

Leggende di Andor: Guida allo sviluppatore

Autore: maxmaz . versione 1.0 . Data: 28/08/2013

Premessa:

Questo documento è la traduzione in italiano della Developer Guide delle Leggende di Andor scritta dallo stesso autore del gioco, che fornisce utili suggerimenti a chi volesse scrivere delle proprie leggende amatoriali. La traduzione l'ho fatta io partendo dalla versione inglese che a sua volta è la traduzione della versione originale in tedesco, entrambe presenti sul sito ufficiale del gioco:

tedesco: http://legenden-von-andor.de/wp-content/uploads/2012/07/Andor_Developer_Guide.pdf

inglese: http://legenden-von-andor.de/down/Andor_Developer_Guide_EN.pdf

Segnalatemi eventuali errori o inesattezze.

Andor – Guida allo sviluppo

Guida per sviluppare le tue avventure

Nota preliminare:

Ci sono molti modi per creare una nuova avventura per le “Leggende di Andor”. Questa guida descrive solo un possibile approccio. Voglio darti una sorta di struttura all’interno della quale essere creativo. Di solito ciò è più semplice che partire con un foglio bianco.

Michael Menzel

1. Tutto comincia con una minaccia!

Prima di pensare ai dettagli di una leggenda, io provo sempre a definirne l’argomento principale. **Di cosa si tratta?** Ho scoperto che il modo migliore di partire è definire la minaccia, il male. Quindi la prima domanda è: **Quale minaccia attende gli eroi questa volta?** Una volta che te ne sei fatto una buona idea, il grosso del lavoro creativo è fatto.

Quando hai definito la “minaccia” è facile immaginare come gli eroi devono reagire e quali oggetti e supporto dovresti dargli. Con la “minaccia” è sempre possibile definire gli obiettivi della leggenda.

“la leggenda è vinta se...

...il castello è stato difeso e...

...il “terribile troll” è stato sconfitto.

Esempio:

Voglio che gli eroi affrontino un terribile troll. Parto dall’idea che come sua abilità speciale lui abbia Punti Forza addizionali: tanti quante sono le creature che si trovano sulla mappa. Oppure la minaccia potrebbe essere un inverno rigido. O la ricerca di una persona molto speciale inseguita dalla creature.

2. “A1” ovvero “Tutto comincia”

Sulle carte leggenda A1, A2, A3, ecc. io comincio con l’introduzione. È importante stimolare un po’ di *suspance* e di curiosità. Un **dettaglio importante** nelle “Leggende di Andor” è che tutto il testo “succoso” è scritto al passato. Questo è il motivo per cui giocare ad Andor fa sentire un po’ parte di un romanzo. Poi su queste carte devono esserci delle informazioni tecniche come ad esempio quale materiali aggiuntivo è necessario, che oggetti e che supporto ricevono gli eroi e dove devono essere posizionate le creature. Se gli eroi sanno già quale minaccia devono affrontare questa volta, allora l’obiettivo della missione può essere menzionato qui.

Le **posizioni iniziali** delle creature sono molto importanti per la leggenda. Ecco due diversi approcci:

A) Posizioni fisse sulla mappa:

L'intensità della pressione esercitata sul gruppo di eroi dipende da quanto vicino o lontano dal castello posiziono le creature. Quando introduco creature come i troll o i wardrak nelle prime fasi di gioco, dovrebbero partire lontani dal castello, così che gli eroi abbiano il tempo di diventare abbastanza forti. In termini pratici io posiziono queste figure sulla mappa di gioco e provo a vedere dove stanno meglio e come si muovono alla prossima alba. Quando ho la sensazione che la posizione sia quella giusta, allora la scrivo. Di solito, nei primi test scopro che una creatura è troppo vicina al castello o appare troppo presto. Quindi, alcuni aggiustamenti sono necessari e abbastanza normali.

B) Usando i tasselli creatura

I tasselli creatura nelle "Leggende di Andor" sono una buona opportunità per posizionare delle creature in modo casuale. Le posizioni sono già proporzionate alla forza così ad esempio i troll e i wardraks non appaiono troppo vicini al castello. È abbastanza testato usare 5 tasselli all'inizio e altri 5 attivati nel corso della partita. Ma ovviamente puoi provare e variare la cosa a piacere.

È possibile fare un posizionamento ibrido tra **tasselli creatura** e **posizioni fisse**.

Nota: il tipo e il numero di creature usate nei tasselli sono: 7 gor, 4 skral, 2 wardrak, 3 troll. Quindi per le posizioni fisse restano solo le seguenti creature: 7 gor, 1 skral, 2 troll (2 gor non devono essere usati perché potrebbero essere attivati dai tasselli nebbia)

Puoi variare l'**equipaggiamento degli eroi** come desideri. Dovrai fare un po' di prove ma dovresti tenere a mente quanto segue:

1. Non dovrebbero essere armati troppo bene così che possano far evolvere il personaggio e in modo che combattere un gor all'inizio sia comunque una sfida.
2. La maggior parte dell'equipaggiamento dovrebbe essere data all'intero gruppo. Così due giocatori avranno più oggetti ciascuno rispetto a quattro giocatori. Inoltre la decisione di "chi riceve cosa" è la prima decisione tattica per gli eroi

Nota: Le pietre runiche e le erbe magiche dovrebbero essere inclusi nella partita. Puoi definire la loro posizione in modo fisso o casualmente (il dado di un eroe per le decine e un dado rosso per le unità della regione). Se usi i tasselli creatura puoi usare solo due delle tre erbe magiche perché la terza potrebbe essere attivata dai tasselli creatura.

Puoi usare il livello degli eroi per definire la loro **posizione di partenza** o potrai posizzionarli in modo diverso. Ma dovresti comunque evitare che possano partire da una regione con un tassello nebbia.

3. Cambiare idea è appropriato!

Nuove creature, obiettivi e ordini o elementi della storia possono essere benissimo attivati seguendo le carte leggenda. Se ti piace scrivere storie questa è una grande opportunità di creare una **maestosa atmosfera**. Capire quale carta dovrebbe essere attivata e quando però può essere scoperto solo provando.

Esempio: la carta leggenda C è stata attivata. “Immediatamente gli eroi udirono un terribile troll”. Posizionate il terribile troll nella regione X... In combattimento questo troll ha X Punti Forza e...” Quando provo una leggenda spesso succede che una carta compaia troppo presto. Allora io cancello la C e la cambio in una F. Solo per scoprire subito dopo, che E sarebbe stata perfetta :-). Ti dico questo perché può essere fastidioso e voglio incoraggiarti a provare ancora. È normale che succeda e servono un po’ di test per preparare tutto al meglio.

Nelle “Leggende di Andor” ci sono alcune carte leggenda con una **freccia**. Queste carte non saranno attivate da una lettera fissa. La loro posizione sulla tracciato del narratore sarà definita all’inizio del gioco tirando un dado. Se usi questo tipo di carte devi tenere a mente che dovrebbero contenere qualcosa di **positivo** e qualcosa di **negativo** per gli eroi.

Esempio: una **carta freccia** da 4 punti Forza al gruppo di eroi (positivo). Inoltre la carta aggiunge un nuovo gor (negativo). Usando queste carte la leggenda diventa più variabile e la si percepisce in modo diverso a seconda di quando la carta entra in gioco. E nonostante ciò il livello di difficoltà resta costante. E’ ovvio che tu vorresti avere i Punti Forza addizionali il prima possibile, ma d’altra parte, se appare prima, il gor ha più tempo per raggiungere il castello.

4. Testa prima dei tuoi collaudatori

Non appena hai una prima bozza della tua leggenda sei già in grado di testarla. Secondo me la cosa migliore sarebbe testarla tu stesso giocando due personaggi allo stesso tempo. Posso dirti che equilibrare una leggenda richiede un po’ di tempo e siccome non è buona cosa annoiare i tuoi collaudatori dovresti aspettare finché non hai una bozza che hai testato tu stesso più volte.



5. Un operazione di equilibrio

I punti più importanti per bilanciare la difficoltà per un numero diverso di giocatori sono

1. Numero di creature che possono entrare nel castello
2. Forza del boss nemico

Questo significa che devi trovare un modo per equilibrare la difficoltà della tua “minaccia” in funzione del numero di giocatori. Cominciando col definire le forze per due giocatori io suggerisco di aggiungere 10 Punti Forza per ogni giocatore aggiuntivo. Così il “terribile troll” nel mio esempio, ha 10 Punti Forza in una partita a due, 20 in una a tre e 40 con quattro giocatori.

Esempio: uno scudo d’oro del castello è già occupato da una creatura e un troll muove verso il castello. Ora, 4 giocatori hanno due ragioni per sconfiggere questo troll:

- a) Non ci sono altri scudi liberi nel castello
- b) Il loro boss nemico è molto più forte di quello che dovrebbero sconfiggere 2 giocatori. Quindi hanno bisogno di guadagnare l’alta ricompensa del troll

D’altra parte due giocatori hanno due ragioni per lasciare che il troll entri nel castello

- a) Ci sono ancora alcuni scudi liberi nel castello
- b) Il loro boss nemico è più debole di quello che devono sconfiggere i 4 giocatori. Quindi non hanno bisogno della ricompensa del troll

Dato che il narratore si muove ad ogni alba ma anche per ogni creatura sconfitta, incluso il troll (che i 4 giocatori devono sconfiggere per forza) i 2 giocatori hanno guadagnato un intero giorno.

Devi scalare anche quando la “minaccia” non è una creatura. Ho lavorato su una leggenda dove il compito dell’eroe era scortare un personaggio speciale in una certa regione. Per scalare questo obiettivo in funzione del numero di giocatori ho definito che muovere questo personaggio speciale costa all’eroe dei Punti Volontà. In una partita a due giocatori costa 2 Punti Volontà, in una a tre giocatori costa 3 Punti Volontà....

6. La trama secondaria (solo per scrittori di leggende esperti)

Se acquisisci un po’ di pratica nello sviluppo delle leggende scoprirai che serve sempre qualcosa che divida il gruppo di eroi. E’ forte costringere gli eroi a lasciare il castello per portare a termine obiettivi aggiuntivi. Che potrebbero essere una pergamena da portare da qualche parte o delle erbe che devono essere trovate.

Esempio: nella leggenda 2 “La guarigione del re”, gli eroi non hanno solo il compito di curare il re, ma anche di distruggere la torre dello skral. Quando gli eroi trovano la strega le due trame si collegano per la prima volta. Perché lei sa dove trovare l’erba magica ed è anche colei che consente agli eroi di ricevere la pozione e le pietre runiche per poter sconfiggere la torre dello skral.

7. Lieto fi" N"e

Quando hai finito la tua leggenda, sulla carta N devi ripetere gli obiettivi della leggenda e chiedere se sono stati completati. Sulla carta A devi anche rendere noto su quali lettere del narratore devono essere posizionati gli asterischi all'inizio del gioco, per ricordare ai giocatori quando attivare una nuova carta leggenda.

Ti auguro tanto divertimento nello sviluppare una tua propria leggenda e spero di esserti stato d'aiuto scrivendo questi suggerimenti.

Cordiali saluti

Michael Menzel