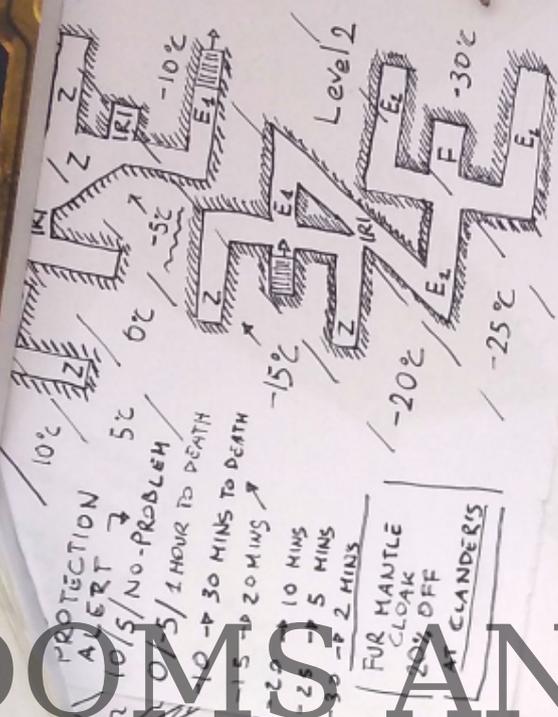


KNOWLEDGE

ACCIAIO, MAGIA, TECNOLOGIA

AM
r
c
f
h



Kondar

ProvoliK

Randoms & Dragons

Metodi casuali avanzati per la creazione istantanea al tavolo

Matteo “Kondar” Lissandrini, Michele “ProvoliK” Provolo

Randoms & Dragons

Metodi casuali avanzati per la creazione istantanea al tavolo

Concept

Michele Provolo

Sviluppo

Matteo Lissandrini

Michele Provolo

Revisione testi

Gabriele Buttura

Chiara Poli

Mauro Spalletti

Ringraziamenti

Filippo Aganetti, Federica Bigardi, Francesco Casato, Marco Ciabatti, Associazione GDR Fantasy, Davide Lasen, Alessandra Marafetti, Luca Micheletti, Giovanni Micolucci, Davide Paloschi, Christian Varini, Adriel Wilson

Avvertenze. Questo manuale è stato scritto per venire incontro alle facoltà mentali di noi poveri nerd. L'immagine di copertina è puramente indicativa e ha il solo scopo di rappresentare il prodotto. Può contenere linguaggio tecnico, congiuntivi errati, sintassi poco chiara, speculazioni oziose e fatali accenti. A parte le firme non contiene calce, è privo di olio di palma, lattosio e glutine. Può contenere tracce di uova. Adatto per una dieta povera di sodio. Per casuali si intende casuali, per istantanea si intende dai 0 ai 2 minuti, massimo 5 ma in alcuni casi 7, per avanzati si intende che sono gli scarti dei metodi buoni che teniamo segreti per noi. Da leggere bevendo una buona birra, o bibita alla frutta se minorenni. Può indurre sonnolenza.

www.randomsanddragons.com

Introduzione

Il punto focale di ogni gioco, e per estensione anche del GdR, è il divertimento. Se questo viene a mancare non ha molto senso giocare e, presto o tardi, si smetterà. Dubitiamo fortemente che qualcuno di voi utilizzi giochi che non gli piacciono: potrà farlo in quel lasso di tempo che gli serve a capire se il gioco fa per lui, ma se non diverte o non coinvolge, finirà ben presto nel dimenticatoio.

Uno dei vantaggi del gioco di ruolo rispetto ai normali giochi in scatola è che il GdR non si esaurisce. Per esempio se giocate a Monopoli (tanto per citarne uno) farete sempre le stesse cose: ritirerete i 20 euro al via, pagherete tasse, costruirete case, accumulerete ricchezze o andrete in fallimento; qualche volta vincerete, qualche volta perderete. In ogni caso all'inizio di ogni partita, a meno che non sia la prima, saprete già come si svolgerà il gioco e quindi, per quanto possa piacervi, un domani il vostro interesse potrebbe esaurirsi.

Nel gioco di ruolo è diverso perché la parte centrale del gioco è la storia e questa solitamente cambia ogni volta. Tra l'altro non è detto che facciate sempre le stesse cose, perché i protagonisti delle storie possono cambiare o comunque possono evolvere e imparare a fare cose diverse o in modo diverso.

Tutta questa potenzialità richiede un certo impegno. Ideare le storie, disegnare le mappe e creare i vari personaggi sono operazioni che richiedono fantasia e creatività, oltre che costare diverso tempo. Con l'andare degli anni spesso il tempo a nostra disposizione si riduce e non sempre siamo lucidi per poter liberare la nostra fantasia. Così molti giocatori si ritrovano spesso a rivivere grosso modo le stesse situazioni e molti master si trovano spesso a riutilizzare schemi e cliché, non riuscendo ad imbastire un'avventura che sia veramente "nuova".

Questo manuale fornisce una possibile risposta a questi problemi, proponendo una serie di strumenti per poter generare una storia o parti di essa e per poter disegnare velocemente al tavolo qualsiasi tipo di mappa vi serva durante la partita. In poche parole questo manuale può riuscire nell'intento di farvi imbastire una o più sessioni di gioco con preparazione zero o quasi, perché tutto quello che servirà, verrà creato e gestito al tavolo.

Tutto ciò che troverete su questo manuale è inoltre frutto di esperienza diretta di gioco fatta al tavolo: in passato abbiamo condotto interi tratti di campagna utilizzando questi metodi e, nel momento in cui stiamo scrivendo, stiamo gestendo un gruppo utilizzando queste tecniche, ci stiamo divertendo tantissimo e le avventure che ne nascono sono tutt'altro che scontate.

Questo manuale darà nuova linfa alla vostra fantasia e riuscirete ben presto a vivere avventure che nemmeno voi immaginate esistessero.

Ci sono un sacco di manuali per la generazione casuale, perché utilizzare questo?

È vero, ci sono un sacco di manuali, specie in lingua inglese, pieni zeppi di tabelle per la generazione casuale di qualsiasi cosa e, dobbiamo ammetterlo, sono veramente belli. Tuttavia questi manuali hanno un grosso problema dal nostro punto di vista e cioè non sono facilmente maneggiabili: avere un manuale con centinaia quando non migliaia di tabelle è troppo dispersivo. Se al tavolo da gioco capitasse una situazione in cui possiamo usare una di quelle tabelle ce ne ricorderemo? E anche fosse a che pagina sarà? Quanto tempo richiederà la consultazione?

Invece Randoms & Dragons propone un numero limitato di tabelle, potete stamparle in 2 o 3 fogli da appendere allo schermo del master e le avrete sempre sot-

to controllo. Inoltre il manuale vi fornisce delle tecniche utilissime per disegnare velocemente mappe di tutti i generi (dungeon, palazzi, città, etc).

Solo strumenti utili, ma niente pappa pronta

Il nostro intento con *Randoms & Dragons* è di darvi un manuale che sia utile in ogni sua pagina e la sua utilità consiste nel fornire spunti che possano stimolare la fantasia e nel proporre tecniche che vi consentano di gestire al meglio la sessione al tavolo.

Non tenteremo invece di fornirvi la cosiddetta “*pappa pronta*” e questo perché crediamo che non sia possibile né utile farlo: trovarsi la storia già fatta non migliorerà il vostro modo di creare o giocare l'avventura, anzi vi lascerà impreparati nel momento in cui le cose non andranno esattamente come avrete pianificato. Inoltre, in questo modo, questo manuale diventa una risorsa pressoché inesauribile: statisticamente prima che una tabella vi restituisca due volte lo stesso risultato, dovrete usarla almeno un centinaio di volte.

Il nostro metodo è applicabile inoltre a tutti i GdR che abbiamo provato, e potenzialmente potrebbe essere applicato a sistemi non esattamente tradizionali. Infatti, applicandolo in maniera spinta si ottiene una sessione di gioco “a trama emergente” e quindi in sistemi strutturati per una condivisione narrativa, il metodo potrebbe essere uno strumento al fianco di ogni giocatore.

In ogni caso, che il metodo venga applicato a sistemi tradizionali o meno, è sempre importante ricordare che le vostre idee hanno la precedenza su qualsiasi generazione random, in qualunque momento: l'importante è il risultato ottenuto e quindi se una qualsiasi generazione random vi dovesse accendere una lampadina allettante, sfruttate la vostra idea.

RANDOMS AND DRAGON

Capitolo 1

I ferri del mestiere

La prima cosa importante da fare è imparare a utilizzare le tabelle. Alcune di esse hanno dei risultati che non vanno interpretati, altre forniscono informazioni di minima interpretazione e infine vi sono quelle più potenti, che però necessitano di un po' di pratica per poter essere interpretate in modo efficace.

All'inizio la tecnica potrà sembrarvi poco immediata, ma facendo sempre più pratica imparerete a utilizzare i risultati in modo sempre più veloce e sempre più originale.

1.1 Imparare a utilizzare le tabelle random al tavolo

Il metodo random ha il suo enorme vantaggio nel fatto che può essere utilizzato al tavolo, avendo sottomano le tabelle fornite in questo manuale: per assolvere a questo compito, significa che i loro risultati possono essere utilizzati in maniera istantanea o quasi. Solitamente basta tirare una serie di dadi (da 12 o da 20 a seconda della tabella) per generare l'informazione che ci serve.

Per capire in che situazione usare il metodo e come vanno interpretati questi risultati, abbiamo preparato tre esempi in ordine di difficoltà.

1.2 Esempio semplice: il Meteo

d12	Tempo	Vento	Temperatura
1	Diluvio	Bonaccia	-30 / -5
2	Pioggia forte	Bonaccia	-20 / 0
3	Pioggia	Qualche brezza	-10 / +5
4	Coperto	Qualche brezza	-5 / +10
5	Nubi sparse	Brezza	0 / +10
6	Sereno	Brezza	0 / +15
7	Sereno	Ventilato	+5 / +15
8	Soleggiato	Ventilato	+5 / +20
9	Poco nuvoloso	Raffiche	+10 / +20
10	Sereno variabile	Raffiche	+10 / +25
11	Foschia	Molto forte	+15 / +30
12	Nebbia	Molto forte	+15 / +35

Tabella 1.1: Tabella del meteo casuale

Supponiamo che abbiate preparato l'avventura per la vostra serata di sessione e che, a inizio avventura, i personaggi si sveglino e mangino il primo pasto della giornata nella locanda in cui hanno dormito. Voi avete la vostra bella avventura scritta o sotto forma di traccia e già immaginate l'epicità scorrere sui tavoli a suon di creature

mitiche, paesaggi indimenticabili e trame favolose, quando uno dei personaggi apre la finestra e chiede: "Che tempo fa?".

Una domanda alla quale non eravate preparati. Potreste rispondere "Fa bello", tanto il tempo atmosferico non è importante per il flusso dell'avventura, oppure potreste utilizzare la tabella del meteo.

Esempio 1 Che tempo fa? Tiro 3d12: 5, 1, 9

Tirate tre dadi da dodici e ottenete: 5, 1, 9. La risposta si trasforma in "Ci sono delle nubi sparse, senza vento, con una temperatura gradevole tendente al caldo. Probabilmente oggi il tempo non vi darà problemi".

In pochi istanti narrazione e descrizione sono migliorate sensibilmente su un dettaglio che tutto sommato era trascurabile ma che ora ha aggiunto un po' di forza alla storia.

Vediamo ora un esempio in cui il meteo gioca invece un ruolo determinante sulla storia e in cui vi ritroverete a dover scartare alcuni risultati perché poco in linea con l'ambiente circostante.

Gli avventurieri sono fermi in un villaggio di montagna, nevicata da qualche giorno e non possono muoversi. Se non smetterà di nevicare e non farà bello non potranno recarsi al passo di Alandra e di lì scendere nella vallata della Repubblica di Halkor dove dovrebbero incontrare, presso la città di Bemon, il mago Irijan di ritorno dalle terre del Kharr con preziose informazioni sulla guerra in corso. Quindi ogni mattina i personaggi si svegliano e chiedono: che tempo fa? E lo faranno per tutta la durata del viaggio almeno fino al passo.

Esempio 2 Che tempo fa? Tiro 3d12: 2, 10, 7

Tirate i tre dadi e ottenete 2, 10, 7: quindi pioggia forte con raffiche di vento e temperatura tra i 5 e i 15 gradi.

Rientrando nell'esempio proposto come incipit, potreste prendere due decisioni. La prima è quella di ignorare la temperatura: "è nevicato fino ad ora quindi il villaggio è sotto zero, la pioggia forte diventa neve e gli avventurieri rimangono bloccati".

La seconda è quella di dire che la temperatura è cambiata, ma comunque le condizioni meteo non sono favorevoli: "piove e la neve comincia a sciogliersi ma è evidente che non è possibile muoversi".

Se, facendo un altro esempio, aveste ottenuto 11, 3, 8: foschia con qualche colpo di brezza e una temperatura tra i 5 e i 20 gradi, potreste dire che è arrivato un vento caldo che sta facendo sciogliere la neve trasformandola in nebbia. Se state giocando una ambientazione fantastica, tutto può succedere!

Da notare come queste tabelle potrebbero essere valide anche senza tirare, ossia consultandole e basta, tirando fuori da esse l'idea giusta che vi serve. Sembra una cosa dappoco, ma non lo è.

Indice

Introduzione	2
Ci sono un sacco di manuali per la generazione casuale, perché utilizzare questo?	2
Solo strumenti utili, ma niente pappa pronta	3
1 I ferri del mestiere	4
1.1 Imparare a utilizzare le tabelle random al tavolo	4
1.2 Esempio semplice: il Meteo	4
1.3 Esempio intermedio: in Biblioteca	6
1.4 Esempio avanzato: il segreto del PNG	7
1.5 Scartare i risultati	8
1.6 Metodo Random e pensiero creativo	8
1.7 Alla prova!	9
2 Una nuova avventura in 15 minuti	10
2.1 Partire e Prendere appunti	10
2.2 Creare l'avventura al tavolo	11
2.3 Inserimento e gestione dei PNG	12
2.4 Creare delle side quest	13
2.5 Conclusioni	15
3 Condurre e gestire l'avventura	16
3.1 Personaggi non giocanti	16
3.1.1 Cercare un PNG	16
3.1.2 Equipaggiare un PNG	18
3.1.3 Un PNG peculiare	19
3.2 In città	20
3.2.1 Un nome casuale	20
3.2.2 Uno scorcio	21
3.2.3 Descrizione di case e negozi	23
3.2.4 Locande e taverne	24
3.2.5 Dicerie	26
3.3 Alla ricerca di avventure	27
3.3.1 Creatura umanoide casuale	27
3.3.2 Luoghi peculiari casuali	28
3.3.3 Dungeon casuale al tavolo	30
3.3.4 Bottino casuale	35
3.3.5 Side quest "da viaggio"	37
4 Mappe istantanee o quasi	39
4.1 Dungeon istantanei	39
4.1.1 Dungeon verticali	41
4.2 Case, palazzi e castelli istantanei	42
4.3 Città istantanea	45
4.4 Tracciare mappe geografiche	47
4.4.1 Soluzioni e consigli ad alcune problematiche	52
4.4.2 Velocizzare la realizzazione della mappa	52

5	Il metodo random in azione	53
5.1	Intrecciare due linee di trama: la malattia misteriosa	53
5.1.1	Definizione della trama	53
5.1.2	La guardia e il contadino	54
5.1.3	Iniziano le indagini	54
5.1.4	Ricerche in paese	54
5.1.5	Al rifugio	55
5.1.6	Il finale	55
5.1.7	Conclusioni	55
A	Altre tabelle utili	56
A.1	Situazione iniziale	56
A.2	Descrizione PNG casuale	57
A.3	Incontri casuali	58
A.4	Interpretazione casuale di un PNG	59
A.5	Luoghi peculiari (variante)	60
A.6	Ambientazione casuale	61
B	Altre tecniche per “mappare”	62
B.1	Simboli alternativi per le mappe geografiche	62
B.2	Dadi e Dungeon	64
B.3	Dadi e Città	65
C	Migliorare la propria abilità	66
C.1	Preparare dei risultati già pronti	66
C.2	Pratica senza giocare	66
C.3	Analisi “post-mortem”	67
C.4	Utilizzo graduale del metodo	67
C.5	Uso per la sola consultazione o ispirazione	67

ANDOMS AND DRAGON

Randoms & Dragons è un compendio di strumenti pronti all'uso per stimolare la fantasia durante l'ideazione e la gestione di un'avventura di gioco di ruolo. In questo libro le tabelle offrono spunti efficaci e collaudati per risvegliare la propria creatività, mentre le tecniche di mappatura vi consentiranno di creare velocemente al tavolo mappe di tutti tipi e al di fuori dai soliti schemi.

Matteo "Kondar" Lissandrini e **Michele "Provolik" Provolo** hanno cumulativamente oltre 40 anni di esperienza in molti giochi di ruolo e hanno fatto giocare esperti e novizi. Entrambi con il loro stile sono sempre alla ricerca di metodi innovativi per poter gestire più facilmente la sessione al tavolo.

RANDOMS AND DRAGON