

CALL of CTHULHU

Creare uno scenario



Il momento della decisione

Questo articolo è stato pensato per dare un aiuto a tutti i Custodi che hanno nobilmente deciso di iniziare a scriversi da soli le avventure de Il richiamo di Cthulhu.

Nella realtà la decisione è spesso forzata, sfortunatamente in Italia non tutta la sterminata produzione della Chaosium (e di altre case) è stata tradotta e, anche se in rete si trovano diverse avventure, prima o poi anche queste finiscono.

Certamente chi conosce le lingue è avvantaggiato, le avventure in italiano reperibili in rete sono relativamente poche ma la situazione dei siti anglofoni o francofoni è ben diversa.

Se conoscete il francese potreste abbuffarvi con decine di avventure di ottimo livello sul sito TOC: www.tentacules.net

I cugini d'oltralpe hanno una serie di avventure e campagne ambientate in tutti i periodi possibili, classificate per era e tipo di avventura, oltre a una nutrita serie di aiuti di gioco.

Chi ha una buona familiarità con l'idioma albionico può trovare una vera miniera a questo indirizzo: www.yog-sothoth.com

Mentre scrivo sono elencati 120 avventure da scaricare, comprese quelle scritte dal buon LaBossiere, peccato che non siano catalogate con la minuzia usata dai francesi.

Anche i cugini spagnoli hanno una buona tradizione in quella che definiscono La llamada de Cthulhu, chi parla la lingua spagnola avrà di che divertirsi su un sito come <http://www.sinergiaderol.com/aventuras/av-cthulhu.html>

Molto spartano come grafica ma per La llamada de Cthulhu ci sono ben 173 scenari disponibili, scritti da molti autori diversi.

Tornando a noi quando un Custode decide che è il momento di scrivere una sua avventura sorgono subito alcuni problemi da affrontare.

Tenendo sempre a mente che lo scopo di ogni sessione di Call of Cthulhu è quella di far divertire chi partecipa, iniziamo l'analisi dei principali fattori che concorrono a formare uno scenario.

Il primo passo: l'idea

Dove trovare l'ispirazione dalla quale sviluppare uno scenario?

La risposta è una sola, l'idea può venire esclusivamente dalla propria immaginazione.

Tuttavia, al pari dei muscoli o della memoria, l'immaginazione può essere sviluppata con un uso continuato e con un nutrimento adeguato.

Libri, musiche, film, quadri ma anche situazioni ed esperienze personali nella vita di tutti i giorni possono fornire al nostro subconscio un buon fertilizzante per la crescita delle idee.

Una volta arrivate alla soglia della coscienza le idee devono essere coltivate e sviluppate, il tempo passato a fantasticare può facilmente portare all'elaborazione di un ottimo spunto per uno scenario.

L'autista dell'autobus che ha risposto in modo tanto sgarbato alla signora lo ha fatto perché di cattivo umore o per altri motivi?

I suoi tratti somatici sembrano strani, e le scarpe insolitamente larghe... e se tutti gli autisti della città avessero le stesse caratteristiche?

Potrebbe esserci una relazione con le persone scomparse ultimamente, tutte abituate ad usare i mezzi pubblici e con la posizione in riva al mare del deposito degli autobus?

A dire il vero il conducente non ha niente di strano, ha risposto male alla signora perché ha bruciore di stomaco e la vostra città non è in riva al mare... ma che importa?

L'immaginazione parte subito per la tangente, ma non fermatela, seguite le linee di pensiero fin dove potete e più spesso che potete.

Sollecitata l'immaginazione risponderà sempre meglio alle richieste, sino a quando non dovrete più stimolarla per cercare di tirar fuori le idee, il processo diventerà automatico.

La base sono le idee, ma....

Il grande inventore Thomas Alva Edison disse che “Il genio è per l'1 percento ispirazione e per il 99 percento traspirazione”, questo vale anche per una buona avventura di un qualsiasi gioco di ruolo: un'ottima idea di base deve essere sviluppata con metodo e molto, molto lavoro.

Un errore frequente ma terribile è cominciare a scrivere sotto la spinta di un'ispirazione, senza fermarsi un attimo per chiedersi che tipo di avventura si vuole scrivere, di che lunghezza e come potrebbe dipanarsi la trama.

In questo caso si rischia di trovarsi per le mani una storia sconclusionata, con salti logici, buchi di sceneggiatura e senza la possibilità per gli investigatori di trovare il bandolo della matassa, oppure con una storia piatta e troppo facile o, viceversa, con una storia senza nessuna speranza di vittoria o sopravvivenza (che tutto sommato si può fare, ma i giocatori devono divertirsi prima che i loro personaggi muoiano o impazziscano).

Il primo passo è avere un'idea ma poi è necessario porsi la crudele domanda “L'idea è abbastanza buona?”. Rispondere sinceramente a questa domanda è indispensabile per capire se l'idea possa essere sviluppata per diventare un'avventura divertente, in altre parole occorre determinare se è abbastanza buona per reggere un intero scenario.

Per fare questo occorre inoltre situare l'idea temporalmente, definire se può essere un buon inizio, oppure una scena alla quale si arriva e che presuppone sviluppi successivi, o ancora una grandiosa scena finale. Tutto quello che accade prima e/o dopo è da costruire, una grande partenza non sopravvive mai ad un seguito sciatto e improvvisato, una storia debole e contraddittoria ha poche, o nessuna, probabilità di essere riscattata da un gran finale.

A volte una sola idea non basta a reggere una storia, per esempio il romanzo *Il giorno dei trifidi* (*The Day of the Triffids*) del grande scrittore inglese John Wyndham parte dalla creazione di una specie di pianta velenosa e che può muoversi, appunto i trifidi.

Questa idea non è sufficiente a sostenere un romanzo, così Wyndham ne tira fuori un'altra e crea un capolavoro di fantascienza (e se non lo avete letto fatelo, ne vale la pena).

Il secondo passo: la struttura

Una volta deciso che la storia può funzionare è necessario preparare uno schema dell'avventura, tenendo conto che la trama deve essere logica e cercando di strutturare uno scenario difficile ma risolvibile.

In ogni caso la trama deve avere una sua logica interna per rendere l'avventura credibile.

Più lo scenario è breve più le cose sono facili, un gruppo di amiche che va a esplorare una grotta e una frana sono sufficienti a giustificare una one shot, la necessità di andare in cinque posti differenti a distruggere altrettanti idoli necessita di qualche spiegazione supplementare.

Ricordate sempre che le persone e anche le creature dei Miti hanno sempre una loro ragione (buona o malvagia) per fare qualcosa, per cui create un solido retroterra che spieghi le motivazioni dei personaggi, siano essi amici o avversari degli investigatori.

Un piccolo espediente di grande effetto consiste nel mescolare due storie indipendenti in una trama singola, che acquista profondità e complessità, assicurando agli investigatori filo da torcere in abbondanza.

Tornando ai nostri amici autisti sì, sono ibridi di deep ones, ma non sono i responsabili degli omicidi che avvengono in città, questi sono opera di un “semplice” serial killer.

Gli investigatori seguiranno una pista sbagliata che li terrà impegnati sino a quando non capiranno che la minaccia non è una sola.

Inserire una sottotrama senza nessuna relazione con la storia principale è un altro metodo per rendere l'avventura più complessa e mettere gli investigatori davanti a scelte anche complicate.

Se durante una spedizione in Africa alla ricerca di una città perduta gli investigatori si accorgono che una banda di negrieri vuole ridurre in schiavitù una tribù di pigmei... allora forse la città può attendere.

Altamente consigliato disegnare una mappa delle locazioni dove possono recarsi gli investigatori, che possono spaziare dalle stanze di una casa sino a paesi lontani, indicando cosa vi succede e cosa vi si può trovare.

Una volta definita in dettaglio la struttura della trama è il momento di passare a quella che chiamerò la sceneggiatura, certo nessuno vi chiede di descrivere ogni scena e ogni dialogo di ogni singola locazione ma sarebbe opportuno che per ciascuna aveste pronte almeno queste cose:

- Una breve descrizione del posto;
- Qualche Personaggio Non Giocante (PNG);
- Lista degli indizi e dei materiali utili che ci sono nelle varie locazioni;
- Eventuali trabocchetti o cose nascoste.

Ovviamente una sceneggiatura può andare dall'estremamente semplice al tremendamente complicato, one shot o avventure di combattimento necessitano di pochi elementi per funzionare, un luogo in cui si svolge l'azione e un avversario all'altezza possono bastare.

Certo, sarà comunque necessario descrivere chi e cosa possiamo trovare nelle diverse locazioni ma queste sono poche e la sceneggiatura sarà comunque semplice.

Per avventure più complesse, magari con una corposa parte investigativa, sarà necessario disporre di un buon numero di locazioni e introdurre altri elementi, come un background storico, una cronologia degli avvenimenti e le motivazioni degli investigatori, mentre per le campagne serve anche un sistema che permetta agli investigatori di passare da una sezione all'altra.

L'avversario

Un'avventura senza un avversario è davvero difficile da immaginare, anche perché assomiglierebbe molto alla vita reale, tutto sommato una cosa noiosa... certo questa non è una regola assoluta ma per rendere le cose interessanti (ti auguro di vivere una vita interessante in tempi interessanti, recita un'antica maledizione cinese) qualcuno o qualcosa che si opponga agli investigatori ci deve essere.

La natura di questa forza ostile può essere molteplice, uno scienziato pazzo alla Herbert West, un gruppo di cultisti, un politico corrotto, una malattia sconosciuta, una forza della natura, una divinità dei Miti, una razza aliena e così via.

Probabilmente l'avversario non ha come obiettivo gli investigatori, almeno inizialmente, anzi spesso non ha idea che questi siano interessati alle sue attività, assolutamente da evitare il cattivo che ha come solo e inspiegabile scopo uccidere gli investigatori.

Il cattivo agisce spinto da motivazioni che verranno rivelate nel corso dell'avventura e la cui scoperta è uno dei motivi di interesse, per cui usate una particolare cura nel costruirle.

Non è necessario che l'avversario abbia idee gigantesche come la conquista del mondo o la distruzione dell'universo, anzi queste sono idee che vanno usate con molta moderazione, magari nella creazione di una campagna lunga e impegnativa.

Le motivazioni che possono spingere un avversario sono infinite e a volte nemmeno malvage, ecco qualche esempio:

- Uno stregone vuole far risorgere la moglie;
- L'esercito vuole circoscrivere un'epidemia (causata da loro, capita);
- Lo spirito di uno sciamano ha bisogno di un bel po' di punti magia per reincarnarsi;
- Il traforo di una galleria ha fatto sloggiare una colonia di creature sotterranee;
- Gli investigatori vengono assoldati da un mago che ha bisogno di vittime sacrificali;
- Uno studente della Arkham University sbaglia la formula di un incantesimo;
- Due fazioni di cultisti sono in lotta tra loro.

Gli esempi sopra riportati sono alcuni dei tanti possibili ma già si può vedere come il ventaglio delle possibilità sia largo; va inoltre tenuto conto che in qualche caso il pericolo non arriva da un solo avversario ma da due o più direzioni.

È sempre un buon effetto quando il nemico principale non è il primo che compare in scena ma uno successivo, addirittura quello che sembra un amico si rivela un insidioso avversario (e viceversa), insomma le possibilità non mancano davvero, per cui libero spazio alla fantasia.

In ogni caso cercate di dare spessore all'avversario che si trovano di fronte gli investigatori, in caso di calamità naturali o bestie feroci non è necessario fornire motivazioni, ma con avversari forniti di intelligenza le ragioni che li hanno motivati ad agire sono essenziali.

Se non fate muovere i vostri cattivi in modo logico perderanno credibilità, un leone può aggredirvi anche se siete armati di un fucile da caccia grossa, un uomo probabilmente cercherebbe di fuggire.

Date al vostro avversario il *physique du rôle* adeguato, descrivetelo accuratamente e curate i dettagli: una cicatrice, un occhio coperto da una benda, un intercalare caratteristico doneranno spessore al vostro cattivo. Prendete esempio dai villain del cinema e dei fumetti, dal Gambadilegno di Topolino al Jocker di Batman, passando per il Serse di 300, personaggi che solo a guardarli si capisce quanto siano eccezionali.

Il passato del cattivo è un altro aspetto da curare, come le sue inclinazioni e i suoi scopi, per dare credibilità al personaggio, un esempio da seguire è quello del professor James Moriarty, il famoso arcinemico di Sherlock Holmes, apparso in due sole storie scritte da Conan Doyle eppure è rimasto come il cattivo per antonomasia.



Di lui sappiamo molte cose: matematico e astronomo, ha scritto diverse opere scientifiche, compreso il celebre *La dinamica dell'asteroide*, ha ottenuto una cattedra universitaria che poi gli è stata tolta, ama la pittura ma viene paragonato a un ragno al centro della sua tela.

Insomma un vero e proprio “Napoleone del crimine”, che resta sullo sfondo ma la cui minaccia è sempre presente, tanto che sono più le opere dove è citato che quelle dove appare in carne e ossa.

Ultima raccomandazione è non sprecare un cattivo di grande spessore, se possibile fatelo fuggire o lasciate il dubbio sulla sua morte.

La presenza di questi avversari nell'ombra dà un senso di continuità alle avventure, scoprire che la setta di

adoratori di Nyarlathotep è guidata dallo sciamano sconfitto tre avventure prima è un colpo di scena notevole, dopo un po' gli investigatori vedranno qualsiasi nemico sfuggito alla morte o alla cattura come una spada di Damocle sulla testa, avere una nemesi per i giocatori non guasta mai.

I luoghi e l'epoca dell'azione

L'avventura si deve svolgere da qualche parte, la sonnolenta periferia di una cittadina di provincia degli Stati Uniti, una vecchia villa vittoriana o l'ostile superficie di un pianeta alieno possono costituire uno sfondo per l'avventura, quindi necessitano di una descrizione il più possibile accurata.

Paradossalmente un lontano pianeta è più facile da descrivere rispetto all'America degli anni ruggenti, dopotutto alte torri violacee e differenti leggi fisiche non sembrano fuori luogo su Stranassai, un pianeta che ruota attorno a un buco nero nella galassia di Andromeda... perlomeno non fuori luogo come un computer nel 1920.

Scegliete i luoghi e il tempo giusto per la vostra avventura e cercate di conoscerli il più possibile, curare i dettagli è impegnativo e richiede tempo e fatica ma è il duro lavoro del Custode.

Fortunatamente internet è un potente strumento che può aiutarvi, mappe, foto, articoli e altro materiale possono aiutare a mettere a fuoco posti ed epoche lontane.

In Call di Cthulhu, ci sono posti dove gli investigatori si recano abitualmente: la biblioteca, la stazione di polizia, gli archivi del giornale locale, la casa della vittima, il locale manicomio, l'ospedale, qualche bar o locale pubblico, preparatevi questi posti in anticipo.

Pochi dettagli ma che vi permetteranno di rispondere velocemente alle domande che vi verranno fatalmente poste ("C'è un giornale a Minneapolis?" "Sì, lo Star Tribune").

Documentatevi anche sul clima, nascondere le armi sotto l'impermeabile è un buon sistema in Scozia, in Marocco diventa abbastanza improbabile... a meno che non siate sui monti dell'Atlante in inverno.

Il contorno

La stesura dello scenario è terminata, la trama è buona e scorre liscia come l'olio, il cattivo ha spessore e avete definito tutti i posti dove si svolgerà l'azione, insomma vi sentite soddisfatti di quello che avete creato. Questo è il momento in cui bisogna pensare a mettere un po' di carne attorno allo scheletro della trama, il che vuol dire inserire PNG credibili e preparare aiuti di gioco interessanti.

Fondamentale è pure il ruolo giocato dalle creature dei Miti, ogni apparizione di uno di questi esseri va pesata attentamente in modo da drammatizzare la partita senza decimare i giocatori al primo incontro.

I personaggi non giocanti

Legati ai vari posti che gli investigatori visiteranno ci sono i personaggi non giocanti (PNG), elemento di importanza fondamentale per dare spessore alla vostra avventura.

Se per i luoghi basta poco ("La casa della vittima è in un quartiere residenziale, villette a un piano con giardini ben curati") i PNG sono più complessi.

Usate senza ritegno i vecchi cliché, il poliziotto corrotto, la vecchia bibliotecaria acida o il giornalista ubriacone vanno benissimo, ma non limitatevi a quello, un poliziotto ligio al dovere e una bibliotecaria avvenente e disponibile possono essere variazioni gradite.

Un paio di tratti del carattere e qualche dettaglio fisico possono essere sufficienti a rendere un incontro qualcosa di interessante ma un po' di profondità in più potrebbe renderlo memorabile.

La bibliotecaria avvenente e disponibile non è comunque disposta ad aprire la sezione dei libri riservati, specie dopo il brutto incidente capitato all'ex responsabile della biblioteca (attualmente in manicomio), mentre l'onesto sergente O'Brien non vuole che la gente ficchi il naso nella vecchia segheria... certo che c'è qualcosa, qualcosa che sarebbe meglio non disturbare.

Uno o più PNG per ciascun posto che gli investigatori potrebbero visitare vi tornerà utile, inoltre una lista di nomi può aiutarvi nel caso gli investigatori vadano in un posto che non avete previsto (lo fanno sempre).

Non dimenticate poi che i PNG sono la "longa manus" del Custode, potete utilizzarli per aiutare i giocatori a

uscire da un'impasse, oppure per risolvere situazioni di combattimento critiche, o anche per condurli su false piste o in tranelli.

Inoltre i PNG possono essere sacrificati senza (troppi) rimpianti, far morire uno di loro, magari uno simpatico, durante un combattimento fianco a fianco con gli investigatori serve ad innalzare il livello di tensione senza dover eliminare un giocatore.

Le creature dei Miti

Alla fine gli investigatori, a parte pochi casi eccezionali, dovranno affrontare qualche creatura dei Miti, cercate di dosare con attenzione queste occasioni, rammentate che quasi sempre i mostri che si incontrano sono più forti degli investigatori e anche un incontro all'apparenza banale potrebbe causare vittime tra i nostri.

Un umano può avere buone speranze di cavarsela, se adeguatamente armato, con le razze minori, mentre già con razze più forti sopravvivere diventa arduo, se non si dispone di qualche aiuto magico.

Per gli esseri davvero potenti io cerco di tenerli sullo sfondo, al limite gli investigatori li intravedono in una forma non dannosa (Nyarlathotep come egizio) o da lontano (Ithaqua che corre sullo sfondo dei monti), in modo da non trovarsi metà dei giocatori catatonici dopo il tiro sanità.

Troppo grande è la differenza tra le possibilità umane ed il potere supremo dei Grandi Antichi o degli Dei Esterni, molto spesso l'avventura consiste proprio nell'impedire che uno di loro appaia sulla Terra, per cui non ricorrete a questi esseri che in casi eccezionali.

Anche le creature dei Miti hanno spesso dei loro scopi, che vanno dalla semplice sopravvivenza a livello animale agli affascinanti e misteriosi piani di Nyarlathotep, tenete conto di questo nel preparare l'avventura.

Un caso particolare di interazione con le creature dei Miti è quello in cui bisogna entrare in una loro colonia, ad esempio una miniera dei Funghi di Mi-Go o una città sottomarina dei Deep Ones, in tale pericoloso frangente occorre muoversi con circospezione, cercando informazioni e magari il modo di distruggere tutto senza farsi scoprire, un'investigazione troppo ravvicinata potrebbe rivelarsi deleteria.

La tensione in un caso del genere viene comunque mantenuta ai massimi livelli dalla consapevolezza di camminare su una lama di rasoio e che il minimo sbaglio può significare la distruzione per tutto il gruppo.

In questi casi disseminate pure le varie locazioni di oggetti strani ed alieni, anche senza fornire alcuna spiegazione sul loro significato, in modo da accrescere la sensazione di mistero e di pericolo.

Tenete conto che alcune creature dei Miti possono anche non essere del tutto ostili, ad esempio un investigatore che sapesse la lingua Ghouls potrebbe cercare, aiutato da parecchi chili di carne cruda, qualche informazione nel cimitero locale... o magari la colonia di Ghouls che vi abita potrebbe cercare aiuto per qualche pericolo che la minaccia, un altro esempio di scenario anticonvenzionale.

Gli incantesimi

Nel mondo immaginato da Lovecraft la magia esiste, tuttavia usarla ha un prezzo molto elevato, a volte troppo elevato.

Imparare e usare molti incantesimi fa calare, spesso in modo permanente, la sanità mentale ed espone al rischio di diventare folli, peggio ancora non è detto che un incantesimo vada sempre a buon fine, evocare qualche entità particolarmente potente può causare una follia temporanea che non permette di controllare la creatura, con tutte le conseguenze del caso.

Lasciate pure che i giocatori imparino gli incantesimi che trovano durante le avventure, ma fate loro capire che non è possibile lanciaarli senza correre un grave rischio e soprattutto non inserite incantesimi che rendano troppo potenti gli investigatori senza una perdita di sanità adeguata.

Trovare una vecchia pergamena o meglio ancora un antico tomo con uno o più incantesimi è comunque emozionante per i giocatori, non esitate a inserirli nella vostra avventura ma non abusatene.

Gli aiuti di gioco

Croce e delizia di ogni avventura gli aiuti di gioco sono il materiale a disposizione degli investigatori (che approfittano della delizia), materiale che deve essere preparato dal Custode (a cui tocca la croce).

Gli aiuti di gioco sono tutti quegli elementi non strettamente necessari ma che rendono più “vera” un’avventura, immergendo i giocatori nella storia.

I documenti scritti hanno grandi pregi e praticamente nessun difetto, richiedono un impegno minimo e vi permettono di rifiutare mentre gli investigatori li leggono (molto meglio consegnare il testamento del vecchio zio che dire “Trovate il testamento del vecchio zio, che lascia la casa di campagna all’Esoterico Ordine di Dagon, i libri antichi a voi e la casa in città a vostro fratello...” e via raccontando).

Oltre ai testamenti si possono preparare pagine di giornali, libri, diari, fogli di block-notes o agende, cartelle cliniche, antiche pergamene, referti di autopsia, diplomi e lauree, lettere e biglietti da visita... certamente un po’ di impegno è necessario.

Non dimenticate che nel 1920 computer e stampanti non esistevano, usate caratteri calligrafici o typewriter (macchina da scrivere), molto efficaci anche i documenti scritti con caratteri misteriosi, come le rune di Cthulhu o i geroglifici.

Solo la fantasia può essere un limite per il materiale da inserire in un’avventura, si va dai telegrammi ai certificati d’insanità mentale ai Deep Ones conservati in bottiglia.

Una pagina di diario, magari scritta con un linguaggio superato e invecchiata artificialmente con un po’ di acqua e caffè, è semplice da preparare e fa colpo sui giocatori, che normalmente amano leggere documenti e “toccare con mano”, lo stesso si può dire per una pagina bruciata... attenzione a non dar fuoco alla casa mentre la preparate, meglio farlo all’aperto.

Per scrivere io suggerisco di usare pennini e inchiostro di china, non è molto difficile e si possono ottenere ottimi risultati con un minimo di esercizio, inoltre la spesa di acquisto è decisamente ridotta.

Altri effetti possono essere inseriti, ad esempio macchie di sangue, per le quali si può usare pittura o pomodoro, oppure una brusca interruzione della scrittura con uno sgorbio o uno strappo, sicuri indizi di una brutta fine dello scrivente.

Timbri in ceralacca per chiudere le buste possono essere preparati con poca spesa e un lavoro minimo, mentre con molto impegno è possibile costruire oggetti più complessi come tomi o statuette maledette. Se queste cose vi piacciono e ve la sentite di cimentarvi in questo duro lavoro sarete certamente ricompensati dall’accoglienza che riceveranno le vostre opere.

Rammentate che non è necessario che tutti i documenti siano inerenti all’avventura, potete inserire semplici abbellimenti ma anche riferimenti ad avventure passate o che avete intenzione di giocare in futuro, in modo da dare l’impressione di una continuità inquietante nel clima di mistero che circonda gli investigatori.

Le mappe

Sebbene sia possibile giocare senza mappe preparate in anticipo ritengo che disegnare i luoghi principali dell’avventura sia un’ottima cosa, evita di dimenticarsi qualche particolare, permette di farsi una copia con evidenziati i punti interessanti e disegnandola è facile che salti fuori qualche idea supplementare.

Non mancherà comunque occasione di disegnare qualcosa al momento, sempre per l’attitudine dei giocatori ad andare in posti non previsti, per cui tenete a portata di mano carta e matita.



Le miniature

Gioia e tormento del Custode e dei giocatori, sono belle a vedersi ed estremamente utili per giocare, abbinate ad una mappa forniscono le posizioni degli investigatori, dei PNG e delle creature con un semplice sguardo.

Per contro sono costose, impegnative da verniciare e, per quanto riguarda quelle di CoC, difficilissime da trovare, anche se su internet si riesce a reperirle.

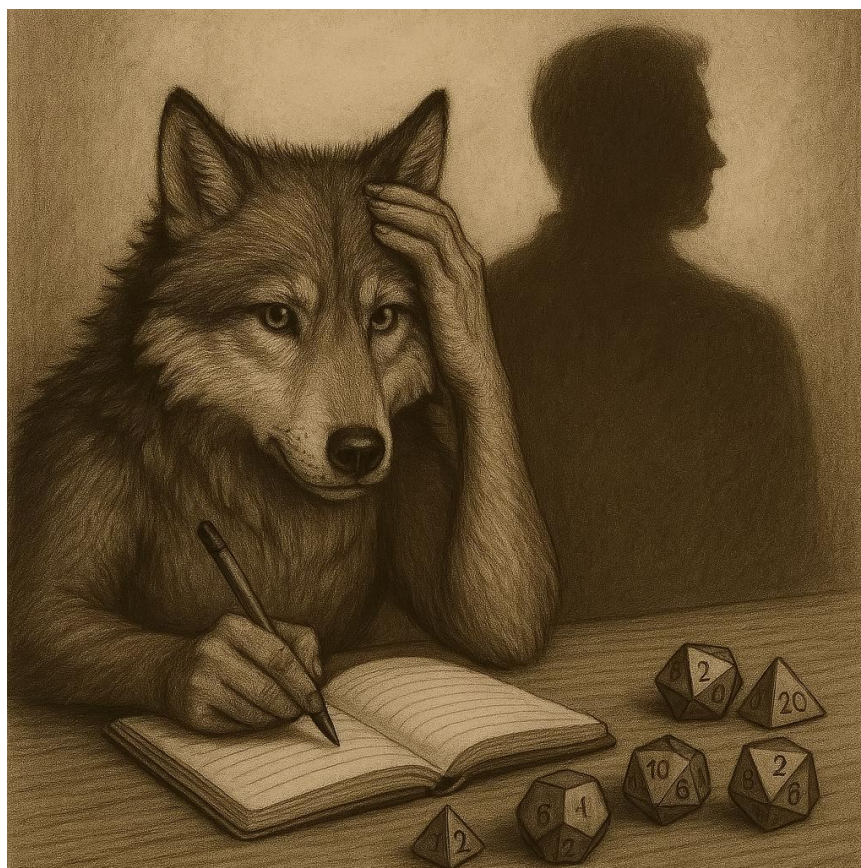
Io ne faccio un uso massiccio e ritengo che la spesa per l'acquisto, per quanto elevata, sia un buon investimento, qualcuno ritiene che usare le miniature tarpi la fantasia dei giocatori e preferisce non impiegarle, vedete voi come vi trovate meglio.

Alla fine – Rileggere e correggere

Una volta terminata la stesura dell'avventura una revisione approfondita e una limatura finale sono indispensabili per evitare di trovarsi alle prese con errori macroscopici e contraddizioni insanabili nel corso del gioco.

Purtroppo si tratta di uno dei compiti più noiosi in assoluto, tuttavia lo ritengo indispensabile per ottenere un'avventura di buon livello, una attenta correzione delle bozze può fare la differenza tra uno scenario mediocre e uno splendido.

Credo di aver detto tutto quello che potevo dirvi, a questo punto a voi iniziare a scrivere, in bocca allo shoggoth.



CC BY-NC-SA

Questo articolo può essere copiato e distribuito ma non a scopi commerciali.

Se volete modificarlo potete farlo, se volete citare la fonte da cui avete preso l'opera ve ne sarei grato.

Il disegno di copertina è stato realizzato con Image Creator

