

Cinque scene da portare al tavolo.

Una cripta, un bosco, una taverna, un deserto e una distesa di ghiaccio. Cinque incontri originali da adattare al tuo gioco di ruolo.

COME USARLE

Leggi l'apertura, presenta la situazione e lascia scegliere al gruppo come intervenire. Ogni scena offre tre passaggi, una complicazione e un possibile seguito. Decidi prove, difficoltà e conseguenze con il regolamento che usate. Non servono le mappe Mapwyrm per giocare.

SCEGLI LA PROSSIMA SCENA

1

La tomba che risponde

Crypt of the Fallen King

2

Il sentiero preso in prestito

Vhelt Forest

3

La busta senza destinatario

The Griffon's Tavern

4

L'ombra della carovana

Dunes of Karesh

5

La luce sotto il ghiaccio

The Frozen Abyss

Risorsa gratuita Mapwyrm. Spunti narrativi senza statistiche di gioco; adatta nomi e dettagli alla tua campagna. Le immagini interne sono anteprime dei disegni di stampa creati con strumenti IA, non fotografie dei tappetini.

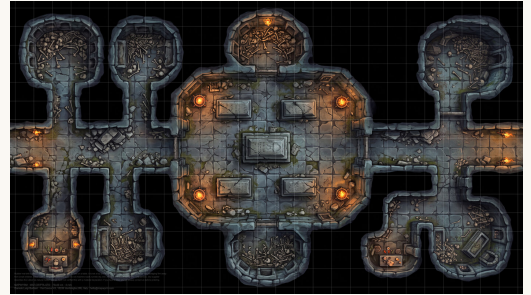
01 / Crypt of the Fallen King

La tomba che risponde

Nella cripta una voce ripete l'ultima frase pronunciata dal gruppo. Al terzo eco aggiunge una parola: «Aiuto». Nessuno vede chi sta parlando.

DIETRO LA SCENA

Mara, una custode rimasta intrappolata dietro una lastra, ha usato i condotti della cripta per farsi sentire. Una piccola creatura di pietra sorveglia il meccanismo della porta. Non distingue gli intrusi dai soccorritori: vuole soltanto che nessuna tomba venga aperta.



Anteprima disegno IA

TRE PASSAGGI DA GIOCARE

1. Lascia che il gruppo segua gli echi. Una corrente d'aria e polvere smossa indicano un passaggio laterale; chiedi ai giocatori come intendono cercarlo.
2. Il guardiano blocca la strada, ma ripete una regola precisa: «Nessuno disturbi chi riposa». Mara è viva. Dimostrarlo, distrarlo o trovare un altro accesso sono strade possibili.
3. La leva che libera Mara muove anche una seconda lastra. Dietro non c'è un tesoro: un registro dei visitatori riporta il nome di qualcuno che il gruppo conosce.

LA COMPLICAZIONE

Mara non vuole fuggire senza il registro: crede che possa spiegare la scomparsa di suo fratello. Può accettare una copia, una promessa verificabile o l'aiuto del gruppo.

UN POSSIBILE SEGUITO

Se la custode esce, offre indicazioni su una via sotterranea. Se il registro resta nella cripta, il guardiano può diventare un contatto insolito per una visita futura.

Scopri il tappetino di questa scena su mapwyrm.com

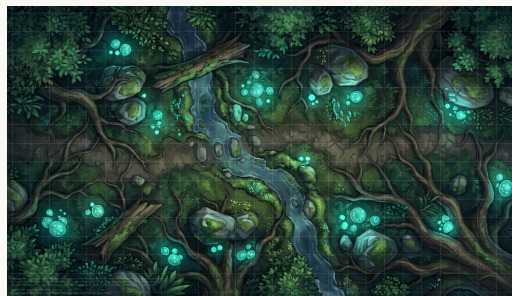
02 / Vhelt Forest

Il sentiero preso in prestito

Il gruppo incontra due volte lo stesso albero spezzato. Fra le radici c'è una scarpa troppo piccola per appartenere a un adulto. Qualcuno ride, poi chiede scusa.

DIETRO LA SCENA

Nilo, un giovane apprendista, ha preso un nastro da un piccolo santuario. Il bosco gli sta prestando lo stesso tratto di sentiero finché non restituisce ciò che ha trovato. Nilo si nasconde perché pensa che il gruppo sia stato mandato a punirlo.



Anteprima disegno IA

TRE PASSAGGI DA GIOCARE

1. Fai notare un dettaglio che cambia a ogni giro: foglie spostate, impronte nuove o una freccia di rami. I personaggi possono seguire il cambiamento invece del sentiero.
2. Nilo accetta di parlare se qualcuno posa un'arma o gli offre una via d'uscita. Ha legato il nastro al ramo più alto per farsi ritrovare dal suo maestro.
3. Il custode del santuario compare come un volto fra le cortecce. Non chiede un sacrificio: vuole che il nastro torni al suo posto e che qualcuno ascolti la sua storia.

LA COMPLICAZIONE

Restituire il nastro libera il sentiero, ma il maestro sta arrivando dalla direzione sbagliata. Il gruppo deve scegliere come lasciare un segnale prima di andarsene.

UN POSSIBILE SEGUITO

Un accordo con il custode può aprire una scorciatoia per il prossimo viaggio. Nilo ricorda chi lo ha aiutato e potrebbe tornare con un problema più grande.

Scopri il tappetino di questa scena su mapwyrm.com

03 / The Griffon's Tavern

La busta senza destinatario

Una messaggera posa una busta sul tavolo del gruppo. «Mi hanno detto di darla a chi sembrava in grado di aiutare.» Prima che qualcuno risponda, tre clienti si alzano.

DIETRO LA SCENA

La busta contiene la ricevuta di un oggetto impegnato, non una lettera. L'oggetto è una campana appartenuta al quartiere, che la locandiera ha venduto per pagare una riparazione urgente. Tre persone la rivogliono per motivi diversi.



Anteprima disegno IA

TRE PASSAGGI DA GIOCARE

1. Presenta tre richieste: il sagrestano vuole riportare la campana al suo posto, una musicista vuole sentirla suonare e un mercante sostiene di averla già comprata.
2. La messaggera deve ottenere una firma prima di partire. Chi firma si impegna soltanto a consegnare la ricevuta, non a pagare o restituire la campana.
3. Qualcuno tenta di prendere la busta senza chiedere. Usa tavoli, sedie e passaggi per una breve scena d'azione, oppure lascia che una buona proposta fermi tutti.

LA COMPLICAZIONE

La locandiera riconosce la ricevuta e può spiegare la vendita. Nessuno ha raccontato una bugia completa: ciascuno conosce soltanto una parte della vicenda.

UN POSSIBILE SEGUITO

Un accordo può trasformare la restituzione della campana in una festa. Un furto lascia invece una pista verso il banco dei pegni e un conto aperto con uno dei clienti.

Scopri il tappetino di questa scena su mapwyrn.com

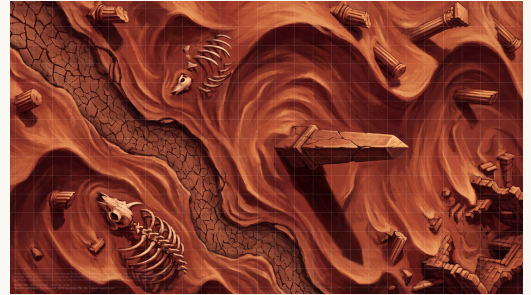
04 / Dunes of Karesh

L'ombra della carovana

Nella sabbia si allunga l'ombra di una carovana, ma sulla cresta della duna non c'è nessuno. L'ombra procede verso una rovina e si ferma davanti al gruppo.

DIETRO LA SCENA

Una lente sepolta riflette un'immagine del passato. La carovana cercava una cisterna e lasciò tre segni lungo il percorso. Una guida di nome Sera sta seguendo gli stessi segni per aiutare viaggiatori rimasti senz'acqua.



Anteprima disegno IA

TRE PASSAGGI DA GIOCARE

1. L'immagine cambia quando qualcuno passa davanti alla lente. Lascia che i personaggi sperimentino con luce, teli o posizioni diverse per leggere la scena.
2. Sera propone di dividere il lavoro: qualcuno segue i segni, altri tengono libera la lente dalla sabbia. Può anche mostrare dove aspettano i viaggiatori.
3. La cisterna è accessibile, ma il suo ingresso sostiene una parte della rovina. Aprirlo in fretta fa cadere pietre; sostenere la struttura, scavare di lato o cercare un'altra apertura sono alternative.

LA COMPLICAZIONE

Il terzo segno non indica l'acqua: avverte di lasciare sempre una riserva per chi viene dopo. La quantità da prelevare diventa una scelta del gruppo.

UN POSSIBILE SEGUITO

Con acqua e indicazioni la carovana riparte. La lente, lasciata al suo posto, può guidare altri viaggiatori; portarla via rivela invece un'iscrizione sul basamento.

Scopri il tappetino di questa scena su mapwyrm.com

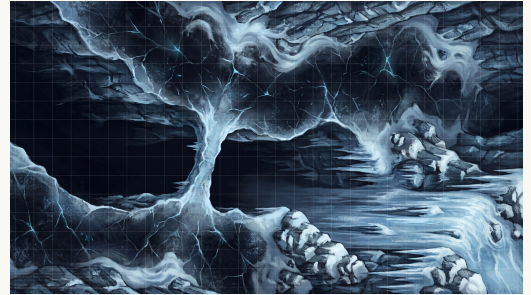
05 / The Frozen Abyss

La luce sotto il ghiaccio

Una luce segue il gruppo sotto il ghiaccio. Quando tutti si fermano, disegna un cerchio. Poi un secondo cerchio, più piccolo, appare poco lontano.

DIETRO LA SCENA

Iria, una ricercatrice bloccata in una cavità, muove una lanterna per chiedere aiuto. La luce più piccola appartiene a un compagno che cerca un'uscita dall'altro lato. Le due cavità comunicano con un passaggio basso.



Anteprima disegno IA

TRE PASSAGGI DA GIOCARE

1. I movimenti della lanterna permettono una conversazione a gesti. Chiedi al gruppo di concordare segnali semplici prima di tentare il soccorso.
2. Una zona opaca indica un tratto di ghiaccio diverso. La via più corta non è necessariamente la migliore: i personaggi possono distribuire il peso, assicurarsi o cercare il bordo della cavità.
3. Iria può raggiungere il compagno lasciando parte dell'equipaggiamento. Il gruppo deve decidere cosa recuperare subito e cosa segnare per una seconda spedizione.

LA COMPLICAZIONE

Nell'equipaggiamento c'è una mappa incompleta della zona. Iria preferisce salvare il compagno; qualcun altro considera quel disegno l'unico modo per tornare a casa.

UN POSSIBILE SEGUITO

Il soccorso riuscito crea alleati e una nuova rotta. Se parte della ricerca resta sotto il ghiaccio, la lanterna diventa un segnale per ritrovare il luogo.

Scopri il tappetino di questa scena su mapwyrm.com