (la prossima sezione del manuale), oppure basarsi sul riepilogo seguente (dalla sezione "Consultazione Rapida per la Quinta Edizione"). Se la quantità di mostri o il loro grado di sfida va oltre le linee guida indicate, l'incontro potrebbe essere letale. Bisogna prestare particolare attenzione agli incontri potenzialmente letali quando i personaggi sono di 1° livello.

### PER PERSONAGGI DI 1° LIVELLO

- **GS da 0 a 1/4:** un mostro per PG
- **GS 1/2:** un mostro ogni due PG
- **GS 1:** un mostro ogni quattro PG

### PER PERSONAGGI DAL 2° AL 4° LIVELLO

- **GS = 1/10 del livello:** due mostri per PG
- **GS = 1/4 del livello:** un mostro per PG
- **GS = 1/2 del livello:** un mostro ogni due PG
- **GS = livello:** un mostro ogni quattro PG

### PER PERSONAGGI DAL 5° AL 20° LIVELLO

- **GS = 1/10 del livello:** quattro mostri per PG
- **GS = 1/4 del livello:** due mostri per PG
- **GS = 1/2 del livello:** un mostro per PG
- **GS = 3/4 del livello:** un mostro ogni due PG
- **GS = livello + 3:** un mostro ogni quattro PG

Bisogna sempre ricordare che le modalità di costruzione degli incontri per la 5e, come queste, sono solo indicazioni generali e non regole ferree. Il GM deve usarle come punto di partenza, facendo però sempre attenzione a come stanno andando le cose al tavolo, e se la difficoltà di un incontro si sta dimostrando drasticamente differente da come se l'aspettava, dovrebbe fare i necessari aggiustamenti.

# TABELLE DEI MOSTRI CASUALI DEI DUNGEON

TABELLA DI DETERMINAZIONE DEI MOSTRI CASUALI IN BASE AL LIVELLO (D20)

Livello Dungeon	Tabella dei Mostri									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1–16	17–19	20	—	—	—	—	—	—	—
2	1–12	13–16	17–18	19	20	—	—	—	—	—
3	1–12	13–16	17–18	19	20	—	—	—	—	—
4	1–5	6–10	11–16	17–18	19	20	—	—	—	—
5	1–3	4–6	7–12	13–16	17–18	19	20	—	—	—
6	1–2	3–4	5–6	7–12	13–16	17–18	19	20	—	—
7	1	2–3	4–5	6–10	11–14	15–16	17–18	19	20	—
8	1	2	3–4	5–7	8–10	11–14	15–16	17–18	19	20
9	1	2	3	4–5	6–8	9–12	13–15	16–17	18–19	20
10–11	1	2	3	4	5–6	7–9	10–12	13–16	17–19	20
12–13	1	2	3	4	5	6–7	8–9	10–12	13–18	19–20
14–15	1	2	3	4	5	6	7–8	9–11	12–17	18–20
16+	1	2	3	4	5	6	7	8–10	11–16	17–20

d20	Tabella dei Mostri 1 (GS 1/8-1/4)
1	Bandito
2	Cultista
3	Serpente Volante
4	Granchio Gigante
5	Topo Gigante
6	Coboldo
7	Serpente Velenoso
8	Uccello Stigeo
9	Guerriero Tribale
10	Beccoaguzzo
11	Cane Intermittente
12	Dretch
13	Drow
14	Pipistrello Gigante
15	Rana Gigante
16	Ragno Lupo Gigante
17	Goblin
18	Scheletro
19	Sciame di Pipistrelli
20	Sciame di Topi

d20	Tabella dei Mostri 2 (GS 1/4-1)
1	Lupo
2	Zombi
3	Cockatrice
4	Mantoscuro
5	Gnoll
6	Melma Grigia
7	Hobgoblin
8	Lucertoloide
9	Magmin
10	Orco
11	Rugginofago
12	Sahuagin
13	Scout
14	Ombra
15	Sciame di Insetti
16	Malvivente
17	Worg
18	Armatura Animata
19	Bugbear
20	Cane della Morte

<b>d20</b>	<b>Tabella dei Mostri 3 (GS 1-2)</b>
1	Lupo Feroce
2	Duergar
3	Ghoul
4	Ragno Gigante
5	Rospo Gigante
6	Arpia
7	Imp
8	Spettro
9	SPIA
10	Ankheg
11	Capitano dei Banditi
12	Berserker
13	Drago Nero Cucciolo
14	Cultista Fanatico
15	Ettercap
16	Gargoyle
17	Cubo Gelatinoso
18	Ghast
19	Serpente Stritolatore Gigante
20	Fauce Gorgogliante

<b>d20</b>	<b>Tabella dei Mostri 4 (GS 2-3)</b>
1	Azer
2	Drago Verde Cucciolo
3	Grick
4	Grifone
5	Merrow
6	Mimic
7	Minotauro Scheletro
8	Ameba Paglierina
9	Ogre
10	Ogre Zombi
11	Sacerdote
12	Tappeto Soffocante
13	Megetra Marina
14	Sciame di Serpenti Velenosi
15	Topo Mannaro
16	Drago Bianco Cucciolo
17	Fuoco Fatuo
18	Basilisco
19	Diavolo Barbuto
20	Drago Blu Cucciolo

<b>d20</b>	<b>Tabella dei Mostri 5 (GS 3-4)</b>
1	Doppelganger
2	Scorpione Gigante
3	Megetra Verde
4	Segugio Infernale
5	Cavaliere
6	Manticora
7	Minotauro
8	Mummia
9	Cavallo degli Incubi
10	Orsogufo
11	Ragno-Fase
12	Veterano
13	Lupo Mannaro
14	Wight
15	Lupo Invernale
16	Protoplasma Nero
17	Chuul
18	Couatl
19	Ettin
20	Fantasma

<b>d20</b>	<b>Tabella dei Mostri 6 (GS 4-5)</b>
1	Lamia
2	Drago Rosso Cucciolo
3	Succube/Incubo
4	Cinghiale Mannaro
5	Elementale dell'Aria
6	Diavolo Uncinato
7	Bulette
8	Elementale della Terra
9	Elementale del Fuoco
10	Golem di Carne
11	Coccodrillo Gigante
12	Gladiatore
13	Gorgone
14	Mezzodrago Rosso Veterano
15	Gigante delle Colline
16	Megetra Notturna
17	Otyugh
18	Fustigatore
19	Cumulo Strisciante
20	Troll

d20	Tabella dei Mostri 7 (GS 5-8)
1	Salamandra
2	Progenie Vampirica
3	Elementale dell'Acqua
4	Wraith
5	Xorn
6	Chimera
7	Dridere
8	Cacciatore Invisibile
9	Mago
10	Medusa
11	Vrock
12	Viverna
13	Drago Bianco Giovane
14	Oni
15	Guardiano Protettore
16	Gigante delle Pietre
17	Drago Nero Giovane
18	Assassino
19	Diavolo delle Catene
20	Manto Assassino

d20	Tabella dei Mostri 8 (GS 8-12)
1	Gigante del Gelo
2	Hezrou
3	Idra
4	Naga Spirituale
5	Drago Verde Giovane
6	Diavolo d'Ossa
7	Golem d'Argilla
8	Gigante delle Nuvole
9	Gigante del Fuoco
10	Glabrezu
11	Drago Blu Giovane
12	Aboleth
13	Naga Guardiano
14	Golem di Pietra
15	Drago Rosso Giovane
16	Behir
17	Efreeti
18	Diavolo Cornuto
19	Remorhaz
20	Arcimago

d12	Tabella dei Mostri 9 (GS 12-16)
1	Erinni
2	Drago Bianco Adulto
3	Nalfeshnee
4	Rakshasa
5	Gigante delle Tempeste
6	Vampiro
7	Drago Nero Adulto
8	Diavolo del Ghiaccio
9	Drago Verde Adulto
10	Signore delle Mummie
11	Verme Purpureo
12	Drago Blu Adulto

d10	Tabella dei Mostri 10 (GS 16-24)
1	Golem di Ferro
2	Mariolith
3	Drago Rosso Adulto
4	Balor
5	Drago Bianco Antico
6	Diavolo della Fossa
7	Drago Nero Antico
8	Lich
9	Drago Blu Antico
10	Drago Rosso Antico

# COSTRUZIONE DEGLI INCONTRI DI 5E

## CONSIGLI PER LA COSTRUZIONE DEGLI INCONTRI

- Scegliere mostri che abbiano senso per la situazione attuale e la storia. Quando è necessario, usare la tabella in basso per determinare se l'incontro sia potenzialmente letale.
- Calibrare gli scontri aumentando o diminuendo punti ferita, danno e numero di mostri.
- Molti fattori possono modificare la difficoltà di un combattimento, tra cui l'esperienza dei giocatori, la sinergia tra personaggi, le circostanze dell'incontro e lo stato delle risorse del gruppo.
- Con i personaggi di 1° livello non si deve calcare la mano. Sono gracilini.
- Alla fine, l'esperienza del GM sarà più utile a bilanciare un incontro rispetto a questa o a qualunque altra tabella.

## USARE QUESTA TABELLA

Si comincia individuando la riga che riporta il livello dei personaggi. Poi si cerca la casella contenente il grado di sfida più vicino al GS dei mostri selezionati per l'incontro.

Il titolo della colonna relativa indica il rapporto tra numero di mostri e personaggi. Se ci sono più mostri di un grado di sfida più elevato di quello che raccomanda la tabella, l'incontro potrebbe essere potenzialmente letale.

Per esempio, un gruppo di quattro personaggi di 5° livello finisce per caso nell'accampamento di quattro ogre (GS 2). Controllando la riga per i personaggi di 5° livello, il GM individua GS 2. Il titolo della colonna relativa dice che la proporzione ideale è un mostro per personaggio. Dato che i quattro personaggi stanno affrontando quattro mostri, questo incontro probabilmente non sarà letale.

Grado di Sfida dei Mostri					
Livello PG	4 Mostri per Personaggio	2 Mostri per Personaggio	1 Mostro per Personaggio	1 Mostro per 2 Personaggi	1 Mostro per 4 Personaggi
1	—	—	1/4	1/2	1
2	—	—	1/2	1	3
3	—	1/4	1	2	4
4	—	1/5	1	2	5
5	1/4	1	2	4	8
6	1/4	1	3	5	9
7	1/2	1	3	6	10
8	1/2	1	3	6	12
9	1/2	2	4	7	12
10	1/2	2	4	7	14
11	1	3	5	8	15
12	1	3	5	10	17
13	1	3	6	10	18
14	1	4	6	11	19
15	1	4	7	12	20
16	2	4	7	13	20
17	2	4	8	14	21
18	2	5	8	14	21
19	2	5	9	15	22
20	3	6	10	16	23

# LINEE GUIDA PER IL COMBATTIMENTO NEL TEATRO DELLA MENTE

Le linee guida che seguono possono aiutare i Gamemaster a gestire combattimenti nel “teatro della mente” senza bisogno di una griglia quadrettata o di miniature. Questo stile di combattimento rimuove l’ enfasi dagli aspetti tattici, come distanza, gittata e dimensioni delle specifiche aree di effetto, e si concentra sull’azione di gioco, sulle intenzioni dei personaggi e su cosa succede nella storia.

Questo approccio al combattimento funziona come qualunque altra scena di una sessione. Quando arriva il turno di ogni giocatore, **il GM descrive la situazione attuale, il giocatore descrive cosa vuole fare e il GM stabilisce quali siano i risultati di quelle azioni.**

Il combattimento nel teatro della mente richiede che i giocatori si fidino del Gamemaster e siano consapevoli che descriverà la situazione e valuterà i risultati delle azioni dei personaggi in maniera equa. Il GM **si guadagnerà questa fiducia** favorendo i giocatori ognualvolta sia possibile e concentrandosi sul condividere una storia densa di azione.

Gestire i combattimenti nel teatro della mente rimuove parte del libero arbitrio dei giocatori e toglie loro la possibilità di controllare ogni aspetto di come i personaggi si muovono e agiscono. Il GM può mitigare questo problema **chiedendo a ciascun giocatore cosa intenda fare** ogni turno, per poi aiutarlo a realizzare quella intenzione. Per esempio, un giocatore che dice “mi avvicino agli orchi” potrebbe lasciare aperte troppe possibilità. Quindi dovrebbe essere incoraggiato a specificare meglio la propria intenzione, magari con una frase tipo: “Voglio posizionarmi in modo che almeno due orchi siano a portata del mio falcione”.

Quando si gioca nel teatro della mente, sia il GM che i giocatori **devono preoccuparsi meno dei dettagli meccanici del gioco** e tutti dovrebbero concentrarsi sull’azione e sulla storia.

## RIASSUNTO DELLE LINEE GUIDA PER IL GM

- Ogni turno, descrivere la situazione ai PG.
- Chiedere ai giocatori le loro intenzioni e aiutarli a realizzarle.

- Essere generosi. Concedere ai giocatori il beneficio del dubbio.
- Usare le prove di caratteristica per lasciare che i personaggi cerchino di fare cose assurde.
- Chiedere ai giocatori di descrivere caratteristiche fisiche interessanti dei mostri e usarle per identificare questi mostri durante il combattimento.
- Coinvolgere i personaggi nella storia chiedendo ai giocatori di descrivere i loro colpi mortali.
- Quando serve, usare schizzi, mappe astratte o miniature per visualizzare scenari complicati e relative posizioni.

## RIASSUNTO DELLE LINEE GUIDA PER I GIOCATORI

- Descrivere le proprie intenzioni. Cosa si vuole cercare di realizzare?
- Sfruttare le caratteristiche dell’area a proprio vantaggio.
- Non preoccuparsi delle distanze specifiche. Scrivere semplicemente cosa si vuole fare.
- Provare a fare cose spettacolari basate sulle caratteristiche dell’ambiente circostante.
- Descrivere le azioni del proprio personaggio all’interno della storia.

## MOVIMENTO, DISTANZA E GITTATA

All’inizio del combattimento, il GM descrive la situazione, le caratteristiche del terreno, le distanze e il posizionamento delle creature all’interno dell’area. Considerando un’area di combattimento di dimensioni contenute, qualunque creatura può generalmente muoversi entro 1,5 metri da qualunque altra creatura e ogni creatura si trova entro la gittata degli attacchi a distanza di qualunque altra creatura. Spetta al GM esplicitare chiaramente quando non sia così, come nel caso in cui un nemico si trovi a una distanza maggiore o alle spalle di un gruppo di alleati che lo proteggono.

I personaggi con un movimento particolarmente veloce potrebbero avere opportunità di muoversi in punti che gli altri non sono in grado di raggiungere.

## POSIZIONAMENTO, ATTACCHI DI OPPORTUNITÀ E COPERTURA

Quando arriva il suo turno, ciascun giocatore descrive come intende posizionarsi. Gli esempi di movimento nel teatro della mente potrebbero includere spostarsi a fianco di un alleato, accostarsi a due nemici o rimanere fuori portata mentre si attacca con un'arma su asta. Se una creatura si trova entro la portata di un nemico, è verosimile che cercare di allontanarsi provochi un attacco di opportunità. Le creature in grado di disimpegnarsi possono farlo ed evitare gli attacchi di opportunità. Mentre descrive le caratteristiche dell'area, il GM deve prendere nota di quelle che possono fornire copertura ai personaggi o ai loro nemici e di che genere di copertura si tratti.

## AREE DI EFFETTO

Le seguenti linee guida forniscono un punto di partenza per determinare il numero di bersagli inclusi in un'area di effetto, ma le specifiche circostanze di uno scontro possono aumentare o diminuire questo numero. Per esempio, per mostri più grandi o più distanti tra loro, un'area di effetto potrebbe includere solo la metà del numero normale di creature. Per mostri più piccoli o molto vicini tra loro, un'area di effetto potrebbe includere fino al doppio del normale numero di bersagli.

- **Area Minuscola:** 1 o 2 creature (*nube di pugnali*)
- **Area Piccola:** 2 creature (*mani brucianti, onda tonante*)
- **Area Grande:** 4 creature (*cono di freddo, palla di fuoco*)
- **Area Enorme:** tutti (*cerchio di morte, terremoto*)
- **Linea Breve:** 2 creature (*muro di fuoco*)
- **Linea Lunga:** 3 creature (*barriera di lame, fulmine*)

Abilità come Plasmare Incantesimi dell'invocatore incrementano il numero di nemici influenzati, solitamente di uno o due. Allo stesso modo, un'area di effetto che colpisca sia i personaggi che i loro nemici potrebbe influenzare un numero di bersagli totali maggiore, per esempio nel caso di un effetto creato da un personaggio o mostro disposto a mettere in pericolo i suoi alleati. Se un personaggio mago desidera che la sua area di effetto contenga degli alleati, il GM e il giocatore dovrebbero accordarsi prima che l'incantesimo venga lanciato.

## LUOGHI, CARATTERISTICHE, CLIMA E TERRENO

All'inizio di un combattimento, il GM deve descrivere i luoghi particolari, gli oggetti, le caratteristiche

dell'ambiente e le particolarità del terreno. Può anche scrivere tutti questi elementi e lasciarli davanti ai giocatori, se ciò li aiuta a visualizzare il campo di battaglia. Devono essere consapevoli che possono interagire con queste caratteristiche ambientali, per esempio ondeggiando aggrappati a lampadari magici, arrampicandosi su pendii di ossidiana per raggiungere una posizione vantaggiosa o nascondendosi dietro a delle statue in rovina. Se una qualunque abilità o effetto crea una zona di terreno difficile, bisogna informare i giocatori come questo possa influenzarli, magari rendendo necessaria l'azione Scatto per uscire da un'area.

## BERSAGLI SELEZIONATI CASUALMENTE

Quando non è chiaro quale personaggio verrebbe attaccato da un mostro, si possono evitare favoritismi, reali o percepiti, scegliendo i bersagli in modo casuale. Tirare a caso è allo scoperto per i bersagli può aiutare a creare fiducia al tavolo, mostrando ai giocatori che il GM non se la sta prendendo con nessuno. Tuttavia, i mostri non sono idioti e, se è chiaro che un mostro attaccherebbe un certo personaggio, come un mago che si sta concentrando per lanciare un incantesimo pericoloso, lo farà. Quando questo succede, basta descrivere perché il mostro abbia scelto quel personaggio in particolare, in modo che i giocatori capiscano.

## TRATTI FISICI E RICONOSCIBILITÀ DEI NEMICI

Il GM deve chiedere a ogni giocatore di descrivere i tratti fisici di un mostro che il suo personaggio sta attaccando. Questo aiuta a identificare il mostro, stimola l'immaginazione di tutti i giocatori nei confronti della battaglia e rende più semplice distinguere un mostro dall'altro attraverso delle descrizioni di gioco. Il GM deve scrivere questi tratti fisici su un foglietto o su un tappetino cancellabile in modo che tutti possano vedere quali mostri siano in gioco.

## DESCRIVERE SENZA SOSTA

Il combattimento nel teatro della mente può diventare noioso se il GM non rafforza continuamente la storia di quello che sta succedendo. Deve descrivere in continuazione il luogo e le azioni che si stanno svolgendo e deve chiedere ai giocatori di descrivere i loro attacchi e i loro colpi mortali. Tra un turno e l'altro, deve raccontare la situazione attuale dal punto di vista della storia. Tutte queste descrizioni sono vitali per mantenere la scena interessante.

# COLLEGARE I PERSONAGGI

Durante la sessione zero di una campagna o se si sta giocando una one-shot di una sola sessione, si possono stabilire dei collegamenti tra i personaggi per aiutarli a rafforzare il legame tra loro prima di cominciare a giocare. Questo rende meno probabile che si tenti di collegare i personaggi in maniera forzata e complicata, quando tutti i giocatori sanno perfettamente che sono insieme semplicemente per l'avventura.

Questa sezione presenta due potenziali approcci per collegare i personaggi. Nel primo, sfruttando le idee prese dalla tabella Collegamenti di Gruppo, tutti i personaggi appartengono già alla stessa organizzazione o fazione, o magari hanno lo stesso patrono. In alternativa, sfruttando le idee prese dalla tabella Collegamenti tra Personaggi, ogni personaggio stabilisce un nesso con uno o più degli altri membri del gruppo a cui è legato da un qualche genere di relazione o di storia personale. I gioca-

tori possono collaborare all'invenzione di queste storie condivise basandosi sui temi della campagna, oppure il gruppo può scegliere casualmente delle potenziali relazioni e personalizzare il risultato come desidera.

Per i collegamenti individuali, ogni giocatore tira sulla tabella Collegamenti tra Personaggi per stabilire una relazione con il personaggio della persona alla propria destra. In questo modo, un giro di tavolo produrrà due relazioni per ogni personaggio, una con il giocatore alla propria destra e una con quello alla propria sinistra.

Per le one-shot di una sola sessione, il GM dovrebbe stabilire una sola relazione per tutto il gruppo prima che il gioco cominci. Questa relazione può essere legata direttamente alla storia dell'avventura e velocizzerà il gioco evitando di dilungarsi su come si sono conosciuti i personaggi.

d20	Collegamenti tra Personaggi
1	Fratello/sorella di...
2	Salvato da...
3	Commilitone di...
4	Protetto da...
5	È andato all'avventura con...
6	Rivalità amichevole con...
7	Amico d'infanzia di...
8	Legato magicamente a...
9	Sopravvissuto con...
10	Fuggito con...
11	Apprendista di...
12	Accolito di...
13	Idolatra...
14	Compagno di bevute di...
15	In affari con...
16	Ha perso una scommessa con...
17	In debito con...
18	Addestrato da...
19	Compagno di duelli di...
20	In fuga con...

d20	Collegamenti di Gruppo
1	Compagnia mercenaria
2	Investigatori indipendenti
3	Investigatori ufficiali
4	Consiglieri reali
5	Gilda dei ladri
6	Società segreta
7	Investigatori religiosi
8	Compagnia di avventurieri
9	Investigatori commerciali
10	Gilda degli assassini
11	Scuola di magia
12	Studenti di un monastero
13	Scuola gladiatoria
14	Specialisti militari
15	Network di spie
16	Polizia
17	Servitori vincolati magicamente
18	Ispirazione divina
19	Protettori della gente comune
20	In cerca di vendetta

# TANE PIGRE

Le pagine seguenti contengono mappe e descrizioni di dieci tane pigre, punti di partenza per avventure veloci da preparare e basate su una serie di luoghi ricorrenti nelle ambientazioni fantasy:

- Castello
- Molo
- Fogne
- Catacombe
- Caverne
- Cantine
- Dungeon
- Miniere
- Tempio
- Torre dello Stregone

Queste tane pigre sono pensate per aiutare il GM a improvvisare i vari luoghi quando si presentano durante il gioco. Nessuna di esse include descrizioni di potenziali abitanti o altri elementi legati alla storia.

Spetta al GM generare e inserire da solo questi elementi, in modo che ogni tana possa essere il fondamento della sua avventura unica.

La descrizione di ogni tana include del testo in corsivo, che può essere letto a voce alta o usato per riassumere l'ambiente.

La descrizione di ogni stanza comincia con gli aspetti di quell'area. Questi possono fornire agganci potenziali per l'esplorazione dei personaggi o per eventuali effetti ambientali. Aiutano anche a definire la zona, in modo che il GM non abbia bisogno di leggere la descrizione a voce alta, se non lo desidera, ma possa invece riassumere le caratteristiche del luogo, improvvisando le proprie descrizioni di questi aspetti.

Molti dei luoghi includono dei punti di passaggio che possono collegarsi ad altre tane. Il castello ha delle grate di scolo che possono condurre alle fogne e un tunnel di fuga che conduce a delle caverne nascoste. Le caverne hanno un collegamento alle fogne e una porta che può portare a qualunque ambiente sotterraneo, oltre a un fiume che potrebbe scorrere fino al molo. Le cripte e il dungeon potrebbero ricollegarsi al tempio, che a sua volta potrebbe essere connesso al castello.

Se vuole, il GM può anche unire tutte e dieci le tane pigre in un singolo, enorme sito di avventura.

Allo stesso modo può modificare questi dungeon perché si adattino alle dimensioni e alla scala dell'avventura che vuole giocare. Pareti crollate e porte murate possono trasformare una tana da quattordici stanze in una da tre, concentrandola in modo che sia adatta alla dimensione dell'avventura, e si possono anche aggiungere i propri elementi fantastici per rendere ogni tana unica.

Come tutto ciò che è contenuto in questo quaderno, il GM dovrebbe sentirsi libero di modificare queste tane per adattarle alle sue necessità e al suo modo di giocare.



# CASTELLO

Mura di pietra grigia proteggono da centinaia di anni la rocca centrale di questa fortezza. Quattro torri robuste e alti camminamenti permettono di osservare il territorio circostante per chilometri. Saracinesche alzate incombono sul lungo corridoio di pietra che conduce al cortile centrale.

## 1. PIANO INFERIORE DEL CORPO DI GUARDIA

**Aspetti dell'Area:** feritoie

Strette feritoie consentono di vedere l'ingresso del corpo di guardia e la facciata del castello.

## 2. PIANO INFERIORE DELLA TORRE SUD-OVEST

**Aspetti dell'Area:** enorme statua

Un'enorme statua domina il piano inferiore di questa torre difensiva.

## 3. STALLE

**Aspetti dell'Area:** stalle per cavalli, finimenti, fieno

L'odore di fieno e letame riempie i box delle stalle del castello.

## 4. POZZO DEL CORTILE

**Aspetti dell'Area:** pozzo profondo, sopra a un fiume sotterraneo

Un pozzo profondo scende per quindici metri fino all'ampia caverna scavata da un fiume sotterraneo.

## 5. CUCINA DEL MACELLAIO

**Aspetti dell'Area:** maiale farcito, tavolo di legno, scaffale con sale e spezie

Sul pesante tavolo di legno della cucina del macellaio si trova un grande maiale farcito. Sale e spezie riempiono un grosso scaffale sul muro.

## 6. COPERTURA DEL CONDOTTO

**Aspetti dell'Area:** enorme coperchio di legno, buco che conduce in profondità

Una forte corrente soffia da sotto i bordi di un grande coperchio di legno con rinforzi metallici, che copre una sezione del pavimento di pietra del diametro di tre metri. Sotto al coperchio, un condotto dalle pareti rozzamente lavorate scende nell'oscurità.

## 7. SALA DEI SERVITORI

**Aspetti dell'Area:** pareti prive di decorazioni

Le pareti spoglie indicano che questo spazio viene usato solo da coloro che servono i nobili del castello.

## 8. CUCINA INTERNA

**Aspetti dell'Area:** stufa di pietra, tavolo da cucina graffiato, oli e spezie

Contro la parete ovest di questa cucina è appoggiata una stufa. Barattoli di oli e spezie coprono un grande tavolo graffiato da decenni di uso intenso.

## 9. SALA DELLE UDIELENZE

**Aspetti dell'Area:** piattaforma rialzata, bellissimi troni, tende ricamate, stendardi appesi

Tende ricamate fanno da sfondo a una coppia di bellissimi troni intarsiati d'oro e collocati sopra una piattaforma rialzata. Dalle travi del soffitto pendono degli stendardi.

## 10. SALA REALE

**Aspetti dell'Area:** ritratti di nobili, sala piena di spifferi

Un corrente fredda attraversa questa sala, che è adornata da bellissimi ritratti di nobili signori e nobildonne.

## 11. VIA DI FUGA

**Aspetti dell'Area:** passaggio nascosto, via di fuga

Un antico passaggio di pietra grezza conduce dalla sala reale a una porta segreta sul retro del castello.

## 12. INGRESSO NASCOSTO ALLA CAVERNA

**Aspetti dell'Area:** passaggio nascosto, caverne misteriose

Un vento maleodorante soffia da una crepa nascosta nella parete di roccia, larga abbastanza da consentire il passaggio alle caverne sottostanti.

## 13. SCOLO PUZZOLENTE

**Aspetti dell'Area:** odore di putrefazione, mosche ronzanti, scolo coperto di sangue, condotto profondo

Una pesante grata di ferro, incrostata di sangue secco, copre un condotto scavato in profondità nel terreno. L'odore di putrefazione e il ronzio delle mosche riempiono l'aria.

## 14. CAPPELLA

**Aspetti dell'Area:** piccola cappella, altare, panche di legno, finestre di vetro colorato

Questa piccola cappella ospita un altare a nord e dieci panche di legno su due file. Raggi di luce colorata filtrano attraverso i vetri decorati delle finestre.



## 15. CASERMA

**Aspetti dell'Area:** brandine, armadietti di legno  
Stretti letti a castello di legno sono allineati lungo le pareti di questa caserma dall'aspetto militare. Dieci armadietti di legno sono sistemati sotto le brande e appoggiati alla parete opposta.

## 16. STANZA DELLE OSSA

**Aspetti dell'Area:** la gabbia toracica di un'enorme bestia pende dal soffitto

*La gabbia toracica di una qualche enorme creatura bestiale pende come un trofeo dal soffitto di questa torre difensiva.*

## 17. PIANO INFERIORE DEL CORPO DI GUARDIA

**Aspetti dell'Area:** feritoie

*Strette feritoie consentono di vedere l'ingresso del corpo di guardia e la facciata del castello.*

## 18. CADITOIE

**Aspetti dell'Area:** buchi sopra all'ingresso del corpo di guardia, argani delle saracinesche

*Alcuni buchi macchietti nel pavimento sono collocati sopra l'ingresso del corpo di guardia sottostante. Un paio di argani controllano le saracinesche che possono essere abbassate per bloccare il fronte e il retro del corpo di guardia.*

## 19. BALLISTA

**Aspetti dell'Area:** enorme ballista

*Un'enorme ballista puntata verso le terre che circondano il castello.*

## 20. ARGANO

**Aspetti dell'Area:** un robusto argano, grandi ceste che scendono, apertura sulla camera sottostante

*Un robusto argano di legno a cui è attaccata una cesta abbastanza grande per quattro occupanti. È appesa sopra a un grande buco che collega alla camera sottostante e poi al condotto sotto di essa.*

## 21. CAMERINO

**Aspetti dell'Area:** specchio decorato, grande cassettiera, tavolo da toeletta, sedia imbottita

*Una sedia imbottita, una cassettiera, un tavolo da toeletta e uno specchio decorato adornano questo sfarzoso camerino.*

## 22. STANZA DELLA SERVITÙ

**Aspetti dell'Area:** letti stretti, piccola cassetteria

*Questa semplice stanza della servitù ospita due stretti letti appoggiati uno contro l'altro dalla parte dei piedi. Una piccola cassetteria si trova accanto al muro meridionale.*

## 23. STANZA DEL CAPO DELLA SERVITÙ

**Aspetti dell'Area:** letti stretti, piccola scrivania, cassetteria

*Una cassetteria, una piccola scrivania e due stretti letti adornano la stanza del capo della servitù del castello.*

## 24. CAMERA MATRIMONIALE

**Aspetti dell'Area:** letto grande, tende, cassettiere, tavoli, scrigno rinforzato

*Un grande letto riparato da tende domina questa camera matrimoniale. Le cassettiere e i tavoli sono finemente intarsiati e accanto si trova uno scrigno rinforzato.*

## 25. LATRINA

**Aspetti dell'Area:** orribile puzza di rifiuti, cloaca sottostante

*La puzza di rifiuti è esalata dal pozzo profondo nove metri sotto alla latrina.*

## 26. CAMERA DELLE TORTURE

**Aspetti dell'Area:** cavalletto da tortura, tavoli da tortura, scolo sulla camera sottostante

*Spesse cinghie di cuoio pendono da due grandi tavoli graffiati e macchietti. Lungo le pareti si trovano un cavalletto da tortura verticale e una vergine di Norimberga. Una grata di ferro nel pavimento fa da scolo verso la camera sottostante.*

## 27. BANDERUOLA

**Aspetti dell'Area:** banderuola decorata

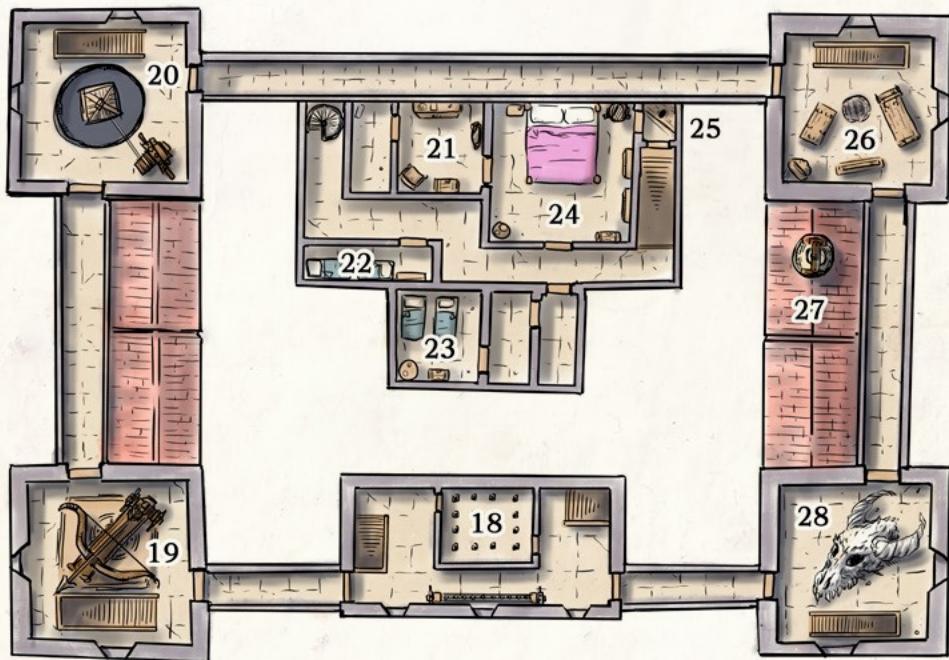
*Questa banderuola intarsiatà gira ogni volta che cambia il vento.*

## 28. TESCHIO DELLA BESTIA

**Aspetti dell'Area:** enorme teschio bestiale

*Il teschio di una grande bestia occupa larga parte del livello superiore della torre di sud-est.*

# MAPPA DEL CASTELLO



# MOLO

*Il suono dell'infrangersi delle onde e la campana di una nave riecheggiano attraverso le assi di legno di questo grande molo e del suo magazzino.*

## 1. MAGAZZINO CENTRALE

**Aspetti dell'Area:** grande gru mobile, casse di legno, vasconi di liquido

*Casse impilate quasi fino al soffitto riempiono questo grande magazzino aperto. Una gru su ruote usata per i sollevamenti è dotata di un grande contrappeso per bilanciare la lunghezza del suo braccio. Contro il muro a nord sono appoggiate due vasche di ferro piene di un qualche genere di liquido.*

## 2. UFFICIO DEL SUPERVISORE

**Aspetti dell'Area:** vecchia scrivania graffiata, scrigno rinforzato, armadietto

*L'odore di acqua salmastra permea questo ufficio disordinato. Una scrivania graffiata che sembra vecchia quanto il mare domina la stanza, che ospita una serie di armadietti appoggiati contro una parete e un vecchio scrigno rinforzato.*

## 3. RIPOSTIGLIO DEL MAGAZZINO

**Aspetti dell'Area:** cassa grande, cassa con uno sfiato di metallo, scrigni rinforzati

*In questa stanza sono conservati due scrigni rinforzati, insieme a un paio di grandi casse. Una delle casse ha uno sfiato di metallo.*

## 4. SALA DELLA GILDA

**Aspetti dell'Area:** vecchia scrivania, tavolo con sedie, scaffali di registri e diari di bordo

*Un grande tavolo con quattro sedie occupa buona parte di questa stanza, insieme a una vecchia scrivania coperta di contratti. Una lunga serie di mensole ospita dozzine di vecchi diari di bordo e registri contabili.*

## 5. COVO SEGRETO

**Aspetti dell'Area:** letto ammuffito, casse dei contrabbandieri, cassetiera, scrigno rinforzato

*Diverse casse riempiono questa stanza. Un letto che emana un forte odore di muffa si trova di fronte a una cassetiera di legno e a uno scrigno rinforzato.*

## 6. CAPANNO DEGLI ATTREZZI

**Aspetti dell'Area:** carriole, vecchio equipaggiamento portuale, grandi casse e barili

*Questo vecchio capanno ammuffito è pregno dell'odore di cose dimenticate. Contiene un paio di carriole arrugginite e un piccolo carro di legno scheggiato, oltre ad altre casse e barili di grandi dimensioni.*

## 7. CAVERNE DELLE ESECUZIONI

**Aspetti dell'Area:** alcove tenebrose

*Le ombre aiutano a nascondere un paio di alcove scavate nelle pareti di questo corridoio sotterraneo.*



## 8. DEPOSITO DEI CONTRABBANDIERI

**Aspetti dell'Area:** casse di contrabbando, scrigni rinforzati

*In questa umida caverna naturale sono conservati diversi scrigni rinforzati e casse di grandi dimensioni.*

## 9. MOLO DEI CONTRABBANDIERI

**Aspetti dell'Area:** molo irregolare di legno, pozza profonda

*Un molo di legno scheggiato e irregolare si affaccia su una profonda pozza di acqua scura e salmastra.*

## 10. RELITTO

**Aspetti dell'Area:** relitto mezzo sommerso, scafo sfondato di legno

*Le onde sbattono contro lo scafo sfondato di un relitto mezzo sommerso lungo la riva rocciosa.*

## 11. TAVERNA DEL CORVO SALATO

**Aspetti dell'Area:** vecchio bancone, tavoli e pavimenti sporchi

*Ogni asse rigonfia di questa taverna per marinai emana un odore di alcol scadente e acqua salata. Il vecchio bancone è scurito dalle macchie di rum, così come il pavimento della taverna e i suoi tavoli malandati.*

## 12. UFFICIO DEL MASTRO DI PORTO

**Aspetti dell'Area:** encomi ai marinai, grandi scrigni rinforzati, pesante scrivania

*Encomi per anni di servizio in mare decorano le pareti di questo ufficio. Due grandi scrigni rinforzati appoggiati sul pavimento affiancano un'imponente scrivania.*

## 13. PONTE PRINCIPALE DELLA NAVE

**Aspetti dell'Area:** pesante grata di ferro, grandi balliste

*Sul ponte superiore di questo mercantile sono collocate tre grandi balliste. Una pesante grata di ferro porta al ponte inferiore.*

## 14. PONTE INFERIORE DELLA NAVE

**Aspetti dell'Area:** casse e barili di scorte, amache appese

*Il ponte inferiore della nave è usato per conservare casse e barili. Lungo i lati della stiva ci sono svariate amache appese a dei pali.*

## 15. CABINA DEL CAPITANO

**Aspetti dell'Area:** letto, scrigni rinforzati, cassetiere e librerie

*Un letto di buona fattura è appoggiato contro una parete di questa cabina, collocata nella poppa della nave. All'interno della stanza ci sono una cassetiera, una libreria e un paio di scrigni rinforzati.*

## 16. CABINA DEL PRIMO UFFICIALE

**Aspetti dell'Area:** letto, cassetiera e scrigno

*Un letto, una cassetiera e uno scrigno adornano la cabina del primo ufficiale della nave.*

## 17. NASCONDIGLIO

**Aspetti dell'Area:** porta nascosta, nicchia da contrabbandiere

*Una piccola porta nascosta rivela questo nascondiglio inserito tra la cabina del primo ufficiale e la prua della nave.*



# MAPPA DEL MOLO



# FOGNE

*L'odore dei più fetidi scarti dell'umanità aleggia per questi tunnel scivolosi, la cui tecnica costruttiva suggerisce siano vecchi centinaia di anni. Il suono di artigli che sfiorano la pietra interrompe il continuo gocciolio di liquido nelle profonde pozze che riempiono questi ambienti.*

La mappa delle fogne contiene un numero di manovelle, paratoie e porte che possono essere aperte o chiuse per isolare o allagare varie parti del complesso. Spetta al GM decidere che effetto abbiano questi controlli sulle fogne (sempre che ne abbiano uno) prima che i personaggi ci mettano le mani. Per esempio, chiudere certe paratoie che controllano il flusso di liquame o acqua potrebbe fare in modo che il liquido torni indietro e si riversi nelle camere inferiori.

## 1. CADITOIA

**Aspetti dell'Area:** acqua fetida, spesse sbarre di ferro, antica serratura

*Acque basse e fetide fuoriescono da questa grande caditoia nella lurida superficie di una pozza naturale che la circonda. Spesse sbarre di ferro, a circa 30 centimetri l'una dall'altra, bloccano l'ingresso. Il buco di un'antica serratura si apre nel muro di pietra a destra dello scolo.*

## 2. PRIMA GIUNZIONE

**Aspetti dell'Area:** manovelle di ferro, porte di ferro, passerelle scivolose, liquame che scorre veloce

*Un veloce flusso di liquame entra in questa stanza dai tunnel a est e a ovest. Passerelle crepate e scivolose attraversano i canali di liquido verde e puzzolente. Due grandi manovelle di ferro sono sistematiche sul muro a nord. All'ingresso dei tunnel a est e ovest si trovano pesanti porte di ferro aperte.*

## 3. CLOACA DEI NOBILI

**Aspetti dell'Area:** cloache sotto le case dei nobili, quattro camere centrali, dozzine di scoli

*Quattro grandi camere costituiscono il punto di arrivo di centinaia di scoli più piccoli, alcuni costruiti da poco e altri piuttosto vecchi, che conducono ai quartieri delle classi più agiate della città in superficie. Alcuni di questi scoli non sono più larghi di qualche centimetro, mentre altri hanno un diametro superiore al mezzo metro.*

## 4. SCALE PER I LIVELLI INFERIORI DELLE FOGNE

**Aspetti dell'Area:** scale scivolose

*Una rampa di vecchie scale coperte di fanghiglia conduce in profondità verso i livelli inferiori delle fogne.*

## 5. ENTRATA DALLA STRADA

**Aspetti dell'Area:** scala di ferro, tombino di pietra che si apre sulla strada

*In cima a una vecchia scala di ferro a pioli si trova un tombino di pietra, che si apre su una strada laterale della città.*

## 6. CAMERA CENTRALE

**Aspetti dell'Area:** dozzine di scoli, scale a chiocciola che scendono, grande salto fino alla pozza in basso

*Liquami e acque turbide si riversano in questo ambiente grande e profondo, riempiendo una pozza circa quindici metri più in basso. Una serie di gradini di pietra stretti e irregolari scende a spirale lungo la parete fino alle parti inferiori della camera.*

## 7. PARATOIA

**Aspetti dell'Area:** passerelle scivolose, manovelle di ferro, grandi paratoie metalliche nel canale fognario

*Nella parete nord della camera sono sistematiche due grandi manovelle di ferro. Nel canale fognario si trovano quattro robuste paratoie di ferro, proprio sotto a due passerelle che lo attraversano. Le paratoie a est sono chiuse, mentre quelle a ovest sono aperte e consentono al liquame di fluire verso sud e ovest.*

## 8. CHIUSA

**Aspetti dell'Area:** canale asciutto, spesse sbarre di ferro

*Spesse sbarre di ferro chiudono un tunnel che conduce a un'ampia pozza naturale sottostante. Un canale che scorre giù per il centro del tunnel si riempie quando il livello dell'acqua esterna si alza abbastanza, ma al momento è asciutto.*

## 9. COVO DEI LADRI

**Aspetti dell'Area:** tavolo di legno graffiato, materassi infestati di pulci, scaffali di chincaglierie

*Quattro materassi infestati di pulci sono sparsi sul pavimento umido di questa stanza. Sedie traballanti circondano un tavolo di legno graffiato e una libreria contro la parete nord è piena di chincaglierie varie.*

## 10. GRANDE CISTERNA

**Aspetti dell'Area:** pilastri di supporto viscidi, pozza profonda di acqua puzzolente, muri pericolanti

*Un misto di liquami e acqua fluisce fino a quest'area, riempiendo la grande cisterna che domina l'enorme ambiente. I dieci pilastri all'interno della cisterna sono scivolosi a causa del viscidume che cola nel punto in cui si uniscono al soffitto a volta. La muratura di questa camera è molto più vecchia di quella delle stanze superiori, con crepe che rivelano roccia naturale e terra.*



## 11. SANTUARIO DIMENTICATO

**Aspetti dell'Area:** statua di una dea dalle molte braccia, altare macchiato di sangue, manovella di ferro arrugginito, porte di ferro

*Un altare di pietra, sporco di macchie scure di sangue rappreso, si trova di fronte alla statua di una dea dalle molte braccia nell'angolo nord-ovest della stanza. Due manovelle arrugginite sono collocate nelle pareti nord e sud. All'ingresso dei tunnel a sud ed est si trovano pesanti porte di ferro aperte.*

## 12. GIUNZIONE INFERIORE

**Aspetti dell'Area:** manovelle di ferro arrugginito, porte di ferro, gorgo profondo

*L'acqua maleodorante che scorre in quest'area finisce in un grande gorgo. Tre manovelle di ferro arrugginito sono sistemate negli angoli nord-ovest, nord-est e sud-est della stanza. All'ingresso dei tunnel a ovest, est e sud, si trovano pesanti porte di ferro aperte.*

## 13. SCOLO PROFONDO

**Aspetti dell'Area:** profondo pozzo di scolo, sbarre di ferro piegate, pareti incrinate

*Un largo scolo al centro di quest'area si apre su un pozzo oscuro che sembra senza fondo. Spesse sbarre di ferro ne bloccano l'entrata, ma sono state piegate in modo che si riesca a passare. Le crepe nelle pareti rivelano roccia naturale e terra.*

## 14. CAMERA DELLE OSSA

**Aspetti dell'Area:** pareti di roccia naturali, ossa di bestie e humanoidi, aria puzzolente

*Ossa di bestie e creature humanoidi sono sparse sul pavimento di questa camera di pietra naturale. L'aria è pesante, umida e puzza di morte.*

## 15. TUGURIO

**Aspetti dell'Area:** focolare, tugurio di roccia e fango, pila di ossa e rifiuti

*Un tugurio di roccia e fango si trova nella parte sud di questa caverna naturale. All'interno di un cerchio di sassi nei pressi c'è un focolare spento. A est, ossa bianche spuntano fuori da una pila di avanzi marcescenti.*

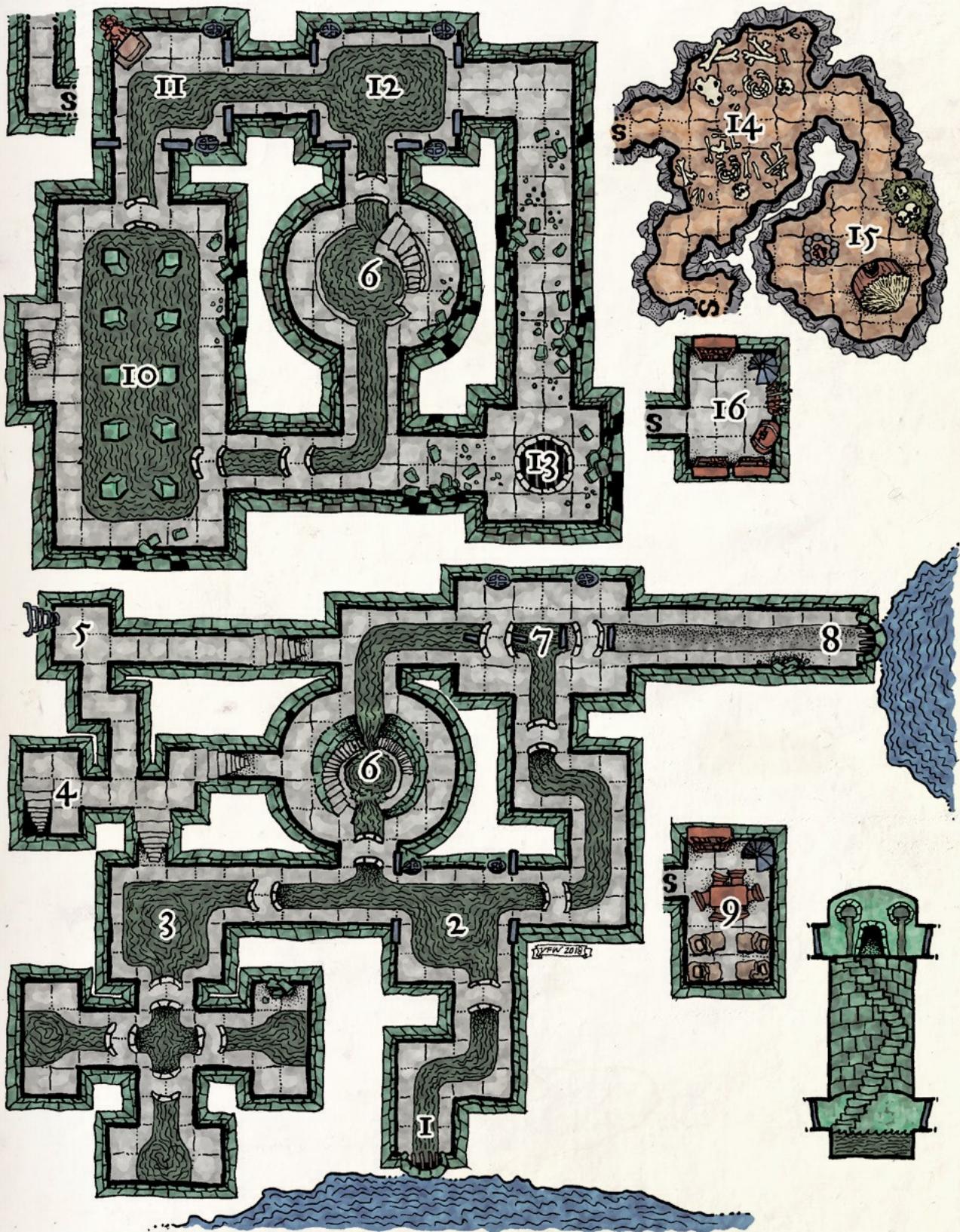
## 16. STANZA DEL TESORO DEI LADRI

**Aspetti dell'Area:** scrigno di legno rinforzato, rastrelliera di armi, scaffali con piccoli tesori

*Piccoli tesori sono ammucchiati su tre grandi scaffali contro le pareti nord e sud di questa piccola stanza. Una rastrelliera di armi si trova a est e un grande scrigno rinforzato nell'angolo sud-est. Una scala a chiocciola di ferro sale verso altre stanze.*



## MAPPA DELLE FOGNE



# CATAcombe

L'odore di antico decadimento riempie queste sale silenziose. Polvere d'ossa volteggia nell'aria e un freddo vento di morte soffia attraverso i corridoi delle catacombe come il respiro di un titano morente.

## 1. VECCHIA SCALA

**Aspetti dell'Area:** scala di pietra irregolare, sala polverosa, vento freddo

Vecchi gradini irregolari di pietra conducono nelle profondità di queste sale un tempo consacrate. La polvere galleggiava nell'aria, volteggiando in strani mulinelli mentre un vento freddo soffia attraverso di essa.

## 2. STANZA DELL'IMBALSAMAZIONE

**Aspetti dell'Area:** fluidi per imbalsamazione, tavolo di pietra, strane lame, grata su un profondo scolo

Mattonelle di pietra blu adornano il pavimento e le pareti di questa stanza. Al centro si trova un grande tavolo di pietra. Bottiglie di strani fluidi e coltelli di varie forme e dimensioni sono appoggiati su tavoli più piccoli e scaffali. Una grata di ferro quasi completamente annerita dallo sporco chiude un profondo scolo, che si apre su acque scure che scorrono sotto al pavimento.

## 3. CAMERA DEI GUARDIANI

**Aspetti dell'Area:** braciere acceso al centro, statue scheletriche in armatura, corridoio bloccato da saracinesca di ferro

Cinque statue scheletriche in armatura sono in piedi lungo le pareti di questa stanza, attorno a un braciere in cui brucia una fiamma gialla. Una saracinesca di ferro blocca il passaggio verso il corridoio a sud.

## 4. SARCOFAGI DEGLI EROI

**Aspetti dell'Area:** sarcofagi di pietra, porte imponenti Sette antichi sarcofagi di pietra sono allineati lungo le pareti nord e sud di questa camera. Una coppia di imponenti porte di ferro blocca il passaggio verso ovest.

## 5. CAMERA DELLA BESTIA

**Aspetti dell'Area:** massiccio scheletro bestiale, stalattiti I resti scheletrici di una massiccia bestia cornuta sono sparzi per il centro di questa caverna naturale. Grandi stalattiti di pietra pendono dal soffitto.

## 6. CAMERA DELLA TOMBA

**Aspetti dell'Area:** bracieri accesi, grande tomba sigillata Gran parte di questa stanza è occupata da una grande tomba di pietra, chiusa dietro a una pesante porta dello stesso materiale. Negli angoli della camera sono accesi quattro bracieri.

## 7. TOMBA DEL RE

**Aspetti dell'Area:** scrigni rinforzati, grande tomba di pietra, bracieri accesi, urne piene di ceneri

La luce rossa di quattro bracieri accesi illumina l'opulenza di questa tomba. Al centro della camera si trova un grande sarcofago di pietra, circondato da scrigni rinforzati e scaffali che contengono urne piene delle ceneri dei morti.

## 8. TOMBA NASCOSTA DEL GIULLARE

**Aspetti dell'Area:** statue di ferro di gorgoni, sarcofago decorato con ghirigori incisi

Tre grandi statue di ferro con le sembianze di gorgoni guardano malignamente il sarcofago nell'angolo di questa camera. Sul coperchio del sarcofago sono incisi degli strani ghirigori.

## 9. CAMERA DEI TESCHI

**Aspetti dell'Area:** enorme teschio mezzo sepolto nel terreno, teschi incastonati nelle pareti

Il massiccio teschio di un ciclope è mezzo sepolto nel pavimento di terra di questa grande stanza. Teschi più piccoli sono incastonati nelle pareti nord, est e ovest.

## 10. TOMBA DELL'ALTO SACERDOTE

**Aspetti dell'Area:** monumento di ossa, sarcofago di bronzo

Un grande sarcofago di bronzo è appoggiato su una piattaforma lungo la parete nord di questa stanza. La camera è decorata da quattro elaborati monumenti, costruiti con i teschi e le ossa dei morti.

## 11. ZIGGURAT NASCOSTA

**Aspetti dell'Area:** ripida ziggurat, altare macchiato, rivoli di sangue, scoli pieni di resti insanguinati

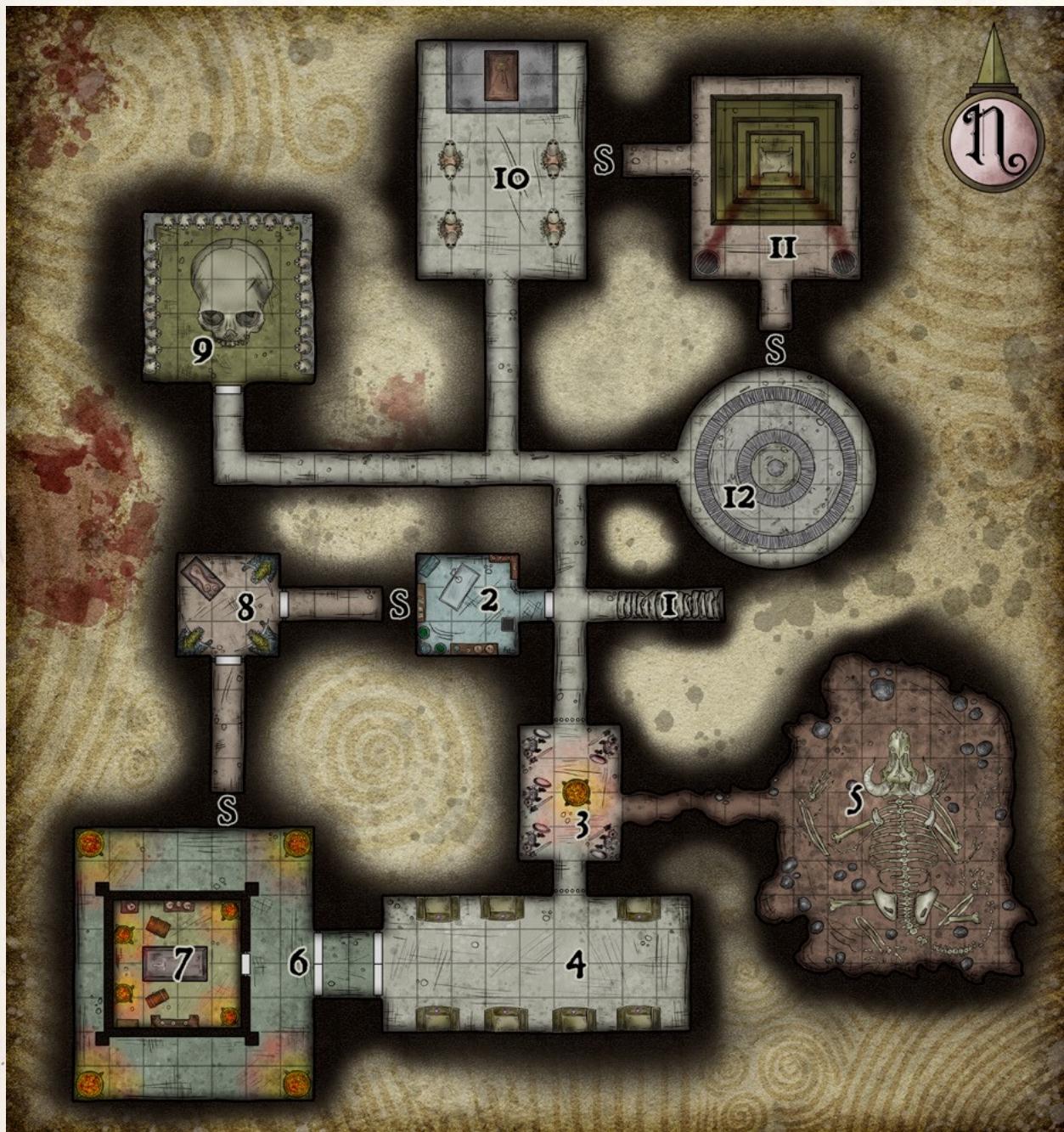
Una ripida ziggurat di pietra domina il centro di questa stanza. In cima si erge un altare coperto di macchie scure. Rivoli di sangue rappreso scendono lungo i lati della ziggurat verso sud-est e sud-ovest e in quegli angoli della stanza scoli chiusi da grate di ferro traboccano di resti sanguinanti e maleodoranti.

## 12. FOSSA SEPOLCRALE

**Aspetti dell'Area:** fossa a gradoni, ossa dei morti, pozza di carne liquefatta

Una serie di piattaforme inclinate crea una fossa a gradoni al centro di questa stanza. Le ripide pareti conducono da un gradino all'altro e la fossa termina 12 metri sotto il livello della piattaforma più alta. Le ossa di innumerevoli humanoidi sono sparpagliate su queste piattaforme e la porzione inferiore della fossa è riempita di carne liquefatta e puzzolente.

# MAPPA DELLE CATAcombe



# CAVERNE

Questo complesso di caverne naturali conduce nelle profondità delle montagne circostanti. Lo scrosciare di un fiume sotterraneo riecheggia tra le pareti.

## 1. ENTRATA DELLA CAVERNA

**Aspetti dell'Area:** acqua scrosciante, strani glifi che circondano l'entrata

Un fiume di acqua scrosciante scorre fuori dal buio ingresso della caverna. Nella roccia che circonda l'entrata sono incisi degli strani glifi.

## 2. POZZA

**Aspetti dell'Area:** profonda pozza centrale, acqua scura, bestia incisa sul muro

Da questa grande pozza centrale partono quattro corridoi sotterranei. L'acqua scura della pozza ne nasconde la profondità. Il muro ovest della caverna è decorato con l'incisione di un animale.

## 3. SANTUARIO NASCOSTO

**Aspetti dell'Area:** ossa di grandi umanoidi, altare di pietra rossa, statua malevola di un diavolo cornuto

Le ossa di grandi creature umanoidi sono sparse sul pavimento di fronte a un contorto altare di pietra rossa, scolpito nella forma di un malevolo diavolo cornuto.

## 4. OBELISCO

**Aspetti dell'Area:** obelisco nero, terreno grezzo, illuminazione violacea

Un obelisco nero, di un materiale sconosciuto, spunta dal terreno e illumina le pareti di luce violacea.

## 5. ISOLA

**Aspetti dell'Area:** cascata, isola naturale

Una cascata scende dal muro nord di questa camera e riempie una pozza che circonda un'isola rocciosa naturale.

## 6. CREPACCIO

**Aspetti dell'Area:** crepaccio profondo, vento ululante

Un profondo crepaccio taglia il centro di questa lunga caverna naturale. Dalla grande fenditura soffia un vento ululante.

## 7. ENTRATA DELLE FOGNE

**Aspetti dell'Area:** parete crollata, odore di marciume e putrefazione

Una parete di roccia naturale crollata si apre sulla pietra lavorata di una fogna. Qui l'aria puzza di marciume e putrefazione.

## 8. CASCATA

**Aspetti dell'Area:** cascata tumultuosa, pozza profonda, sentiero naturale

Una cascata tumultuosa scende dal lato nord-est di questa camera fino a una profonda pozza. Un sentiero naturale sale lungo la parete est e porta a una caverna che si trova sul lato nord dell'area, dietro alla cascata.

## 9. PILASTRO

**Aspetti dell'Area:** pilastro di pietra bianca, grandi glifi, stalagmiti di pietra bianca

Al centro di questa stanza si trova un pilastro di pietra bianca, la cui superficie è segnata da grandi glifi. Dal terreno spuntano stalagmiti di pietra bianca come se fossero i denti di una grande bestia.

## 10. BUCO

**Aspetti dell'Area:** vento ululante, profondo condotto, glifi che circondano il bordo della fossa

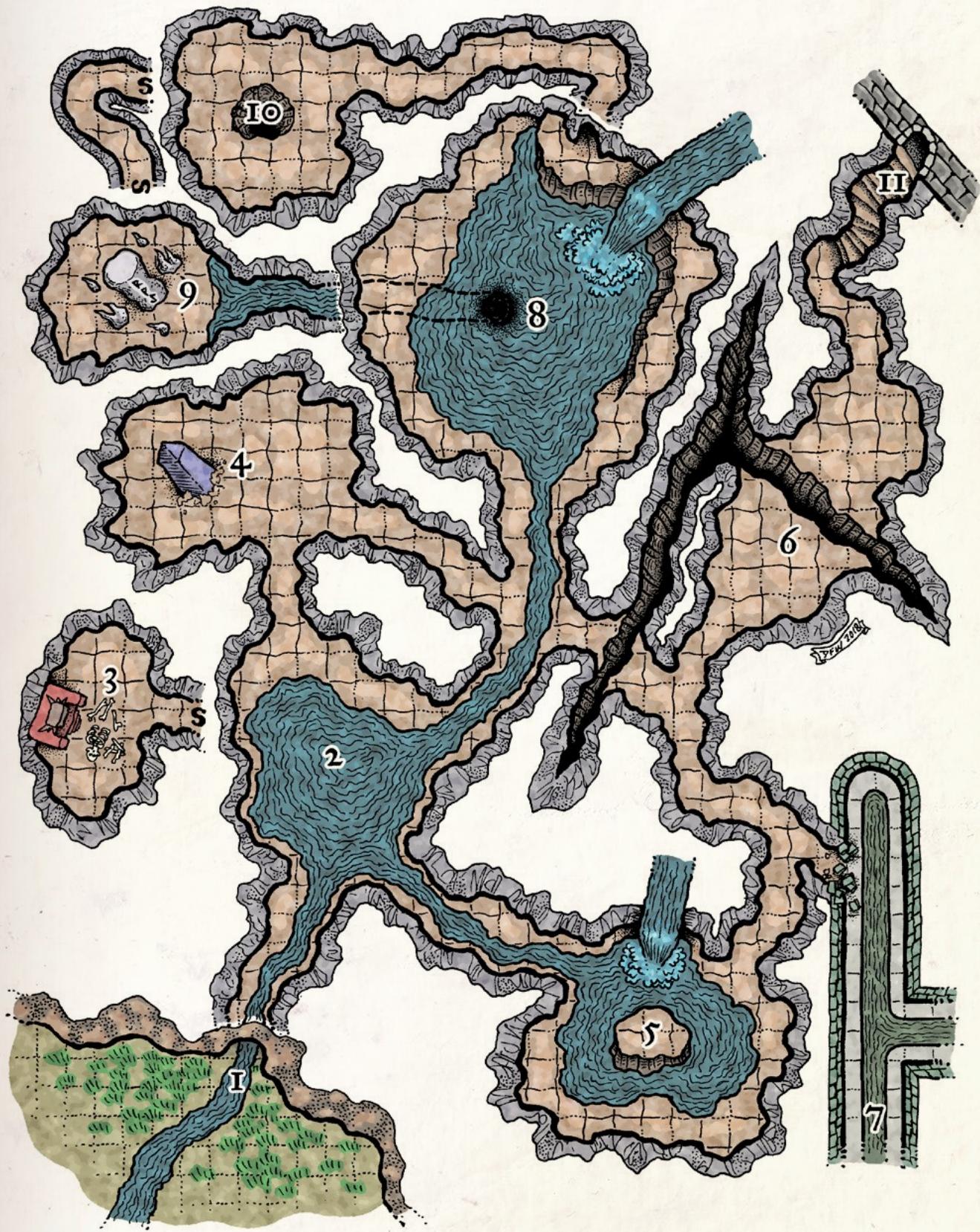
Il vento ulula fuori da un profondo buco al centro della caverna. La pietra intorno al bordo del buco è incisa con dei glifi.

## 11. GRADINI

**Aspetti dell'Area:** gradini di pietra naturale, muro di pietra lavorata

Gradini di pietra naturale conducono fino a una porta che si apre in un muro di pietra lavorata. Sulla porta sono incise immagini sbiadite e sigilli.

# MAPPA DELLE CAVERNE



## CANTINE

L'odore di terra umida e muffa aleggia in questo vecchio scantinato. Grandi travi scheggiate scricchiolano sotto al soffitto cadente. Dalle crepe nel muro soffia aria fredda, segno che dietro di esse si aprono dei tunnel nascosti.

### 1. MAGAZZINO

**Aspetti dell'Area:** casse di legno, barili, balle di orzo, scale che salgono

In quest'area è sparpagliato un gran numero di casse e barili. Qua e là corrono dei ratti, che si sono fatti strada scavando all'interno di grandi balle di orzo ammuffito. Delle scale conducono alle camere superiori.

### 2. VASCHE

**Aspetti dell'Area:** vasche di idromele, scaffali con forniture per la birrificazione

Qui si avverte un pungente odore di alcol, concentrato attorno a due grandi vasche di idromele appoggiate contro la parete sud della stanza. Gli scaffali sulle pareti nord ed est contengono strumenti per la birrificazione.

### 3. CAMERA DELLA SOLITUDINE

**Aspetti dell'Area:** poltrona confortevole, letto soffice, scaffali di vecchi libri

Una poltrona consumata si trova vicino a un tavolo su cui è appoggiato un vecchio libro, mentre una grande libreria sulla parete nord contiene altri volumi. Un letto dall'aria confortevole in un angolo della stanza emana un leggero odore di muffa.

### 4. COVO DEI LADRI

**Aspetti dell'Area:** pagliericci, tavolo incrinato, scrigno rinforzato, guardaroba con dentro dei mantelli

Alcuni pagliericci sono sparpagliati nella metà meridionale di questa stanza. Cinque sedie circondano un tavolo incrinato a nord, vicino a uno scrigno rinforzato e a un guardaroba che contiene diversi mantelli scuri.

### 5. SALA DEI SEGRETI

**Aspetti dell'Area:** trono sopraelevato, tavoli da pranzo  
Al centro di questa stanza si trovano due lunghi tavoli da pranzo. Un trono decorato poggia sopra una piattaforma rialzata contro la parete sud.

### 6. ALTARE DI FERRO

**Aspetti dell'Area:** statua di un umanoide con addosso un'armatura nera, altare di ferro

Un altare di ferro è posizionato di fronte alla statua di un grande umanoide in armatura nera con i lineamenti in ombra.

### 7. CAMERA DELLE TORTURE

**Aspetti dell'Area:** tavolo di pietra con manette, scolo nel pavimento, tavolo pieno di lame uncinate

Dai quattro angoli di un tavolo di pietra macchiato di sangue penzolano delle manette. Su un tavolo di legno in un angolo si trova una terrificante collezione di spaventose lame uncinate. Delle macchie indicano dove sangue e altri residui sono colati giù per le fognature.

### 8. FOSSA DEI RIFIUTI

**Aspetti dell'Area:** potente fetore, mosche ronzanti, fossa profonda piena di interiora

Il tanfo di putrefazione e il ronzare delle mosche riempiono questa camera. Cumuli di interiora marcescenti sono sparsi sul fondo di una fossa al centro della stanza.

### 9. DISPENSA DEL MACELLAIO

**Aspetti dell'Area:** camera fredda, carcasse lavorate appese a ganci, scale che salgono

Le carcasse lavorate di quattro grandi creature pendono da dei ganci incatenati al soffitto di questa fredda stanza. Delle scale conducono alle camere superiori.

### 10. CELLE INFOSSATE

**Aspetti dell'Area:** odore di putrefazione, celle infossate nel pavimento, grate di ferro chiuse

Grate di ferro chiuse a chiave impediscono l'accesso a quattro celle profonde tre metri ricavate sotto il pavimento di questa stanza. Ogni cella emana odore di escrementi e putrefazione.

### 11. ALTARE DELLA BESTIA

**Aspetti dell'Area:** grande cascata, enorme idolo di una divinità bestiale

Al centro di questa grande caverna si trova un enorme idolo che rappresenta una qualche divinità bestiale. Una cascata scorre giù per la parete sud-est e riempie una profonda pozza.

### 12. BUCO

**Aspetti dell'Area:** ossa di bestie e humanoidi, buco profondo

Un buco profondo al centro di questa caverna sembra scendere all'infinito nel terreno sottostante. Attorno a esso sono sparpagliate ossa di bestie e di humanoidi.

### 13. CUNICOLI

**Aspetti dell'Area:** tunnel, mucchi di rifiuti, ossa scartate

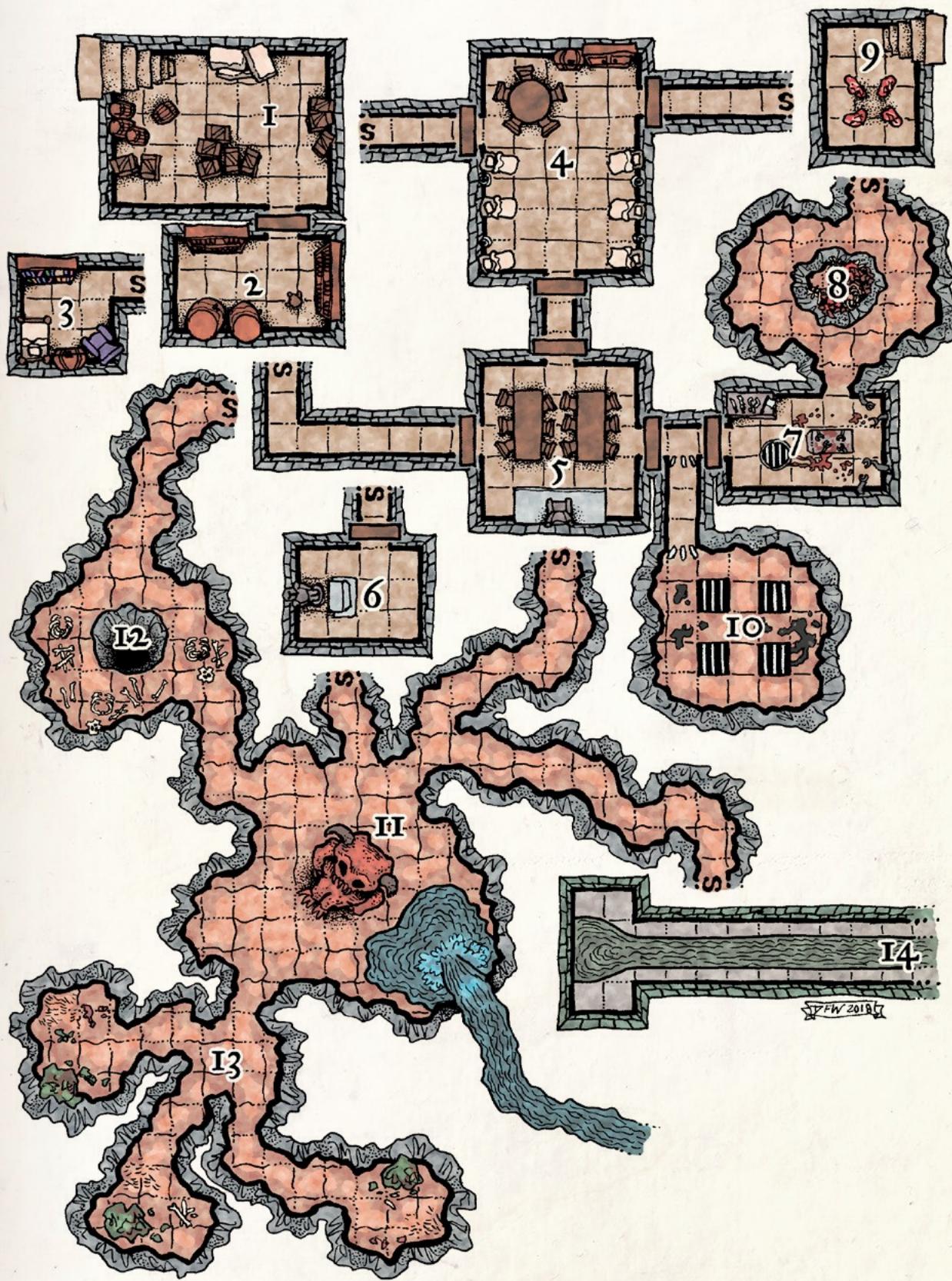
Diversi tunnel conducono a camere piene di carcasse e di mucchi di rifiuti. Sparse in giro si trovano ossa scartate.

### 14. ENTRATA DELLE FOGNE

**Aspetti dell'Area:** pietra lavorata, fanghiglia viscida, acqua torbida

Le pareti di questa stretta galleria sono scivolose a causa della fanghiglia. Acqua torbida riempie un canale scavato nel pavimento, che fluisce nella fogna sottostante.

## MAPPA DELLE CANTINE



## DUNGEON

Le pareti di questo terribile dungeon sono costruite con una pietra nera e minacciosa. L'aria gelida e gli echi di vecchie urla aleggiano ancora tra le antiche sale di questo sotterraneo.

### 1. INGRESSO

**Aspetti dell'Area:** torva statua umanoide, globi su piedistalli

*La statua di un umanoide dall'aria torva si trova dal lato opposto delle scale. Quattro piedistalli sostengono altrettanti globi che emanano una luce fioca.*

### 2. CAMERA DELLE UDIEZI

**Aspetti dell'Area:** piattaforma rialzata, trono tetro, tavolo di legno graffiato, statue in armatura, grate di scolo

*Il lato est di questa stanza è occupato da una piattaforma rialzata sopra cui è collocato un trono di pietra. Al centro c'è un tavolo di legno dalla superficie graffiata e sporca di vecchie macchie di sangue. Vicino ai muri nord e sud ci sono delle statue di figure in armatura. Nel pavimento si aprono due grate di ferro.*

### 3. CAMERA DELLE TORTURE

**Aspetti dell'Area:** cavalletto da tortura, tavolo con strumenti di tortura, braciere, vergini di Norimberga chiodate, grata di scolo

*Un grande cavalletto da tortura domina l'angolo nord-ovest di questa camera, accanto a un braciere di ferro. Un tavolo coperto da terribili strumenti è sistemato lungo la parete, insieme a due vergini di Norimberga. Una grata di scolo è inserita nel pavimento di pietra.*

### 4. VIA DI FUGA

**Aspetti dell'Area:** scala segreta per fuggire

*Una scala a chiocciola di ferro conduce verso l'alto, per facilitare la fuga dei nobili signori dal dungeon.*

### 5. ARENA

**Aspetti dell'Area:** fossa profonda e arena, spuntoni acuminati di protezione, panche per il pubblico

*Il centro di questa camera si abbassa di quattro metri e mezzo e diventa una fossa per i combattimenti. Spuntoni acuminati di ferro circondano il bordo superiore della fossa. Panche semicircolari permettono di osservare il pavimento sottostante.*

### 6. GALLERIA DEI NOBILI

**Aspetti dell'Area:** piattaforma sopraelevata, troni, alcove delle guardie

*Su una piattaforma sopraelevata a sud dell'arena si trovano quattro troni.*

### 7. INGRESSO DEI NOBILI

**Aspetti dell'Area:** scalinata ripida

*Una serie di ripidi gradini conduce verso l'alto e fuori dal dungeon.*

### 8. ARMERIA DEI GLADIATORI

**Aspetti dell'Area:** tavoli pesanti, armi da gladiatori, saracinesche di ferro

*Due saracinesche di ferro sigillano la stanza, in cui armi da gladiatori sono appoggiate in ordine su pesanti tavoli di legno.*

### 9. CAMERA DI PREPARAZIONE DELLE BESTIE

**Aspetti dell'Area:** gabbia protettiva, catena, pesante saracinesca di ferro

*Una gabbia protettiva di ferro circonda una catena collegata alla pesante saracinesca che dà accesso all'arena a est. Altre due pesanti saracinesche di ferro sigillano il corridoio a nord.*

### 10. MONTACARICHI DELLA BESTIA

**Aspetti dell'Area:** grande montacarichi di legno, argano

*Un argano di ferro è collocato di fronte al muro opposto a un grande montacarichi di legno che funziona con una catena. Girando l'argano si solleva il montacarichi verso aree superiori e non visibili.*

### 11. FOSSA COMUNE

**Aspetti dell'Area:** grande fossa, corpi smembrati

*Al centro di questa stanza si apre una grande fossa, da cui proviene il tanfo dei resti decomposti di corpi smembrati sparsi sul pavimento.*

### 12. CELLA COMUNE

**Aspetti dell'Area:** grande gabbia di ferro, grata di scolo

*Una grande cella con una sola porta si trova al centro di questa stanza. Nel pavimento a nord-est è collocata una grata di scolo.*

### 13. CANALE DI SCOLO

**Aspetti dell'Area:** pareti scivolose, puzza di rifiuti

*Secoli di sporco e rifiuti incrostano le pareti di questo stretto canale di scolo.*

### 14. FOSSA DEI RIFIUTI

**Aspetti dell'Area:** liquido verde, tubi dei liquami, scale buie

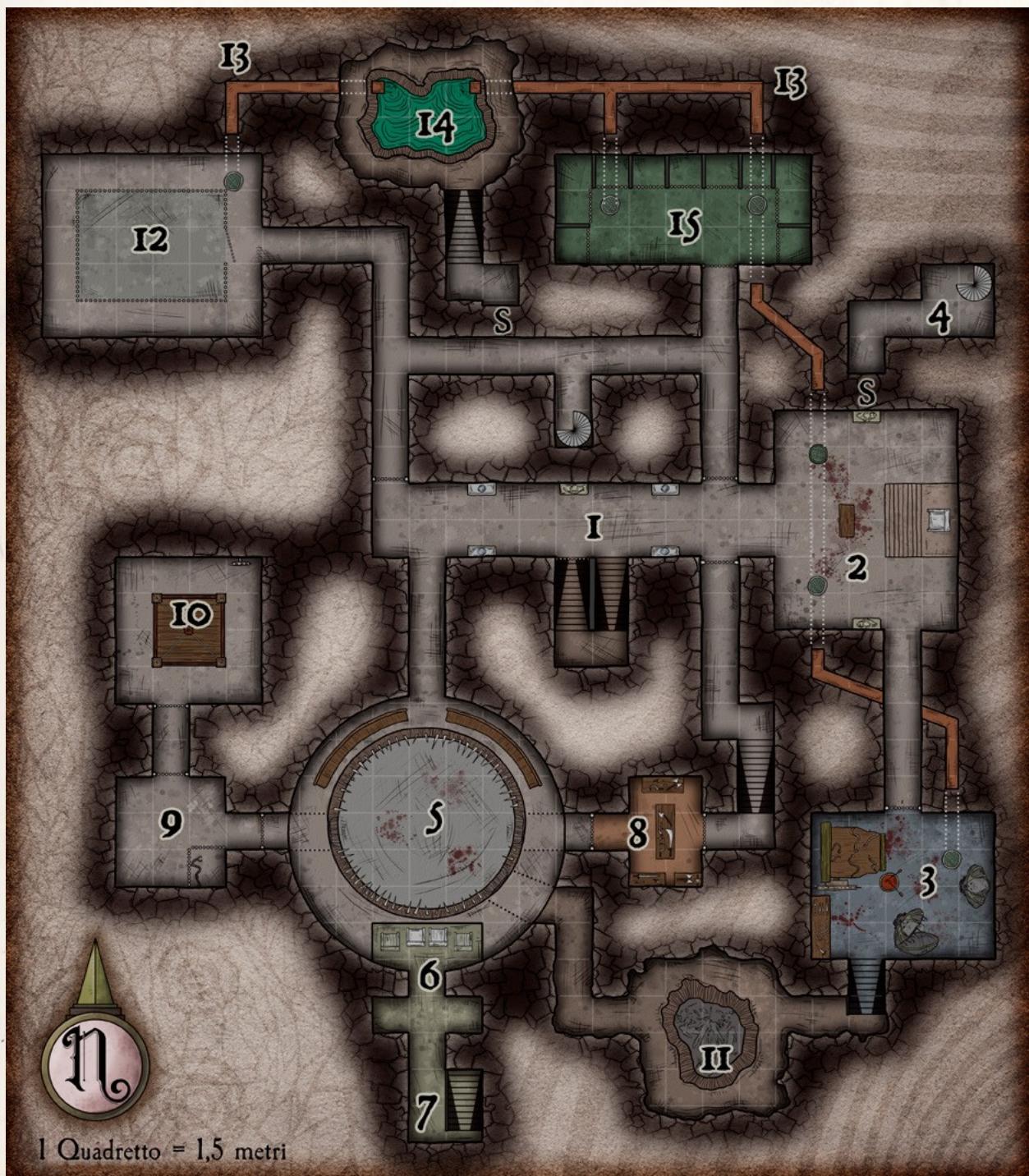
*Un liquido verde riempie il fondo di questa fossa dei rifiuti. Alcuni tubi delle fognature si estendono sopra la fossa da est e da ovest e una scalinata a sud conduce verso l'alto.*

### 15. CELLE

**Aspetti dell'Area:** celle sbarrate, grata di scolo

*Pesanti sbarre di ferro dividono questa stanza in celle singole. Nel pavimento fuori dalle celle sono sistematiche due grate di scolo.*

## MAPPA DEL DUNGEON



## MINIERE

Un vento caldo soffia dalla rete di condotti che compongono questa vecchia miniera. Binari di ferro arrugginito appoggiati su traversine di legno incrinato serpeggiano attraverso tunnel bui. La polvere dei secoli galleggia pesante nell'aria.

### 1. MAGAZZINO

**Aspetti dell'Area:** barili di olio, vanghe, picconi, attrezzi da minatore

Grandi barili perdono olio da lampada sul pavimento di questa camera grezzamente scavata nella roccia. Sono presenti dei tavoli di legno coperti di picconi, vanghe e altri attrezzi da minatore.

### 2. DEPOSITO DEI CARRELLI

**Aspetti dell'Area:** carelli da miniera, leve di scambio dei binari

Sulle rotaie presenti in questa stanza sono collocati tre pesanti carrelli da miniera. Un paio di leve controllano gli scambi che collegano i binari.

### 3. MENSA

**Aspetti dell'Area:** tavoloni di legno, stufa di ghisa

In questa stanza sono sistemati due tavoloni di legno. Una stufa di ghisa è appoggiata contro il muro a est.

### 4. SALA DEI BANCHETTI

**Aspetti dell'Area:** enormi tavoli di legno, piattaforma rialzata di legno, tavolo del lord

Il lato nord di questa grezza camera è occupato da una piattaforma rialzata. Due enormi tavoli da banchetto, rozzamente intagliati, riempiono la sala a sud, mentre sopra la piattaforma c'è un tavolo più piccolo per il lord.

### 5. DISPENSA

**Aspetti dell'Area:** barili e casse

In questa caverna sono impilate casse di cibo e barili di idromele.

### 6. TANA DELLA BESTIA

**Aspetti dell'Area:** pareti di roccia naturale, ossa sparpagliate

Le ossa di numerose bestie sono sparpagliate sul pavimento di questa caverna naturale.

### 7. TUNNEL DELLA BESTIA

**Aspetti dell'Area:** tunnel avvolti dalle tenebre, ossa dei morti

Le ossa di bestie e di umanoidi sono sparpagliate per questi tunnel stretti e bui.

### 8. PRECIPIZIO

**Aspetti dell'Area:** vasto pozzo, corde e scale

Un'enorme voragine aperta sull'oscurità sottostante. Alcune scale e corde conducono nelle sue profondità.

### 9. STANZA DEL TESORO

**Aspetti dell'Area:** scrigni rinforzati, altare dedicato a un dio in armatura

In questa camera si trovano cinque pesanti scrigni rinforzati, disposti di fronte a un altare su cui è collocata la statua di un dio in armatura.

### 10. CREPACCIO

**Aspetti dell'Area:** profonda fenditura, binari instabili, leva di scambio

Un'enorme fenditura nella terra divide questa camera in due. Delle rotaie di ferro superano in modo precario quelle oscure profondità. Attraverso una leva di scambio i binari che attraversano quest'area possono proseguire verso nord o verso est.

### 11. CONDOTTI DELLE MINIERE

**Aspetti dell'Area:** condotti profondi, corde appese

Alcune corde penzolano giù per le ripide pareti di due profondi condotti della miniera.

### 12. TUNNEL DI ESPLORAZIONE

**Aspetti dell'Area:** stretti tunnel minerari

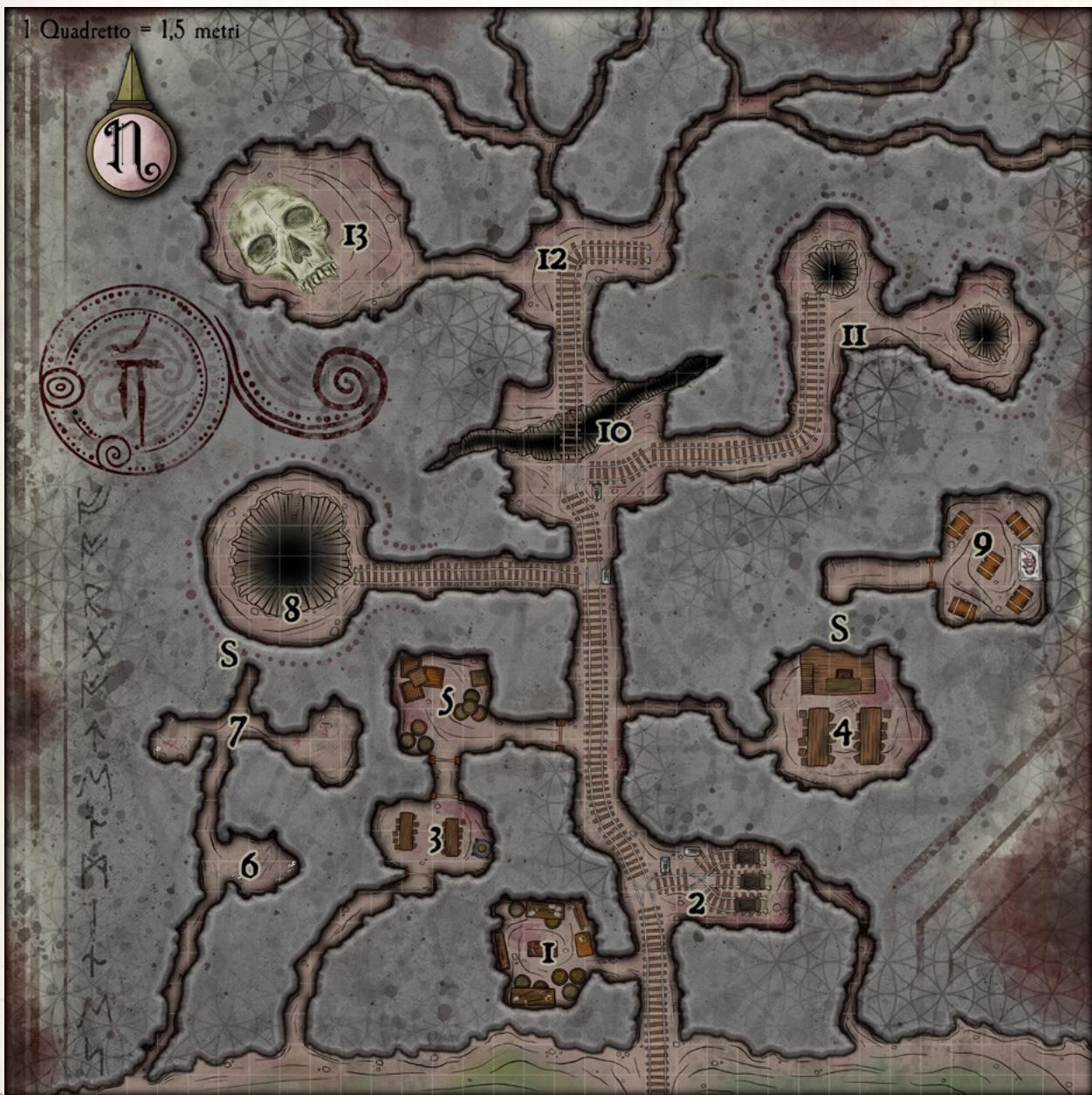
Stretti tunnel di esplorazione si insinuano nelle profondità della roccia.

### 13. TESCHIO GIGANTESCO

**Aspetti dell'Area:** gigantesco teschio mezzo sepolto

Lo scavo di questa caverna ha portato alla luce un teschio gigantesco, mezzo sepolto nell'antica roccia che permette di capirne l'origine antichissima.

## MAPPA DELLE MINIERE



# TEMPIO

Fitti tralci d'edera coprono questo antico tempio. Bassorilievi rappresentano gli dei con lo sguardo rivolto lontano, i loro volti un tempo perfetti rovinati dalle crepe. Due grandi porte di pietra conducono all'interno del tempio.

## 1. NARTECE

**Aspetti dell'Area:** fontana decorata, panche di pietra, statue di bronzo, bracieri

Al centro di questa grande stanza circolare sorge una fontana decorata. Due statue di bronzo si ergono su entrambi i lati della camera, ognuna fiancheggiata da un paio di bracieri. Attorno alla fontana sono sistemate quattro grandi panche di pietra.

## 2. GIARDINI

**Aspetti dell'Area:** alberi fitti, panche di legno, statue di guerrieri, pozze limpide

Un sentiero di terra battuta attraversa questo giardino verde e rigoglioso. Grandi alberi e panche di legno occupano tutta l'area. La luce viene catturata dalla sfavillante superficie delle pozze, che la riflettono sul rigoglioso paesaggio e sulle due enormi statue di guerrieri di pietra che sembrano proteggerlo.

## 3. CIMITERO

**Aspetti dell'Area:** sarcofagi di pietra, grande statua incappucciata, statue più piccole in armatura

Sparsi per questa enorme stanza si trovano numerosi sarcofagi di pietra, alcuni vecchi di centinaia di anni. Al centro del cimitero si staglia la statua di una figura incappucciata. Nella metà meridionale della stanza si erge un grande columbario di pietra affiancato da statue in armatura. Le sue pareti ospitano delle nicchie contenenti le ceneri dei morti e al suo centro c'è un grande sarcofago di bronzo.

## 4. NAVATA

**Aspetti dell'Area:** altare centrale, panche di legno, pulpito

Vecchie panche di legno sono allineate in questa grande sala, il cui alto soffitto a volta è sostenuto da contrafforti. Un grande altare è posizionato all'estremità settentrionale della sala, con un pulpito sopra di esso. Le porte conducono a nord, est e ovest.

## 5. CELLA

**Aspetti dell'Area:** vecchi letti, piccoli armadietti

Questo dormitorio del clero ospita vecchi letti e alcuni piccoli armadietti scheggiati.

## 6. VESTIBOLO

**Aspetti dell'Area:** tavoli con sopra oggetti sacri, scala di ferro che sale

Urne, pergamene e paramenti sono sparsi sui vecchi tavoli di legno contenuti in questa piccola camera. Una pietra del pavimento è stata sollevata rivelando una serie di pioli di ferro che conducono alle camere sottostanti.

## 7. VECCHIO SANTUARIO

**Aspetti dell'Area:** profondo pozzo sacrificale, statue bestiali di giada, altare demoniaco

La muratura di questa stanza sembra molto più antica del resto del tempio. Un largo e profondo buco domina il centro dell'area. Quattro grandi statue di giada dalle fattezze di colossi privi di lineamenti sono posizionate lungo le pareti laterali. Sull'altare centrale è collocata la statua di una qualche contorta figura demoniaca.

## 8. SAGRESTIA

**Aspetti dell'Area:** tavolo e sedia di quercia, libri sacri e reliquie, libreria

Questa piccola camera contiene i materiali usati durante le funzioni del tempio. Una grande scrivania di quercia è allineata alla parete sud. Su un tavolo laterale a est sono appoggiate ciotole di rame e bottiglie opache. Una libreria a nord contiene diversi testi religiosi.

## 9. CAMERA DA LETTO DELL'ALTO SACERDOTE

**Aspetti dell'Area:** grande letto, scrigno chiuso, alta cassetiera, scaffali di reliquie

Contro la parete nord di questa camera è appoggiato un grande letto, ai cui piedi si trova un pesante scrigno rinforzato. Un'alta cassetiera è sistemata contro la parete est e una serie di scaffali sulla parete sud contengono numerose reliquie.

## 10. BIBLIOTECA PRINCIPALE

**Aspetti dell'Area:** grande tavolo circolare, grandi librerie

Grandi librerie circondano il tavolo rotondo che si trova al centro di questa stanza.

## 11. BIBLIOTECA PROIBITA

**Aspetti dell'Area:** tavolo centrale, alte librerie, testi proibiti

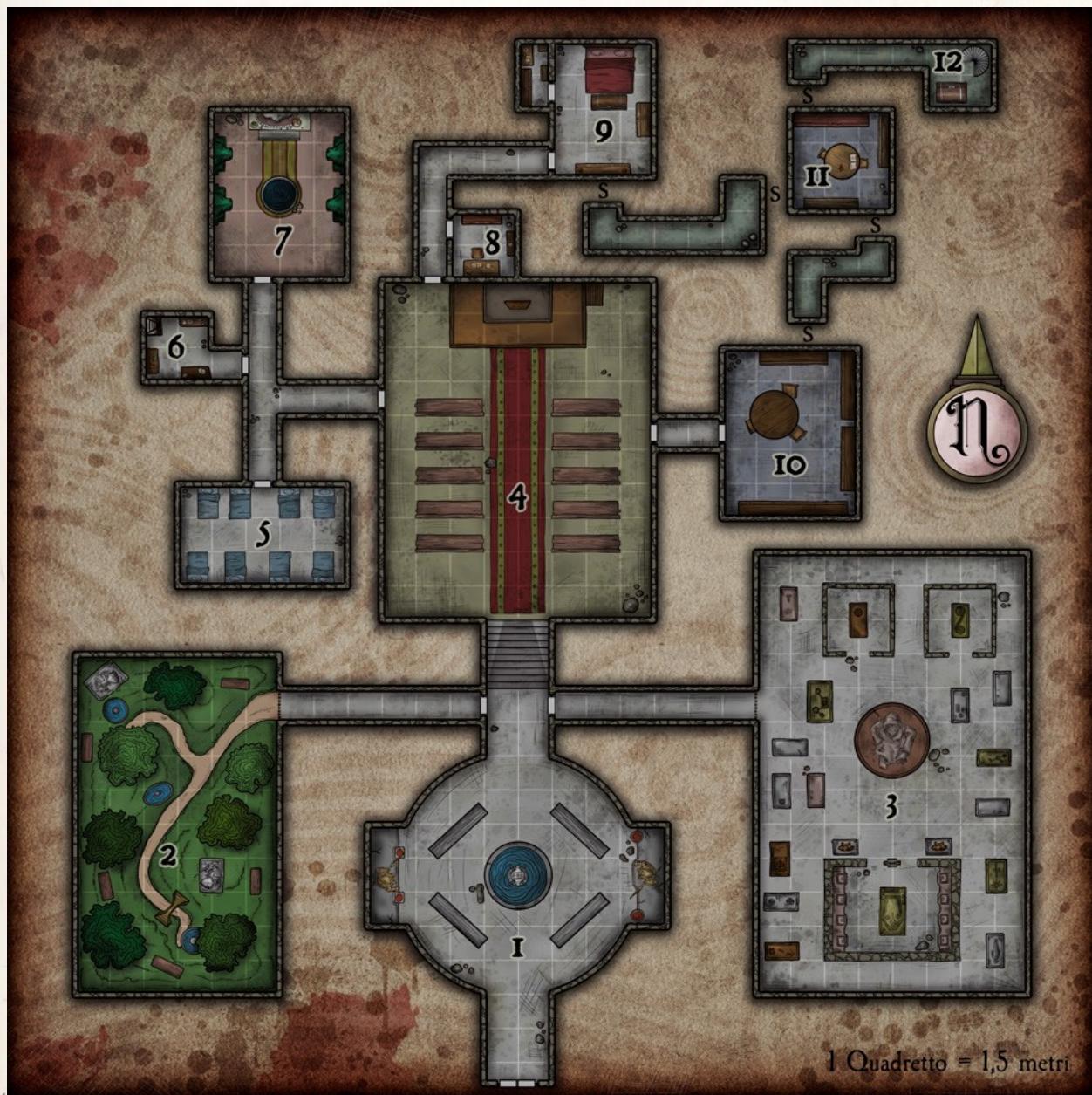
Questa camera buia è illuminata da una luce violacea. Attorno a un tavolo centrale di legno, alte librerie contengono una serie di testi che custodiscono il sapere proibito di secoli e secoli.

## 12. SCALA NASCOSTA

**Aspetti dell'Area:** scrigno rinforzato, scala a chiocciola

Questa piccola stanza contiene un pesante scrigno rinforzato e una scala a chiocciola che scende in profondità. Dalle tenebre soffia un vento ululante.

## MAPPA DEL TEMPIO



# TORRE DELLO STREGONE

L'odore di ozono ed elementi alchemici andati a male si diffondono attraverso l'aria carica di elettricità di queste mistiche sale.

## 1. ATRIO

**Aspetti dell'Area:** grandi statue di ferro, porta marmo chiata da glifi

Sulla porta a nord brucia un glifo violaceo. Due sinistre statue di ferro sono posizionate su entrambi i lati dell'atrio, rivolte verso l'interno.

## 2. SALA DELLE UDIELENZE

**Aspetti dell'Area:** tappeti ricamati, pedana rialzata, bracieri accesi, trono di vetro rubino

Un trono di vetro rubino è posizionato sopra una pedana sul lato nord di questa sala e due bracieri bruciano luminosi al suo fianco. Tre lunghi tappeti ricamati corrono dalla parete sud alla base della pedana.

## 3. DISPENSA DEL MACELLAIO

**Aspetti dell'Area:** carne appesa, maiale macellato, tavoli coperti di cibo

Due porzioni di carne lavorata sono appese a ganci incastonati nel soffitto. Su due tavoli graffiati si trovano diverse pietanze.

## 4. CUCINA

**Aspetti dell'Area:** grande stufa, tavoli per la preparazione del cibo

Una grande stufa fatta di pietre annerite e metallo è appoggiata contro il muro ovest di questa cucina. Sui tavoli a fianco sono appoggiati coltelli, piatti e barattoli di vetro contenenti spezie.

(Uno scolo coperto da una grata dietro a una porta segreta a nord conduce all'area 9.)

## 5. CELLE NASCOSTE

**Aspetti dell'Area:** cavalletto da tortura graffiato e macchiato, sinistri coltelli appoggiati su un tavolo, celle sbarrate

La stanza contiene un cavalletto da tortura graffiato e adornato da cinghie di cuoio e sinistre macchie rosso scuro. Dal lato opposto si trovano due celle sbarrate. Un intero assortimento di coltelli dall'aria inquietante è appoggiato su un tavolo accanto.

## 6. MUSEO

**Aspetti dell'Area:** enorme statua di pietra, armature, esposizione di armi e strumenti

Un'enorme statua di pietra è posizionata al centro di questo piccolo museo. Due teche con un coperchio di vetro mettono in mostra armi decorate, bastoni e bacchette. Ai lati della porta a sud si trovano due armature dai bordi affilati.

## 7. BIBLIOTECA

**Aspetti dell'Area:** tavoli da lettura, lunghe librerie a più piani, antichi tomi

Lunghe e alte scaffalature corrono lungo le pareti di questa biblioteca dall'alto soffitto. Due tavoli rotondi occupano il centro della stanza. Migliaia di antichi tomi di tutte le forme e dimensioni sono ammucchiati sugli scaffali.

## 8. CAMERA DA LETTO

**Aspetti dell'Area:** grande letto, librerie, scrittoio, tappeto ricamato

La luce opaca di questa camera rivela un grande letto, un tappeto ricamato e librerie lungo le pareti.

## 9. LABORATORIO

**Aspetti dell'Area:** pesante tavolo di legno, banchi da lavoro con sopra equipaggiamento alchemico, costrutto articolato, grata di scolo

Un complicato costrutto pende dal soffitto sopra a un grande tavolo. Le sue braccia hanno molteplici articolazioni, e terminano in forbici, lame, morse e morsetti. Su due banchi da lavoro si trovano vari pezzi di equipaggiamento alchemico. Un grande grata copre uno scolo in un'alcova a nord-ovest.

(Lo scolo scende fino a un'alcova segreta a nord dell'area 4)

## 10. STANZA DELLA DIVINAZIONE

**Aspetti dell'Area:** passerella e camera inferiore, grande pozza per la divinazione, statue in armatura, specchio divinatorio

La parte centrale di questa camera scende di tre metri rispetto alla passerella che la circonda. Al centro della camera inferiore si trova una grande pozza di liquido vorcante. Due specchi sono posizionati uno di fronte all'altro lungo le pareti est e ovest della passerella. Due statue in armatura fanno la guardia all'ingresso della camera.

(Lo specchio sulla destra conduce alla stanza del tesoro extradimensionale dell'area 11.)

## 11. STANZA DEL TESORO

**Aspetti dell'Area:** caveau extradimensionale, tavoli pieni di armi, scrigni rinforzati marchiati da glifi, borsa di monete d'oro

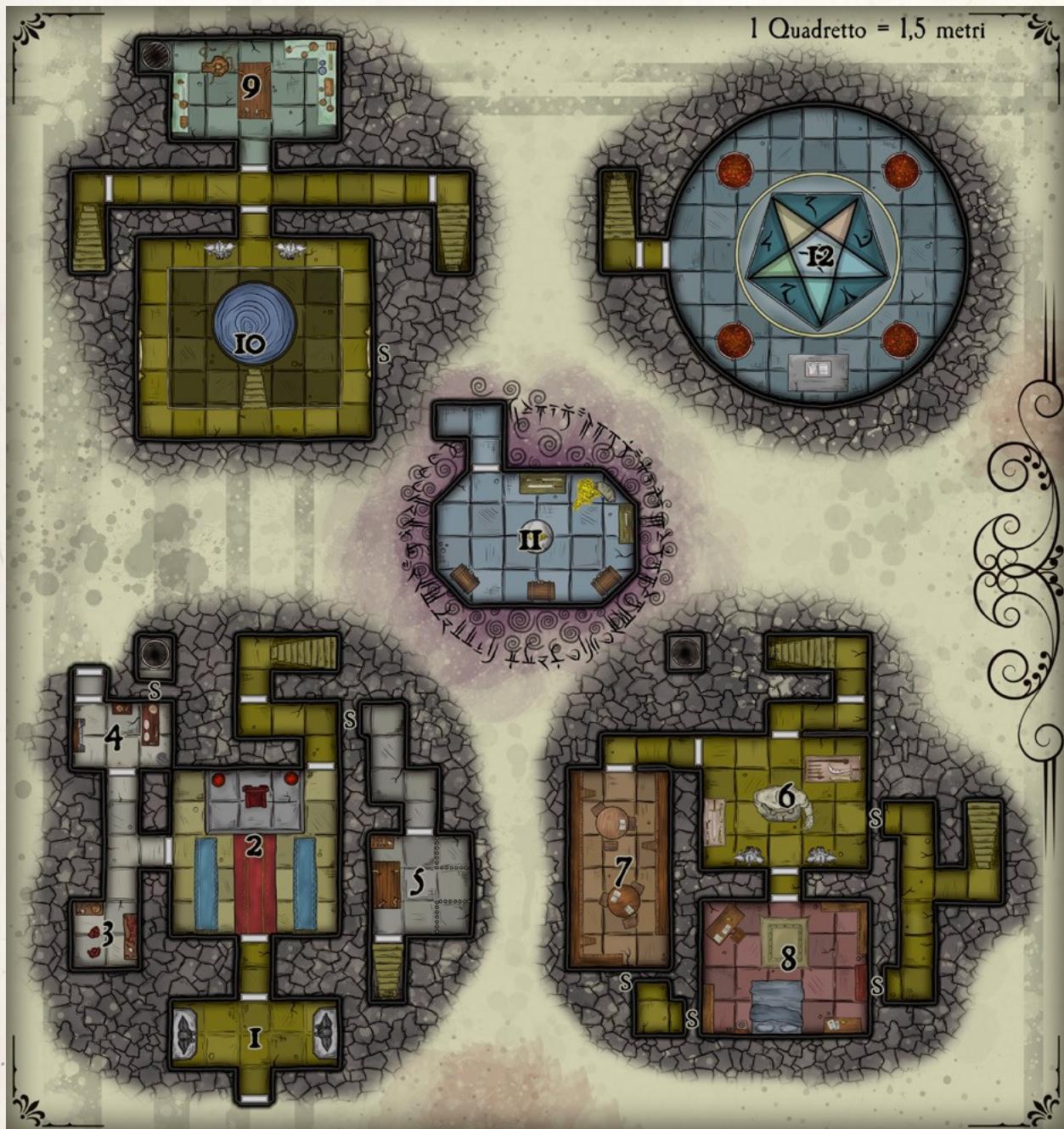
I muri di questa camera sono fatti di una strana sostanza sconosciuta. Lungo una parete si trovano tre grandi scrigni. Su due tavoli sono esposte varie armi. Un grande sacco di cuoio si è lacerato sparpagliando delle monete d'oro sul pavimento.

## 12. CAMERA DELLE EVOCAZIONI

**Aspetti dell'Area:** enorme pentacolo, grande tavolo di pietra con un vecchio libro, grandi bracieri

Quattro grandi bracieri circondano un pentacolo inciso nel pavimento di questa stanza. Un libro rilegato in pelle umanoide è appoggiato sopra a un tavolo di pietra poco distante.

# MAPPA DELLA TORRE DELLO STREGONE



## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.