

La Locanda delle due Lune
presenta

Generatore di Ambienti



Supplemento per l'Arbitro di Gioco

DI COSA SI TRATTA?

Immaginate la seguente situazione: Il gruppo viene attaccato da un facinoroso armato, in una osteria. Improvvisamente uno dei PG grida:

"Strappo il palo di legno dal muro e lo uso per distruggere l'antico lampadario che pende dal muro. Perché è così vecchio e arrugginito, che cadendo giù, atterra proprio sulla testa cattivi.

Le candele accese danno fuoco al tappeto altamente infiammabile sotto i loro piedi avvolgendoli in una enorme palla di fuoco. "

L'AdG risponde:

"Temo che non posso lasciartelo fare."

"Perché no? Questi sono tutti oggetti che ci si può aspettare di trovare in un'osteria "

Risponde il giocatore, irritato.

Ora cosa dovrebbe fare l'AdG?

Quando ha creato l'avventura non si è preoccupato di definire ogni oggetto presente nel bar, ora qualsiasi decisione prende va a vantaggio o svantaggio del giocatore, se solo avesse avuto modo di determinare ogni singolo oggetto questo problema non l'avrebbe avuto. Questo è proprio lo scopo di questo modulo grazie alle numerose tabelle..

I dettagli sono esattamente la cosa che può alzare il livello del mondo in cui si gioca, fanno sembrare più autentico e realistico il tutto.

L'AdG può seriamente determinare ogni singolo dettaglio in anticipo, soprattutto nelle situazioni inaspettate che hanno bisogno di improvvisazione. Queste tabelle consentono la creazione di ambienti in modo rapido e facile.

Questo modulo non sostituisce le regole di WFRP in nessun modo. E' solo uno strumento utile per l'AdG che può utilizzarlo nel modo che preferisce. Alcuni dei risultati possono apparire strani. Alcuni sono particolari e sono stati inclusi per creare scene da film o semplicemente perché il vecchio mondo può essere un posto molto particolare.

Ma in qualsiasi momento, se all'AdG il risultato sembra inadatto, basta che ritiri di nuovo.

OGGETTI CASUALI

Questi possono tornare utili in qualsiasi momento.

Potrebbero essere sui tavoli, stipati negli armadi, sporcare il pavimento, o di proprietà di dei PG e PnG. Un po' di adattamento può essere richiesto in diverse circostanze.

Per esempio: determinare gli oggetti che si trovano sui tavoli in una locanda di media grandezza si potrebbe utilizzare questo metodo: tirare 2d10 sulla seguente tabella:

Tabella 1.1: Oggetti Casuali	
Tiro	Oggetto
Da 1 a 4	Piatto di cibo
Da 5 a 8	Boccale di birra
Da 9 a 0	Oggetto Casuale

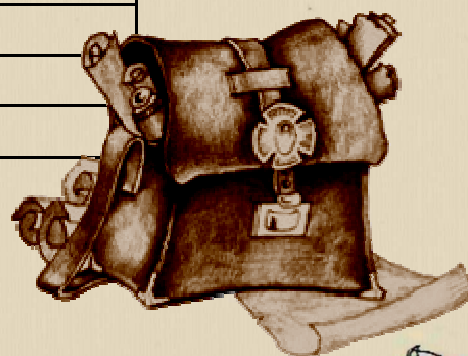




Tabella 1.2: Oggetti Casuali Ampliata

Tiro	Oggetto	Tiro	Oggetto
1-2	Lampadario dorato	54	Libro
3-4	Boccale birra chiara	55-56	Bambola
5-6	Brocca di birra chiara	57-58	Pane ammuffito
7-8	Boccale di birra	59-60	Teschio di un piccolo animale
9-10	Tazza d'acqua	61-62	Kit attrezzi (qualsiasi tipo)
11-12	Brocca d'acqua	63-64	dado
13-14	Brocca di vino	65-66	Mazzo di carte
15-16	Tazza vuota	67-68	Stuzzicadenti
17-18	Candela	69-70	Cappello
19-20	Candela accesa	71-72	Scarpa
21-22	Moccolo	73-74	Chiodo arrugginito
23-24	Piatto di cibo (con posate)	75-76	Amo da pesca
25-26	Stracci e cenci	77-78	Lanterna
27-28	Pugnale	79-80	Fiocco rosso
29-30	Coltellaccio da cucina	81-82	Topo morto
31-32	Tovaglia	83	Un gatto che dorme
33	1 dose polvere esilarante	84-85	Un acciarino
34-35	Coscia di pollo	86-87	talismano religioso
36-37	Piatto di avanzi di cibo e ossa	88	Rotolo di pergamena
38-39	Borsa	89-90	Pezzo di abbigliamento femminile
40-41	Frecce	91	Borsa
42-43	Mantello	92-93	Piccolo animale casuale
44-45	ferro di cavallo	94	Mazzo di fiori
46-47	Verdura casuale	95-96	Frutta Casuale
48-49	Ventaglio	97-98	Mazzetti di erbe
50-51	Libro	99	Lumicino
52-53	Striscia di stoffa	100	1d10 denti

COLORI

Questi possono essere utilizzati per quasi tutto, soprattutto tessuti e simboli dipinti.

Tabella 2.1: Colori

Tiro	Colore	Tiro	Colore
1-5	Rosso	44-48	Viola
6-7	Rosso sangue	49-50	Porpora
8-12	Verde	51-55	Marrone
13-15	Verde scuro	56-57	Marrone chiaro
16-17	Verde chiaro	58-60	Ocra
18-22	Blu	61-68	Bianco
23-25	Blu scuro	69-76	Nero
26-27	Blu chiaro	77-78	Rosa
28-30	Turchese	79-85	Girgio
31-33	Giallo	86-87	Grigio chiaro
36-40	Arancione	88-94	2 colori a strisce casuali
41-43	Motivo marmoreo	95-100	2 colori quadretti casuali

PICCOLI ANIMALI

Questi sono necessari per alcune delle altre tabelle. Naturalmente è sempre utile essere in grado di tirare fuori qualcosa dal cappello quando è necessario.

Tabella 3.1: Piccoli Animali

Tiro	Animale	Tiro	Animale
1-8	Lepre	51-53	Scimmia
9-12	Criceto	54-56	Salamandra
13-15	Furetto	57-60	Rospo
16-17	Tritone	61-65	Rana
18-20	Scoiattolo	66-68	Donnola
21-23	Pesce rosso	69-74	Pettiroso
24-26	Gattino	75-80	Ratto
27-29	Cucciolo	81-85	Ghiro
30-35	Piccione	86-89	Serpente
36-38	Pappagallo	90-95	Pipistrello
39-40	Riccio	96-97	Cane
41-43	Tasso	98-99	Lucertola sputa fuoco
44-50	Gufo	100	Cavallo



PRODOTTI ALIMENTARI

Devi mangiare per rimanere in vita. Si noti che questi risultati sono solo per un pasto, non per l'intera giornata.

Tabella 4.1: Prodotti Alimentari

Tiro	Cibo di scarsa qualità	Tiro	Cibo di media qualità
1	Argh! Si è mosso!	1	Pane e salsiccia
2	Che cosa e' questo!	2	Fetta di carne con crauti
3	Stufato di nuovo!	3	Zuppa calda
4	Porridge	4	Funghi Fritti
5	Piatto di fagioli	5	Verdure cotte
6	Pane raffermo e carne fredda	6	Passato di piselli con salsiccia
7	Budino rosso/nero (bleah!)	7	Piatto di maiale al sugo
8	Cavolo	8	Piatto della casa (strano, ma gradevole)
9	Patate raggrinzite	9	Pesce con riso
0	Torta secca fatta in casa	0	Biscotti
Tiro	Cibo di Ottima qualità	Tiro	Pasticci/Torte
1	Arrosto di maiale	1	Coniglio alla griglia
2	Piatto di cacciagione	2	Frutta secca tritata
3	Cosce di pollo	3	Pesce
4	Salmone affumicato	4	Cinghiale alla menta
5	Arrosto di manzo	5	Frutta
6	Stufato di fegato di capra	6	Erbe e funghi
7	Selezione di torte	7	Frattaglie di porco
8	Gastronomia locale	8	Manzo alla birra
9	Patto di frutta fresca	9	Abbacchio al rosmarino
0	Formaggi e biscotti	0	Alcuni tipi di creme



Da mangiare o gettare ai nani ubriachi in azione. Se il numero ottenuto è dispari, allora il cibo è marcio. La conservazione degli alimenti nel Vecchio Mondo lascia molto a desiderare.

Tabella 4.2: Frutta & Verdura

Tiro	Frutta	Tiro	Verdura
1-20	Mela	1-15	Carota
21-35	Prugna	16-25	Fagioli
36-55	Pera	26-35	Lattuga
56-60	Uva	36-45	Cetriolo
61-70	Fragola	46-55	Funghi
71-80	Ciliegie	56-65	Patate
81-85	Arancia*	66-75	Aglio
86-90	Pesca*	76-85	Cavolo
90-95	Banana*	86-95	Cipolla
96-100	Melone*	96-100	Pomodoro*

* Potrebbero essere disponibili solo da commercianti provenienti da paesi lontani come Lustria o le Southlands

AMBIENTE INTERNO

Circa la metà delle azioni in qualsiasi gioco si svolgerà al chiuso. I giocatori potranno anche spesso cambiare luogo. Pertanto è almeno utile sapere come è l'interno delle stanze.

Le specifiche sono divisi in due categorie: Arredamento e Pareti. l'Arredamento descrive il modo in cui le camere sono arredate, che tipo di mobili che contengono, e ciò che il proprietario aveva in mente alla sua creazione. La camera descrive architettura della stanza - che cosa le pareti e il soffitto sembrano, e come sono costruite.

Per ogni camera tira una volta sulla tabella e consultate le descrizioni.

Tabella 5.1: Ambiente Interno

Tiro	Arredamento	Camera	Tiro	Arredamento	Camera
1-10	Laboratorio	Spoglia	46-49	Suntuoso	Nobile
6-20	Laboratorio	Rurale	50	Suntuoso	Tappezzeria
21-25	Pomposo	Spoglia	51-60	Familiare	Spoglia
26-32	Pomposo	Rurale	61-70	Familiare	Rurale
33-35	Pomposo	Tappezzeria	71-80	Familiare	Tappezzeria
35-37	Ornamentale	Rurale	81-90	Diroccato	Spoglia
38-42	Ornamentale	Tappezzeria	91-00	Diroccato	rurale
43-45	Improvvisato	Spoglia			

ARREDAMENTO

Laboratorio: Questa camera è fondamentalmente un laboratorio.

Alle pareti sono appesi per lo più strumenti utili alla professione, in una fucina ad esempio ci sono martelli e pezzi di rottami metallici, mentre in una locanda fiaschi di barili di birra. L'arredamento è per lo più tavoli e banchi da lavoro.

Pomposo: Questa è principalmente una sala dei trofei. Alle pareti sono appese in bella vista le prove di tutte le gesta del proprietario... orgoglioso del: Il pesce più grande mai catturato, la vecchia armatura nella quale egli "ha ucciso il gigante", o ancora i doni che la bella nobildonna che aveva avuto con una cotta segreta per lui gli ebbe donato...

Ornamentale: Il proprietario di questa stanza, probabilmente una donna, si prende gran cura delle pulizie ed apparenze. Tutto è ordinato e decorativo. Ci sono belle immagini sulle pareti e un tappeto con decorazioni floreali sul pavimento.

Improvvisato: Questa stanza è stata allestita solo recentemente, o forse è solo temporaneamente arredata, e il proprietario non ha ancora avuto il tempo di mettere dell'arredamento serio, o qualsiasi altra cosa. Combinazioni di tavole e cavalletti servono come tavoli, scatole da sedie e gli armadi sono pochi o nulli. Forse le pareti sono verniciate di fresco.

Suntuoso: Questa stanza è destinata a mostrare e ostentare la ricchezza. L'arredamento è costituito da divani e poltrone stravaganti, a volte confortevoli, ma mai necessarie, tavoli ornamentali e cassetti o cassettoni, con modelli e finiture in oro, e forse un enorme letto a baldacchino.

Familiare: L'intento principale di questa camera è di mettere a proprio agio gli abitanti o di dare un caloroso benvenuto. C'è un grande camino al centro della stanza, e confortevoli sedie, sgabelli o panche. Tutto quello che trovate qui ha quel non so' che di casa.

Diroccato: Come molti altri nel Vecchio Mondo, questo posto è una discarica. Nessuno l'ha curato per lungo tempo, ed eventuali mobili lasciati qui probabilmente sono distrutti o troppo vecchi per usare, le decorazioni sono state distrutte, e mucchi di sporcizia stanno marcendo in un angolo. C'è un persistente cattivo odore nell'aria. Visitatori e clienti, o saranno in grado di rimetterlo apposto, o devono trovare un altro posto andare.



CAMERA

Spoglia: Poca fatica è stata impiegata nella costruzione di questa stanza. Le pareti e il soffitto mostrano semplicemente le pietre o il legno con cui sono stati fatti.

Rustica: Lo stile rustico tradizionale. La struttura della camera è costituita principalmente da legno: pavimento a tavole o parquet, il soffitto possiede tronchi a vista e anche il muro è probabile che contenga colonne o rivestimenti in legno.

Addobbata con Tappezzeria: Qualcuno ha incollato carta da parati sui muri. Che tipo di modello che visualizzazione dipende l'arredamento. Per determinare il colore, utilizzare il casuale tabella di colore.

Nobile: Questa stanza sembra (e forse è) all'interno di un palazzo. Gli infissi sono dorati, ci sono una o due statue nella camera, tutto è molto arzigogolato, barocco e ricco.

VESTITI

Tabella 6.1: Ambiente Interno

Tiro	Abbigliamento femminile di buona qualità
1-2	Bel vestito di seta, imbottito all'interno, con motivi intrecciati nel tessuto e pizzo sul bordo. Anche un grande collare circonda il collo.
3-4	Leggero abito di stoffa colorata che scende lunga tenuta insieme da una cintura decorativa.
5-6	Un corsetto stretto, scomodo, ma alla moda e decorativo, con un sacco di pizzo e perle cucite in esso.
7-8	Fine camicetta, una gonna semplice e una giacca confortevole
9-0	L'ultima moda e, quindi, impossibile generalizzare. Ma si può essere certi che sarà particolare.

Tabella 6.2: Ambiente Interno

Tiro	Abbigliamento maschile di buona qualità
1	Un maglietta di semplice lino, con una toga avvolto intorno.
2-3	Pantaloni di pelle nera, una camicia di seta fine e un giubbotto di pelle nera.
4-5	Un mantello decorato fino al ginocchio agganciato alle spalle che si tiene con una pesante, catena dorata. Sotto una giacca rigidamente inamidata, con maniche e pantaloni a sbuffo.
6-7	Giacca stretta militare, con dorate modanatura a zig-zag, sopra una camicia bianca inamidata e rigida. Un paio di pantaloni stirati, tenuti da una cintura con una grande fibbia ornamentale. Il torace è coperto di medaglie, indossa un cappello da ammiraglio ed è in possesso di un bastone da passeggio.
8-9	Un ampio mantello o cappotto coprono una camicia di seta e pantaloni a sbuffo o un vestito decorativo sotto un armatura di cuoio.
0	All'ultima moda e, quindi, impossibile da generalizzare. Ma si può essere certi che sarà ancor più particolare di quello delle donne.

EVENTI CASUALI

In una partita può accadere che nelle vecchie città del mondo. Si facciano degli incontri, tirate su questa tabella:

Tabella 7.1: Eventi Casuali

Tiro	Evento
1	Esecuzione pubblica
2	Spettacolo compagnia errante
3	Festa
4	Sommossa
5	Rito religioso
6	Carovana di un mercante straniero (prodotti esotici)
7	Parata Militare
8	Discorso pubblico del Magistrato locale, o altro politico
9	Evento sportivo
0	Lotta di strada

SULLA STRADA

Incontri possono accadere durante i viaggi: queste tabelle sono esempi su ciò che si potrebbe incontrare. Per questo motivo, dopo ogni miglio percorso o più tirare sulle tabelle seguenti. Tutte queste tabelle sono per viaggiare nell'Impero.

Tabella 8.1: Fondo Stradale

Tiro	Strada
1-40	Ciottoli
41-70	Ghiaia
71-90	Fangosa
91-100	Terra battuta

Tabella 8.2: Incontri

Tiro	Incontri
1-7	Agitatore o predicatore di strada
8-10	Famiglia benestante che fa' una passeggiata
11-12	Fattorino
13-14	Pattuglia di sentinelle
15-17	Contadino con i propri prodotti da vendere al mercato
18-19	1d10 Mendicanti
20-23	Pattuglia da 1d10 guardie cittadine
24-25	Gruppo di nobili con una considerevole scorta
26	Compagnia di 1d10 Studenti, studiosi o maghi
27-28	Compagnia di 1d10 frati e sacerdoti (posso guarire i personaggi)
29-31	Pastore con 3d10 pecore
32-35	Reggimento di 2d10 soldati
36-37	Circo errante su carro con intrattenitori
38-39	Ciarlatano che chiede soldi ai personaggi
40-43	Compagnia di 1d10 boscaioli, cacciatori, carbonai
44	Gruppo di 2d10 zeloti e flagellanti
45-46	Diligenza con un cocchiere, un soldato e 1d10 passeggeri
47-48	1d10 miliziani
49	Gruppo di 1d10 viaggiatori particolari provenienti da un paese lontano.
50-54	Messaggero
55	Mago schivo
56-58	Casellante (I personaggi potrebbero dover pagare 2d10% dei loro soldi)
59-62	Carovana di mercanti
63-65	Banda di 1d10 mercenari
66-67	Cacciatore di streghe
68-70	Branco di lupi



Tabella 8.2: Incontri

Tiro	Incontri
71	Guardacaccia
72	1d10 cavalieri
73-75	Apripista
76-79	1d10 fuorilegge o banditi
80	1d10 Banda di guerrieri
81-82	Scout
83-85	1d10 Goblin
86	Esercito imperiale, 2d10 reggimenti di soldati
87-88	1d10 Uomini Bestia
89	Banda di 1d10 Sventratori e cacciatori di vampiri
90	Banda di 1d10 Mutanti
91	Creatura selvaggia
92-93	Esploratore
94-95	1d10 Orchi e 2d10 Goblin
96-97	2d10 Fuorilegge / Banditi e 1 Capo
98-99	Negromante con 2d10 zombie e scheletri
100-114	3D10 Fuorilegge / Banditi e 1 Capo
115-119	2d10 Orchi con 4d10 Goblin
120-124	3d10 Uomini bestia
125-129	Esercito di Orchi: 2d10 Reggimenti di Orchi e Goblin
130	Esercito Uomini bestia : 2d10 reggimenti di Uomini bestia (da evitare!)

STRUTTURE

I Personaggi possono vederne 1d10 / 2 di queste per giorno di viaggio.

Tabella 9.1: Strutture

Tiro	Struttura
1-5	Fontana
6-10	Piazza del mercato
11-20	Statua
21-24	Cimitero
25-27	Tempio
28-30	Corpo di guardia / Caserma
31-35	Pozzo
36-45	Villaggio
46-60	Locanda
61-63	Mulino
64	Forca
65-67	Capanna di legno
68-70	Accampamento (usare la tavola degli incontri per determinare di chi è)
71-72	Circolo di pietre
73-75	Torre di osservazione
76	Barricata
77-78	Cava
79-81	Attraversamento fluviale (ponte, traghetto)
82	Campo di battaglia abbandonato
83-85	forte
86-90	Rovine
91-95	Boschetto
96-98	Ingresso ad un complesso sotterraneo *
99+	Accampamento di orchi

* Questo potrebbe essere un ingresso al regno sotterraneo degli Skaven.

TERRENI

Notare che questi rimarrà costante dal punto in cui sono partiti, fino ad una nuovo tipo di terreno, tirato sulle tabelle.

Tabella 10.1: Terreni

Tiro	Terreno
1-5	Fuori città
6-20	Campi
21-30	Praterie
31-60	Foreste
61-65	Lago *
66-70	Collina
71-75	Fiume
76-80	Lande brulle
81-90	Roccioso
91-95	Dirupi o scogliere
96	Montagne



EFFETTI MAGICI

La magia è roba strana. Spesso può avere effetti particolari sulle cose e gli esseri viventi in cui viene a contatto. Si potrebbe desiderare di utilizzare queste tabelle per vedere cosa succede agli elementi che si trovano in un luogo particolarmente magico, come uno dei collegi di magia, in un circolo magico o accanto della mutapietra. (Oggetti / animali hanno una probabilità del 25% di subire un effetto magico casuale per ogni giorno che si trovano in un luogo particolarmente magico, e ogni ora che giacciono accanto alla mutapietra.) Potete anche scegliere di inserire questi effetti sugli incantesimi che hanno fallito. Salvo "effetti istantanei" o (per esempio: esplode) questi effetti finiscono dopo 1d10 minuti, se esce 0, l'effetto è permanente.

Tabella 11.1: Effetti Magici sugli Oggetti

Tiro	Effetti sugli oggetti
1-5	Spuntano zampe multiple e inizia a correre intorno selvaggiamente
6-10	Scompare in una nuvola di fumo e riappare in una posizione casuale 1d10 metri di distanza .
11-15	Inizia a parlare e insultare in modo feroce, il suo proprietario o la persona che si avvicina .
16-20	Inizia a coprirsi di energia elettrica e chi lo tocca rimane folgorato subisce un colpo da 2 danni
21-25	Si trasforma in un oggetto diverso in modo casuale.
26-30	Si trasforma in un piccolo animale in modo casuale.
31-35	Esplode con una raffica di fuoco , causando un colpo da 2 danni a chiunque nel raggio di 3 metri .
36-40	Si strappa a metà.
41-45	Diventa incandescente.
46-50	L'oggetto vola a 1d10 metri in una direzione casuale.
51-55	Si moltiplica, significa che ci sono ora 1d10 oggetti in quel luogo.
56-60	Diventa caldo al tatto. L'acqua che entra in contatto evapora
61-65	Diventa freddo al tatto. L'acqua che entra in contatto ghiaccia
66-70	L'oggetto si iscrive con il simbolo di uno dei venti della magia (a seconda dei casi). Tale oggetto può agire come un ingrediente + 2 per qualsiasi incantesimo con quel vento.
71-75	Cambia in un colore casuale diverso.
76-80	L'oggetto si ricopre di muschio e funghi.
81-85	All' oggetto cresce rapidamente uno spesso cappotto di pelliccia
86-90	Cresce di 1d10 volte la sua dimensione.
91-95	Si restringe di 1d10 volte la sua dimensione.
96-99	Gira vorticosamente sul posto.
100	L'oggetto si concentra sulla persona più vicina e comincia ad attaccarlo ripetutamente. La vittima deve riuscire in un test di Ag ogni minuto o subire un 1d10-5 ferite.



Tabella 11.2: Effetti Magici sugli Animali

Tiro	Effetti sugli animali
1-3	Perde qualsiasi pelo o piume.
4-8	Scompare in una nuvola di fumo e riappare in una posizione casuale 1d10 metri di distanza.
9-13	Guadagna il dono della parola.
14-18	Inizia a coprirsi di energia elettrica e chi lo tocca rimane folgorato subisce un colpo da 2 danni
19-23	Si trasforma in un oggetto casuale.
24-28	Si trasforma in un piccolo animale diverso.
29-30	Esplode con una raffica di fuoco , causando un colpo da 2 danni a chiunque nel raggio di 3 metri .
31-35	Subisce una mutazione del Caos casuale.
36-40	Diventa incandescente.
41-45	L'animale vola a 1d10 metri in una direzione casuale.
46-50	Si moltiplica, significa che ci sono ora 1d10 creature in quel luogo.
51-55	Diventa caldo al tatto. L'acqua che entra in contatto evapora
56-60	Diventa freddo al tatto. L'acqua che entra in contatto ghiaccia
61-65	L'animale si iscrive con il simbolo di uno dei venti della magia (a seconda dei casi). Tale animale può agire come un ingrediente + 2 per qualsiasi incantesimo con quel vento.
66-70	Cambia in un colore casuale diverso.
71-75	L'animale si ricopre di muschio e funghi.
76-80	Va su tutte le furie, attaccando la persona più vicina
81-85	Cresce di 1d10 volte la sua dimensione.
86-90	Si restringe di 1d10 volte la sua dimensione.
91-95	Gira vorticosamente sul posto.
96-97	Guadagna il talento "Volante".
98-100	Comincia a comportarsi in modo strano.

Copyright © Hilary Maurice (hilary.maurice@gmail.com) Black Industries

Tradotto sotto autorizzazione da Lancar (Luca Tarantino) per La Locanda delle due Lune

Revisione di dottwatson (dottwatson@wfrp.it)

Impaginazione di dottwatson (dottwatson@wfrp.it)

Le immagini usate per questo file appartengono ai legittimi proprietari.

Sito: <http://www.wfrp.it> - Forum: <http://www.wfrp.it/forum>

Prima Pubblicazione: Febbraio 2014

Questa è una espansione per WFRP non ufficiale e non è supportata in alcun modo dalla Games Workshop Ltd.