

# SCHEDA DEL GAME MASTER

## OBIETTIVI DEL GM

- \* raffigurare un mondo fantastico
- \* riempire di avventura le vite dei personaggi
- \* giocare per scoprire cosa succede

## PRINCIPI DEL GM

- \* disegna mappe, lascia qualche vuoto
- \* rivolgiti ai personaggi, non ai giocatori
- \* abbraccia il fantastico
- \* fai una mossa logica
- \* non pronunciare mai il nome della tua mossa
- \* dai vita a ogni mostro
- \* dai un nome a ogni persona
- \* fai domande e usa le risposte
- \* sii un fan dei personaggi
- \* pensa in modo pericoloso
- \* comincia e finisci con la fiction
- \* pensa anche fuori scena

## QUANDO FARE UNA MOSSA

- \* Quando tutti ti guardano per sapere cosa sta per succedere
- \* Quando i giocatori ti forniscono un'opportunità su un piatto d'argento
- \* Quando tirano un 6-

## MOSSE DEL GM

- \* Usa la mossa di un mostro, di un pericolo o di un luogo
- \* Rivela una verità scomoda
- \* Mostra i segni di una minaccia in avvicinamento
- \* Infliggi danno
- \* Consuma le loro risorse
- \* Ritorcigli contro la sua mossa
- \* Separali
- \* Fornisci un'opportunità adatta alle abilità di una classe
- \* Evidenzia un aspetto negativo di classe, razza o equipaggiamento
- \* Offri un'opportunità, con o senza un costo
- \* Metti qualcuno all'angolo
- \* Spiega i requisiti o le conseguenze e poi chiedi

## MOSSE DEI DUNGEON

- \* Cambia l'ambiente
- \* Accenna a una minaccia imminente
- \* Presenta una nuova fazione o tipo di creatura
- \* Usa una minaccia da parte di una fazione o tipo di creatura già incontrata
- \* Falli tornare sui loro passi
- \* Offri ricchezze a un costo
- \* Offri una sfida a uno dei personaggi

## MODIFICATORI DI CARATTERISTICA

Punteggio	Modificatore
Da 1 a 3	-3
4 e 5	-2
da 6 a 8	-1
da 9 a 12	+0
da 13 a 15	+1
16 e 17	+2
18	+3

## AFFLIZIONI

Perdere PF è un concetto ampio, vuol dire accumulare stanchezza, contusioni, tagli, e così via. Alcune ferite però sono più profonde. Stiamo parlando di afflizioni.

- \* **Debole (FOR):** non puoi esercitare molta forza. Può trattarsi di fatica e ferite, oppure la forza è stata sottratta magicamente.
- \* **Malfermo (DES):** sei instabile sulle ginocchia e le mani ti tremano.
- \* **Malato (COS):** qualcosa non va dentro di te. Può essere una malattia o un male che ti consuma. Oppure hai bevuto troppa birra la scorsa notte ed è tornata a tormentarti.
- \* **Stordito (INT):** l'ultimo colpo sulla testa ha spostato qualche rotella. Cervello... no... bene...
- \* **Confuso (SAG):** orecchie che fischiano, visione appannata. Sei un po' più che sfasato.
- \* **Sfregiato (CAR):** può non essere permanente, ma per adesso non sei affatto carino.

## ALTRE FONTI DI DANNO

- \* rischio di contusioni e graffi, d4 danni
- \* probabilmente sarà versato del sangue, ma niente di orrendo, d6 danni
- \* qualche osso rotto, d8 danni
- \* potrebbe uccidere una persona normale, d10 danni

Aggiungi l'etichetta "ignora l'armatura" se la causa del danno è particolarmente grande o è causato da magia o veleno.

## ARMATURA TEMPORANEA

Un'armatura temporanea o circostanziale funziona esattamente come l'armatura che indossi: 1 armatura per una copertura parziale, 2 armatura per un solido riparo.

## DANNO DA CREATURE MULTIPLE

Se molte creature attaccano assieme, tira il danno maggiore tra tutti, e aggiungi +1 danno per ogni mostro oltre il primo.

## DANNO STORDENTE

Il danno stordente è danno non letale. Un PG che lo subisce deve Sfidare il pericolo per intraprendere qualsiasi azione; il pericolo è "sei stordito". Lo stordimento resta in gioco finché ha senso nella fiction: sei stordito finché non hai la possibilità di fermarti e schiarirti le idee o sistemare qualunque cosa ti abbia stordito. Un PNG che subisce danno da stordimento non diminuisce i propri PF, ma si deve comportare di conseguenza: barcollare per alcuni secondi, inciampare maldestramente, ecc.

## MIGLIORE E PEGGIORE

Alcuni mostri e mosse ti chiedono di tirare il danno più volte e di scegliere il risultato migliore o peggiore. In questo caso tira il danno più volte, ma applica solo il risultato migliore (o peggiore).

Se un mostro tira il proprio d6 di danno due volte e sceglie solo il risultato migliore, sarà scritto m[2d6]. La m[] sta per migliore, così come p[] sta per peggiore; quindi p[3d10] significa "tira 1d10 tre volte e usa il risultato peggiore".

## CREARE UN MERCENARIO

Comincia con un valore in punti basato sul luogo in cui è stato trovato il mercenario. In un villaggio, parti con 2-5; in una cittadina, 4-6; in una fortezza, 5-8; in una città, 6-10.

Distribuisci questi punti tra lealtà, la capacità principale ed eventuali capacità secondarie. La lealtà iniziale raramente ha un valore sopra 2 o sotto 0. Scegli un costo per il mercenario e sei a posto.

### COSTI

- \* l'ebbrezza della vittoria
- \* denaro
- \* acquisire conoscenze
- \* fama e gloria
- \* bagordi
- \* compiere il bene

### TIPI

- \* Adepto
- \* Scassinatore
- \* Menestrello
- \* Accolito
- \* Difensore
- \* Esploratore
- \* Combattente

## DARE ORDINI A UN MERCENARIO

I mercenari fanno ciò che ordini loro, finché non si tratta di qualcosa di pericoloso, degradante o stupido, e il costo viene pagato. **Quando un mercenario si trova in una situazione pericolosa, degradante o semplicemente troppo fuori di testa a causa dei tuoi ordini**, tira+lealtà. Con 10+, resta saldo e compie il tuo ordine. Con 7-9, porta a termine l'incarico, ma più tardi presenterà un conto salato. Sta a te pagarlo, o il mercenario se ne andrà nel modo peggiore.

## CREARE UN MOSTRO

Per creare un mostro prima di tutto descrivilo. Partendo dalla descrizione rispondi alle seguenti domande. Se alla fine il tuo mostro ha una mossa sola e hai in progetto di utilizzare spesso la creatura, dagli una o due mosse in più a tua scelta. Queste mosse spesso descrivono modalità secondarie d'attacco, modi alternativi di usare l'attacco principale o una connessione a un certo luogo del mondo.

### Qual è il suo comportamento più noto?

Scrivi una mossa che descriva ciò che fa.

### Quale suo bisogno causa problemi agli altri?

Questo è il suo istinto. Scrivilo sotto forma d'intenzione

### Come caccia o combatte di solito?

- \* In grandi gruppi: orda, d6 danni, 3 PF
- \* In piccoli gruppi, 2-5 individui: gruppo, d8 danni, 6 PF
- \* Da solo: solitario, d10 danni, 12 PF

### Quant'è grande?

- \* Meno di un gatto domestico: minuscolo, intimo, -2 danni
- \* Halffingesco: piccolo, corpo-a-corpo
- \* Taglia umana: corpo-a-corpo
- \* Come un carro: grande, corpo-a-corpo, portata, +4 PF, +1 danni
- \* Molto più grande di un carro: enorme, portata, +8 PF, +3 danni

### Qual è la sua difesa più importante?

- \* Abiti o carne: 0 armatura
- \* Cuoio o pelle spessa: 1 armatura
- \* Maglia o scaglie: 2 armatura
- \* Piastre o osso: 3 armatura
- \* Protezione magica permanente: 4 armatura, magico

### Quali sono i suoi aspetti conosciuti?

#### (scegli tutti quelli applicabili)

- \* Forza inarrestabile: +2 danni, impatto
- \* Abile in attacco: tira due volte il danno e scegli il risultato migliore
- \* Abile in difesa: +1 armatura
- \* Lesto a colpire: +1 penetrazione
- \* Resistenza fuori dal comune: +4 PF
- \* Inganno e astuzia: furtivo, scrivi una mossa sui suoi sporchi trucchi
- \* Adattamento utile, come l'essere anfibio o alato: aggiungi una qualità speciale che rifletta l'adattamento
- \* Il favore degli dei: divino, +2 danni o +2 PF o entrambi (a tua scelta)
- \* Incantesimi e magie: magico, scrivi una mossa sui suoi incantesimi

### Qual è la sua forma d'attacco più comune?

Annotala assieme al danno. Risposte frequenti includono: un tipo di arma, artigli, un incantesimo specifico. Dopodiché, definisci le caratteristiche delle sue armi:

- \* Sono pericolose e ben in vista: +2 danni
- \* Permettono di tenere a distanza i nemici: portata
- \* Sono piccole e fragili: riduci la taglia del dado di danno di uno
- \* Possono squarciare e perforare il metallo: devastante, +1 penetrazione o +3 penetrazione se è in grado di strappare il metallo facilmente
- \* Trapassano le armature (per via di un potere magico, della taglia, ecc.): ignora armatura
- \* Permettono attacchi a distanza (con frecce, incantesimi, altri proiettili): vicino, lontano o tutti e due (a tua scelta)

### Quali di queste frasi lo descrivono?

#### (scegli tutte quelle applicabili)

- \* Non è pericoloso a causa delle ferite inferte, ma per altri motivi: sfuggente, riduci la taglia del dado di danno di uno, scrivi una mossa sul perché il mostro è pericoloso
- \* Si organizza in grandi gruppi che può chiamare a supporto: organizzato, scrivi una mossa sul chiamare in aiuto gli altri
- \* È più o meno intelligente come un umano: intelligente
- \* Si difende attivamente con uno scudo o simile: cauto, +1 armatura
- \* Colleziona piccoli trofei considerati di valore dagli umani (oro, gemme, segreti): avido

- \* Non è di questo mondo: planare, scrivi una mossa sull'utilizzo dei suoi poteri e conoscenze
- \* È mantenuto in vita da qualcosa di più che la semplice biologia: +4 PF
- \* È stato costruito da qualcuno: costruito, dagli una o due qualità speciali sulla sua natura o i suoi scopi
- \* Il suo aspetto è inquietante, terribile o orrendo: terrificante, scrivi una qualità speciale che spieghi perché è orrendo
- \* Non è dotato di organi o anatomia comprensibili: amorfo, +1 armatura, +3 PF
- \* È antico (lui o la sua specie), più di uomini, elfi e nani: aumenta la taglia del dado di danno di uno
- \* Aborre la violenza: tira due volte il danno e scegli il risultato peggiore

## TESORO DEL MOSTRO

Comincia con il dado di danno del mostro, modificato se il mostro è:

- \* *Avido*: tira due volte il danno, scegli il risultato migliore
- \* *Lontano da casa*: aggiungi almeno una razione (utilizzabile da chiunque con gli stessi gusti)
- \* *Magico*: qualche oggetto strano, possibilmente magico
- \* *Divino*: il simbolo di una (o più) divinità
- \* *Planare*: qualcosa non di questo mondo
- \* *Dominatore di altri*: +1d4 al tiro
- \* *Antico e degno di nota*: +1d4 al tiro

Tira il danno del mostro, più tutti i modificatori:

**1:** Poche monete, 2d8 o giù di lì

**2:** Un oggetto utile nella situazione attuale

**3:** Qualche moneta, circa 4d10

**4:** Un oggetto piccolo (gemma, manufatto artistico) di un certo pregio, del valore di 2d10×10 monete, peso 0

**5:** Un oggetto magico minore

**6:** Informazioni utili (sotto forma di note, indizi, ecc.)

**7:** Una borsa di monete, 1d4×100 circa, peso 1 per ogni 100

**8:** Un piccolo oggetto di grande valore (gemma, manufatto artistico), pari a 2d6×100 monete, peso 0

**9:** Un cofanetto di monete e altri oggetti di valore, peso 1 ma pari a 3d6×100 monete

**10:** Un oggetto o effetto magico

**11:** Molti sacchetti di monete, per un valore di 2d4×100 circa

**12:** Un simbolo di rango (corona, bandiera), del valore di almeno 3d4×100 monete

**13:** Un grande oggetto d'arte del valore di 4d4×100 monete, peso 1

**14:** Un oggetto unico, del valore di almeno 5d4×100 monete

**15:** Tutte le informazioni necessarie per creare o imparare un nuovo incantesimo; tira ancora

**16:** Un portale o sentiero segreto (o le informazioni per raggiungerlo); tira ancora

**17:** Qualcosa collegato a uno dei personaggi; tira ancora

**18:** Un tesoro: 1d10×1000 monete e 1d10×10 gemme del valore di 2d6×100 ciascuna

# RIASSUNTO DELLE ETICHETTE

**A due mani** (equipaggiamento): Servono due mani per usarlo.

**Amorfo** (mostro): La sua anatomia è innaturale e bizzarra.

**Applicato** (equipaggiamento): Utile solamente se applicato con cura a una persona o a qualcosa che mangia o beve.

**Arcano** (insediamenti): Qualcuno con un potere arcano degno di nota risiede qui.

**+n Armatura** (equipaggiamento): Aggiungi n al tuo valore totale di armatura.

**n Armatura** (equipaggiamento): Sottrai n dal danno che ti viene inflitto. Se hai più di un oggetto che ti fornisce armatura, usi solo quello col valore più alto.

**Artigianato** (insediamenti): L'insediamento è rinomato per la qualità dei prodotti d'artigianato elencati.

**Avido** (mostro): Colleziona cose di valore. Questa etichetta fornisce anche un bonus ai tiri per generare tesori casuali.

**Battaglione** (insediamenti, difese): Fino a 1000 difensori armati e pronti a combattere.

**Cauto** (mostri): Preferisce stare sulla difensiva ed eviterà gli scontri a meno che sia sicuro di vincere.

**Commercio** (insediamenti): L'insediamento ha scambi di merci regolari con gli insediamenti elencati.

**Corpo-a-corpo** (raggio delle armi): Va bene per colpire qualcuno che sia al massimo a un mezzo metro oltre la portata di braccio.

**Costrutto** (mostro): È stato costruito, non è nato.

**+n Danno** (equipaggiamento): Quando lo usi per fare danno, aggiungi n al danno che fai.

**Devastante** (equipaggiamento): Infligge danno in una maniera particolarmente distruttiva, facendo a pezzi cose e persone.

**Divino** (insediamenti): Un'importante persona o culto religioso risiede qui.

**Elfico** (insediamenti): L'insediamento è composto per la maggior parte o interamente da elfi.

**Enorme** (mostro): È grande come una casa di un piano, o anche di più.

**Esodo** (insediamenti, popolazione): Sull'orlo dell'estinzione.

**Esotico** (insediamenti): Sono disponibili merci e servizi diversamente in trovabili nelle vicinanze.

**Forte espansione** (insediamenti, popolazione): Le risorse sono sotto pressione per cercare di soddisfare gli abitanti.

**Fuorilegge** (insediamenti): Il crimine dilaga.

**Furtivo** (mostro): È in grado di evitare di essere scoperto e attaccare di sorpresa.

**Gilda** (insediamenti): Le gilde elencate sono molto presenti in questo luogo.

**Giuramento** (insediamenti): L'insediamento ha giurato fedeltà agli insediamenti elencati.

**Grande** (mostro): È più grande di un uomo, fino alle dimensioni di un carro.

**Gruppo** (tipo di mostro): Solitamente lo si incontra in gruppi di 3-6 creature.

**Guardia** (insediamenti, difese): Presso l'insediamento c'è sempre almeno una pattuglia armata.

**Guarnigione** (insediamenti, difese): Numerose pattuglie armate presenti tutto il tempo.

**Ignora armatura** (equipaggiamento): L'armatura non si applica al danno inflitto con quest'arma.

**Impatto** (equipaggiamento): Quando un'arma ha quest'etichetta, ha la capacità di spingere via qualcuno o anche sbatterlo a terra.

**In crescita** (insediamenti, popolazione): Ci sono più persone che edifici disponibili.

**In diminuzione** (insediamenti, popolazione): Ci sono meno persone di quante dovrebbero essercene.

**Indossato** (equipaggiamento): È utile solo se lo indossi come un vestito.

**Ingombrante** (equipaggiamento): È difficile muoversi mentre lo porti. Prendi -1 continuato finché lo indossi.

**Intelligente** (mostro): È intelligente circa come un umano.

**Intimo** (raggio delle armi): Poi usarlo per attaccare qualcuno che sia a distanza di braccio o più vicino.

**Lancio** (equipaggiamento): È pericoloso se te le lanciano contro.

**Legione** (insediamenti, difese): Un'armata intera e pronta.

**Lento** (equipaggiamento): Richiede almeno qualche minuto per essere utilizzato.

**Lontano** (raggio delle armi): Va bene per attaccare qualcuno a distanza di voce.

**Lussuosa** (insediamenti, prosperità): Disponibile ogni oggetto normale, e anche gli altri se sai dove cercarli.

**Magico** (mostro): In un qualche modo, va oltre alla semplice fisica. Non può essere spiegato usando le leggi della natura.

**Mercato** (insediamenti): C'è un mercato pubblico in giorni programmati. +1 a tutti i tiri di Fare rifornimento.

**Milizia** (insediamenti, difese): Qualche persona con armi arrugginite.

**Minuscolo** (mostro): È più piccolo di un halfling.

**Moderata** (insediamenti, prosperità): Oggetti comuni in vendita.

**n Monete** (equipaggiamento): Solitamente servono n monete per acquistarlo.

**n Munizioni** (equipaggiamento): Può essere usato come munizioni per certe armi. Il numero non è l'esatta quantità di munizioni, ma una quantità indicativa generale.

**Nanico** (insediamenti): L'insediamento è composto per la maggior parte o interamente da nani.

**Nessuna** (insediamenti, difese): Se sono fortunati, possono riuscire a radunare un branco di contadini con dei forconi.

**Orda** (tipo di mostro): È solito incontrarlo in gruppi di almeno 7 creature, o anche di più.

**Organizzato** (tipo di mostro): Questi mostri hanno un'organizzazione sociale. Se ne uccidi uno, gli altri probabilmente cercheranno vendetta.

**Ostilità** (insediamenti): Corre cattivo sangue fra questo insediamento e quelli elencati.

**n Perforante** (equipaggiamento): Sottrai n all'armatura della creatura a cui infliggi danno con quest'arma.

**Pericoloso** (equipaggiamento): Ci saranno conseguenze se lo utilizzi senza prendere le dovute precauzioni.

**Personalità** (insediamenti): Le persone elencate vivono qui.

**n Peso** (equipaggiamento): Considera il peso indicato quando calcoli la tua capacità di carico impegnata. Puoi portare oggetti di peso complessivo pari o inferiore alla tua capacità di carico massima prima di iniziare a subire penalità.

**Piccolo** (mostro): È circa delle dimensioni di un halfling.

**Planare** (mostro): Non è di questo mondo.

**Portata** (raggio delle armi): Va bene per colpire qualcuno che sia massimo a qualche metro di distanza, tre o anche quattro.

**Potere** (insediamenti): L'insediamento lo fa da padrone in un qualche ambito (tipicamente potere politico, divino o arcano).

**Povera** (insediamenti): In vendita c'è solo lo stretto necessario a sopravvivere.

**Preciso** (equipaggiamento): Puoi usare **DES** invece di **FOR** quando tiri per una mossa usando quest'arma.

**Razione** (equipaggiamento): È commestibile, più o meno. Quando ti accampi devi consumare una razione.

**Religione** (insediamenti): Le religioni elencate hanno una forte presenza qui.

**Ricarica** (equipaggiamento): Dopo aver attaccato con quest'arma, impieghi un po' di tempo prima di essere pronto per un nuovo attacco.

**Ricco** (insediamenti, prosperità): Disponibile ogni oggetto normale.

**Richiede** (equipaggiamento): Questo oggetto può essere utilizzato solo da chi soddisfi i requisiti elencati.

**Risorsa** (insediamenti): L'insediamento ha accesso stabile alle risorse elencate.

**Rovina** (insediamenti): L'insediamento ha un problema ricorrente, di solito qualche mostro.

**Scarsità** (insediamenti): L'insediamento non può sopravvivere senza la risorsa elencata.

**Scomodo** (equipaggiamento): Poco maneggevole e difficile da utilizzare.

**Sfuggente** (mostro): La sua reale pericolosità non è in combattimento.

**Sicuro** (insediamenti): Non ci sono problemi qui, a meno che non siano i giocatori a portarceli.

**Solitario** (tipi di mostro): Vive e combatte da solo. Questa etichetta fornisce anche un bonus ai tiri per generare tesori casuali.

**Sorveglianza** (insediamenti, difese): Alcune guardie appostate e pronte a segnalare problemi.

**Sporca** (insediamenti, prosperità): Niente da vendere, manodopera a buon mercato.

**Stabile** (insediamenti, popolazione): La popolazione è quella che ci si aspetterebbe vedendo le dimensioni dell'insediamento.

**Stordimento** (equipaggiamento): Infligge danni stordenti invece del danno normale.

**Storico** (insediamenti): L'insediamento è storicamente significativo.

**Terrificante** (mostro): Essere vicini a esso fa scappare le persone in preda al panico.

**Tocco** (equipaggiamento): Per usarlo devi metterlo a contatto con la pelle del bersaglio.

**n Usi** (equipaggiamento): Può essere usato n volte prima di esaurirsi.

**Vicino** (raggio delle armi): Va bene per attaccare a distanza, abbastanza vicino da vedere il bianco degli occhi.

## CREARE UN VILLAGGIO

Un villaggio base ha le etichette: povero, stabile, milizia, risorsa (a tua scelta) e ha un giuramento verso un altro insediamento a tua scelta. Se il villaggio è parte di un regno o di un impero, scegli una delle seguenti:

- \* Il villaggio è in posizione naturalmente difesa: sicuro, –difese
- \* Il villaggio ha risorse abbondanti per sostenersi: +prosperità, risorsa (a scelta), ostilità (a scelta)
- \* Il villaggio è sotto la protezione di un altro insediamento: giuramento (l'altro insediamento), +difese
- \* Il villaggio è su una strada principale: commercio (a scelta), +prosperità
- \* Il villaggio è costruito attorno alla torre di un mago: personalità (il mago), rovina (creature arcane)
- \* Il villaggio è costruito su un sito d'importanza religiosa: divino, storia (a tua scelta)

Scegli un problema:

- \* Il villaggio è su terreno arido e non coltivabile: scarsità (cibo)
- \* Il villaggio è dedicato a una divinità: religione (la divinità), ostilità (luogo dedicato a un altro dio)
- \* Il villaggio ha combattuto di recente: –popolazione, –prosperità se ha combattuto fino alla fine, –difese se ha perso
- \* Il villaggio ha un problema di mostri: rovina (i mostri), scarsità (avventurieri)
- \* Il villaggio ha assorbito un altro villaggio: +popolazione, fuorilegge
- \* Il villaggio è remoto o inospitale: –prosperità, nanico o elfico

## NOMI DI INSEDIAMENTI

Graybark, Nook's Crossing, Tanner's Ford, Goldenfield, Barrowbridge, Rum River, Brindenburg, Shambles, Covaner, Enfield, Crystal Falls, Castle Daunting, Nulty's Harbor, Castonshire, Cornwood, Irongate, Mayhill, Pigton, Crosses, Battlemoore, Torsea, Curland, Snowcalm, Seawall, Varlosh, Terminus, Avonia, Bucksburg, Settledown, Goblinjaw, Hammerford, Pit, The Gray Fast, Ennet Bend, Harrison's Hold, Fortress Andwynne, Blackstone

## CREARE UNA CITTADINA

Una cittadina base ha le etichette: moderata, stabile, sorveglianza e commercio (due a tua scelta). Se la cittadina è fonte di commercio per un altro insediamento, scegli una delle seguenti:

- \* La cittadina è in espansione: forte espansione, fuorilegge
- \* La cittadina è su un crocevia: mercato, +prosperità
- \* La cittadina è difesa da un altro insediamento: giuramento (l'altro insediamento), +difese
- \* La cittadina è costruita attorno a una chiesa: potere (divino)
- \* La cittadina si basa su un mestiere: artigianato (a tua scelta), risorsa (materia prima per l'artigianato)
- \* La cittadina è costruita attorno a un avamposto militare: +difese

Scegli un problema:

- \* La crescita della cittadina ha esaurito una risorsa (grano, legno, pietre, ecc): scarsità (la risorsa), commercio (un villaggio con quella risorsa)
- \* La cittadina fornisce protezione ad altri: giuramento (a scelta), –difese
- \* La cittadina è nota per via di un criminale che si dice vi viva: personalità (il criminale), ostilità (sede dei crimini)
- \* La cittadina ha monopolizzato il mercato di un servizio o una merce: esotica (la merce o il servizio), ostilità (un insediamento ambizioso)
- \* La cittadina è preda di malattie: –popolazione
- \* La cittadina è un famoso luogo d'incontro: +popolazione, fuorilegge

## CREARE UNA FORTEZZA

Una fortezza base ha le etichette: povera, in diminuzione, guardia, scarsità (vettovaglie), commercio (un luogo che fornisce vettovaglie), giuramento (a scelta).

Se un altro insediamento ha un giuramento verso la fortezza, scegli una delle seguenti:

- \* La fortezza appartiene a una famiglia nobile: +prosperità, potere (politico)
- \* La fortezza è governata da un abile comandante: personalità (il comandante), +difese
- \* La fortezza è a guardia di una rotta commerciale: +prosperità, gilda (commercianti)
- \* La fortezza è in grado di addestrare truppe speciali: arcana, –popolazione
- \* La fortezza è circondata da terreno fertile: rimuovi scarsità (vettovaglie)
- \* La fortezza è sul confine: +difese, ostilità (la fortezza dall'altra parte del confine)

Scegli un problema:

- \* La fortezza è costruita in un luogo con difese naturali: sicura, –popolazione
- \* La fortezza è stata sottratta alle forze nemiche: ostilità (insediamenti appartenenti alle forze nemiche)
- \* La fortezza è un porto sicuro per i briganti: fuorilegge
- \* La fortezza è stata costruita per difendersi da una precisa minaccia: rovina (la minaccia)
- \* La fortezza è stata testimone di un'orribile, sanguinosa guerra: storia (battaglia), rovina (spiriti inquieti)
- \* La fortezza riceve solo il peggio del peggio: scarsità (reclute capaci)

## AGGIORNARE LA MAPPA DELLA CAMPAGNA

La mappa viene aggiornata tra le sessioni o quando i personaggi si riposano per un tempo significativo in un luogo sicuro. Gli aggiornamenti sono sia prescrittivi che descrittivi: se, per esempio, un avvenimento attira uomini armati presso un villaggio, aggiorna le etichette. Viceversa, se un cambio di etichetta implica maggiori forze armate è probabile che per le strade dell'insediamento si vedranno più uomini armati.

Consulta le condizioni a pagina 138-139 del manuale fra le sessioni. Scorri la lista e controlla ogni condizione per ogni insediamento prima di passare a quella successiva. Se una condizione è valida, applicane gli effetti.

## CREARE UNA CITTÀ

Una città base ha le etichette: moderata, stabile, guardia, mercato e gilda (una a scelta). Inoltre ha prestato giuramenti ad almeno altri due insediamenti, normalmente una cittadina e una fortezza.

Se la città commercia con almeno un altro luogo e ha la sudditanza di almeno un altro insediamento, scegli una delle seguenti:

- \* La città ha delle difese permanenti, ad esempio delle mura: +difesa, giuramento (a scelta)
- \* La città è governata da un singolo individuo: personalità (l'individuo), potere (politico)
- \* La città è varia: nanica, elfica o entrambe
- \* La città è un nodo commerciale: commercio (ogni insediamento vicino), +prosperità
- \* La città è antica, costruita sopra le proprie rovine: storia (a scelta), divina
- \* La città è un luogo di apprendimento: arcana, artigianato (a scelta), potere (arcano)

Scegli un problema:

- \* La città ha esaurito le risorse: +popolazione, scarsità (cibo)
- \* La città ha delle mire sui territori circostanti: ostilità (gli insediamenti vicini), +difese
- \* La città è governata da una teocrazia: –difese, potere (divino)
- \* La città è governata dal popolo: –difese, +popolazione
- \* La città dispone di difese soprannaturali: +difese, rovina (relative creature arcane)
- \* La città sorge su un luogo di potere: arcana, personalità (il guardiano del luogo di potere), rovina (creature arcane)