

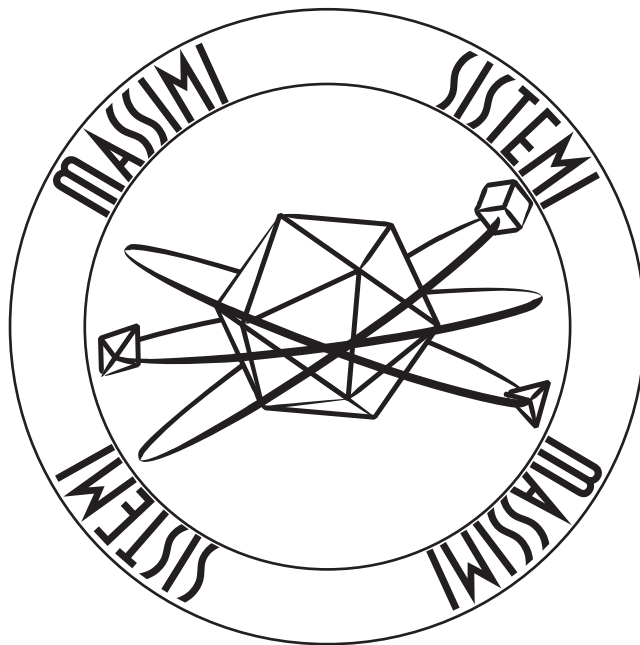


ՊՆՄԲԴԵ

ԾՏԵՆԴԵ

Un supplemento di
Michael Tangherlini

per



indice

Assunto di base	1
Lo scopo dei personaggi	1
Localizzazione	1
Arma	1
Organizzazione	2
Gli intenti	2
Interazione con e fra i personaggi	2
Il villain della situazione	3
Spunti narrativi e backstory	3
Aiuti	3

OGGETTO OSCURO

Questa avventura è stata originariamente creata e sviluppata per “Dungeons & Dragons” nella sua versione 3.5, con l’ambientazione Eberron; in questa incarnazione, però, verrà esaminato il suo canovaccio perché possa essere sviluppata ed applicata a più giochi di ruolo.

ASSUNTO DI BASE

Una potente arma di distruzione di massa è stata smembrata, e i suoi pezzi dispersi per il mondo. Un personaggio malvagio desidera ricomporla, perché essa agisce distruggendo la trama della realtà e consentendo a un antico reame extradimensionale di penetrare nel mondo di gioco, portando con sé anche gli alieni abitanti del luogo.

Nell’avventura originale (Eberron, “Dungeons and Dragons” edizione 3.5): la distruzione del regno del Cyre durante l’ultima guerra fu dovuta a un errore di progettazione di un congegno che avrebbe dovuto creare uno scudo protettivo sopra l’intera nazione; l’errore portò alla completa distruzione del regno, creando una temporanea zona di continuità con Xoriat, il reame dei Daelkyr. Una perfida organizzazione, capeggiata dall’oscuro Aleja Clebdecher, assolda dei personaggi senza scrupoli usando come copertura l’istituto Korranberg per ritrovarne i frammenti.

LO SCOPO DEI PERSONAGGI

I personaggi giocanti verranno assunti da una qualche organizzazione per recuperare i frammenti. In realtà, dietro questa organizza-

zione si cela l’oscuro personaggio malvagio, che vuole impossessarsi di quest’arma con ogni mezzo.

Nell’avventura originale (Eberron, “Dungeons and Dragons” edizione 3.5): cinque personaggi senza scrupoli vengono assunti dall’istituto Korranberg per ritrovare i frammenti di una pericolosa arma usata durante l’Ultima Guerra, allo scopo di ripordurla ed esporla in un museo come reperto di importanza storica. In realtà, dietro l’istituto si cela Aleia Clebdecher, che desidera ricomporla per usarla come mezzo per ricreare un portale verso Xoriat per riportare su Eberron i malvagi Daelkyr.

LOCALIZZAZIONE

Il numero dei frammenti dell’arma è variabile, da tre a circa dieci, ma si sconsiglia di frammentarla in modo eccessivo per evitare che il gioco stesso risulti troppo confusionario. Non deve essere un reportage di una spedizione attorno al mondo, dopotutto.

Nell’avventura originale (Eberron, “Dungeons and Dragons” edizione 3.5): la missione si svolge su tutto il continente principale, ma soprattutto nelle regioni dell’impero di Karrnath e nel Breland.

WOMD

La WOMD (Weapon of Mass Destruction) in questione è un oggetto grande almeno come una stanza, composta da numerose parti. L’ultimo suo utilizzo è stato durante la guerra più recente, in cui ha causato ingenti danni. Originariamente, avrebbe dovuto creare una sorta di “scudo” sopra una nazione, impedendo che essa venisse aggredita da qualsiasi tipo di arma, ma un errore di calcolo duran-

te la sua progettazione ha creato i suddetti sconvolgimenti, distruggendo nel contempo la stessa WOMD. I pezzi sono stati dispersi in seguito, per evitare che qualcuno potesse ricomporla.

Nell'avventura originale (Eberron, "Dungeons and Dragons" edizione 3.5): la nazione di Cyre aveva prodotto un prodigioso strumento, in grado di generare uno schermo di forza al di sopra di essa, per proteggerla dalle invasioni e dagli attacchi da parte degli altri regni durante l'Ultima Guerra. Un errore di calcolo durante la fabbricazione ha però trasformato il generatore in un portale temporaneo verso Xoriat, disintegrando l'intero regno e creando le Terre Desolate.

ORGANIZZAZIONE

L'organizzazione che si incarica di assumere i personaggi può essere di varia natura, da un ente per la conoscenza come un importante museo a una oscura rete di terroristi internazionali. Deve però essere nota ad almeno uno dei personaggi, ma non è importante che essi ne facciano parte.

Se i personaggi accettano, l'organizzazione fornirà loro documenti di viaggio, un fondo economico virtualmente illimitato a cui attingere per qualsiasi bisogno e supporto logistico in loco sotto forma di alloggi e personale preparato.

Per quanto questo possa apparire eccessivo, in realtà si tratta di piccoli vantaggi, come qualche locanda riservata, mezzi di trasporto sempre pronti e una o due persone che risiedono nel luogo in cui i personaggi dovranno passare e che possono aiutarli ad orientarsi.

Nell'avventura originale (Eberron, "Dungeons and Dragons" edizione 3.5): la libreria Korranberg assolda alcuni personaggi, ricompensati con una buona somma, per recuperare i frammenti di una antica arma

per ricomporla ed esporla.

gli intenti

L'organizzazione ha in mente di portare sul piano della realtà di gioco un mondo alieno, incanalandolo attraverso la WOMD. Un essere vivente, collegato alla macchina, fornirà le basi biologiche a cui questi esseri dovranno conformarsi per poter esistere nella dimensione del gioco.

Nell'avventura originale (Eberron, "Dungeons and Dragons" edizione 3.5): l'organizzazione desidera riaprire il portale verso Xoriat per far ritornare i Daelkyr su Eberron, usando l'arma che distrusse il Cyre come mezzo fisico e una principessa del Breland come tramite umano, per fornire la base biologica per l'accesso al piano di gioco.

INTERAZIONE CON E FRA I PERSONAGGI

Alcuni dei personaggi giocanti potrebbero avere degli interessi particolari in relazione alla WOMD, come per esempio voler evitare a tutti i costi il suo completamento, o volersene impadronire. Queste interazioni possono complicare il gioco, ma sicuramente aggiungono un po' di pepe all'esperienza ludica, aggiungendo un livello di complessità che coinvolge direttamente i personaggi.

Per aumentare questo livello di complessità, il narratore può integrare una serie di dati e personaggi che siano direttamente relazionati con i personaggi, come parenti o amici scomparsi da tempo, qualche nemese che riappare per bloccarli, altre figure che possono sviarli...

Nell'avventura originale (Eberron, "Dunge-

ons and Dragons” edizione 3.5): la distruzione del regno del Cyre durante l’ultima guerra fu dovuta a un errore di progettazione di un congegno che avrebbe dovuto creare uno scudo protettivo sopra l’intera nazione; l’errore portò alla completa distruzione del regno, creando una temporanea zona di continuità con Xoriat, il reame dei Daelkyr. Una perfida organizzazione, capeggiata dall’oscuro Aleja Clebdecher, assolda dei personaggi senza scrupoli usando come copertura l’istituto Korranberg per ritrovarne i frammenti.

il villain della situazione

Il personaggio negativo della situazione è sicuramente un individuo colto e al di sopra di ogni sospetto. Potrebbe addirittura essere uno qualsiasi dei referenti per conto dell’organizzazione presso una delle varie location, ed avere un qualsiasi background culturale – l’importante è che sia insospettabile.

Nell’avventura originale (Eberron, “Dungeons and Dragons” edizione 3.5): si tratta di Aleia Clebdecher, un individuo sicuramente losco, ma la cui problematicità era legata al suo giro d’affari presso alcuni dei locali più ambigui della città di Atur e al suo presunto legame con un ordine clericale piuttosto oscuro.

spunti narrativi e backstory

I vari personaggi giocanti possono avere delle backstory legate alla WOMD. Queste backstory possono comprendere piccole sotto-missioni, da gestire all’interno della missione di grado superiore, il cui completamento può fornire più indizi riguardo la vera

identità dell’organizzazione e del villain della situazione, o far perdere le tracce di alcuni frammenti, o impedire che il completamento si realizzi del tutto, e quant’altro i giocatori possano decidere.

Ovviamente, tutto ciò deve essere gestito in accordo con i giocatori, cercando di evitare che vi siano passaggi indebiti di informazioni fra di loro.

Nell’avventura originale (Eberron, “Dungeons and Dragons” edizione 3.5): uno dei personaggi agisce per conto dell’Aurum, associazione nanica, per acquisire l’arma e accrescere il potere dell’associazione occulta; un altro personaggio desidera unirsi all’esercito del Signore delle Lame, nelle Terre Desolate; un altro agisce come cacciatore di taglie, dovendo recuperare uno Psion scappato da Sarlona e rintanatosi nelle Terre Desolate.

aiuti

Possono essere previsti vari aiuti durante la missione, sotto forma di personaggi non giocanti in possesso di varie informazioni riguardo la WOMD, riguardo l’organizzazione o l’ubicazione dei frammenti. Alcuni di questi personaggi non giocanti possono fornire queste informazioni dietro compenso, sotto intimidazione o al completamento di una qualche sotto-missione più o meno correlata a quella principale.

Nell’avventura originale (Eberron, “Dungeons and Dragons” edizione 3.5): lo Psion fuggito al dominio degli Inspired di Sarlona conosce la vera natura di Aleia Clebdecher, e i suoi veri intenti; una volta scoperto, se non riconsegnato alla sua nazione può fornire indicazioni ai personaggi riguardo la sua ubicazione e i suoi intenti.

