

SHANGRAAL

Un gioco narrativo e diceless di combattimento e mistero

La Storia

22 ottobre 1307 : Dopo il recente attentato che ha visto protagonisti e vittime i cavalieri francesi dell'ordine Templare un gruppo di designati salpa con una flotta di 18 navi dal porto di La Rochelle, situato sulla costa atlantica francese. A bordo di queste navi vi sono cavalieri superstiti, nobili, navigatori, fedeli e ... tesori. Il viaggio è molto lungo e insito di pericoli sia per il fisico che per la mente. Solo 7 delle 18 navi riescono a salvarsi percorrendo un incredibile intorno all'Africa fino all'attuale Hong Kong. Sulle loro navi vi erano i residui di tesori della conoscenza che i Cavalieri del Tempio avevano recuperato in Oriente. Tali segreti spiegavano il modo di soggiogare le forze che reggono la natura e l'universo per utilizzarle a proprio favore.

I pochi superstiti si stabilirono nella città cinese e qui si integrarono con la sua cultura. In breve, grazie alle loro conoscenze, si stabilirono nel Tempio di Longhua. Grazie ai segreti che essi avevano portato e alle abilità delle persone del luogo riuscirono a creare una particolare lega metallica, l'Anasylium, in grado di trattenere una delle energie della natura e permettere al suo utilizzatore di sprigionarla in maniera cosciente e precisa.

La fuga della flotta templare però non era stata del tutto segreta. Esattamente il 30 ottobre un'altra flotta francese partì all'inseguimento dei templari fuggitivi. Tale flotta era stata inviata dal Re di Francia in persona, Filippo il Bello.

Anche i francesi sopportarono molti pericoli per inseguire le navi templari e ci misero molto più tempo di questi ultimi per raggiungere il luogo dove i cavalieri si erano rifugiati. Circa 3 anni dopo l'arrivo dei templari però, anche gli ultimi superstiti francesi giunsero a Shanghai.

I due gruppi ci misero molti anni per riorganizzarsi e per scoprire informazioni dell'altra fazione. Durante questi anni i francesi presero possesso delle conoscenze del luogo e si integrarono con la popolazione locale. Erano molto interessati ad una misteriosa polvere esplosiva che i cinesi sapevano fabbricare molto bene : la polvere da sparo. Integrandosi quindi con la cultura orientale ne presero molte delle connotazioni e delle abitudini. Diventarono abili combattenti e utilizzatori di armi da fuoco e crearono un loro stile di combattimento che integrasse queste due forme di offesa. Inoltre presero perfettamente posto all'interno della società di Shanghai diventando negli anni persone di grande potere politico, economico e sociale.

Da allora le due fazioni (che da sempre sono denominate i Cavalieri e i Francesi) si danno battaglia. I Francesi da sempre tentano di rubare i segreti Templari ai Cavalieri d'Oriente e per fare questo non hanno scrupoli nel compiere qualsiasi forma di crimine possa essere secondo loro necessario. I Cavalieri invece difendono questi segreti a spada tratta dal loro quartier generale segreto situato nel Tempio di Longhua e si occupano di salvaguardare il benessere delle popolazioni coinvolte e la loro identità segreta. Il loro compito ultimo è quello di stanare ogni membro del gruppo dei Francesi spodestandoli dalle posizioni che occupano adesso nella società.

I Personaggi

I personaggi fanno parte dei Cavalieri d'Oriente. Sono degli abili combattenti all'arma bianca ed ognuno di loro ha un'arma di Anasylium che racchiude un potere speciale. Il compito dei personaggi è quello di salvaguardare i segreti dell'Ordine, difendere la popolazione dalla minaccia dei Francesi e impedire che la gente comune venga a conoscenza della loro esistenza.

Ogni personaggio inoltre fa parte di una congrega all'interno dell'Ordine dei Cavalieri d'Oriente.

Le congreghe presenti sono 5 :

Tigri : sono i combattenti piu' impavidi dell'Ordine. Indossano armature pesanti (adatte al periodo di gioco) e hanno armi grandi e vistose.

Gazzelle : racchiude gran parte dei giovani allievi. I membri di questa congrega si contraddistinguono per la loro enorme agilita'. Indossano vestiti molto leggeri e ampi e armi piccole e facilmente trasportabili.

Aquile : è la congrega di cui fanno parte le spie e gli assassini. Si vestono di scuro e hanno il volto coperto e gli occhi truccati. Usano armi piccole e molto efficaci come lunghi e acuminati stilette.

Castori : i membri di questa congrega sono i piu' abili costruttori di armi in Anasylium di tutto l'ordine. Si vestono in maniera normale e usano solitamente mazze e martelli.

Elefanti : i membri piu' saggi dell'Ordine fanno parte di questa congrega. Usano vestiti di colore chiaro e spesso armi da lancio.

Creare il personaggio

Il personaggio è composto da tre statistiche :

Mestiere

Carattere

Arma

I Punteggi

Ogni giocatore ha a disposizione 30 punti da distribuire nelle tre caratteristiche sopra citate. I punteggi di Mestiere e Arma generano 10 punti narrativi per ogni punto del proprio valore.

Es : il personaggio Xin-Yang ha

Mestiere 12 (Avvocato) --- Punti generati ---> 120 Punti Narrativi Mestiere (PNM)

Carattere 8 (Mediatore)

Arma 10 (Nunchaku) --- Punti generati ---> 100 Punti Narrativi Arma (PNA)

Mestiere

Il mestiere del personaggio è la sua abilita' principale. Puo' essere lo studioso, l'insegnante, il politico, il negoziante. Esso rappresenta, come un cliché, la somma delle sue principali conoscenze.

Carattere

Il carattere rappresenta il pensiero piu' evidente di un personaggio. Esso ne descrive il comportamento e il modo di fare. Il carattere è suddiviso in 9 tipi :

TIPO 1 - L'idealista

Critico nei confronti di se stesso e degli altri, il Tipo Uno è una persona impegnata a migliorare le cose dentro e fuori di se, creando un mondo di giustizia e ordine morale. Valuta istintivamente le situazioni giudicando ciò che è bene o male, ciò che è giusto o sbagliato. É perfezionista, corretto e sincero. Ha senso pratico, autocontrollo, serietà e inflessibilità. Può essere pedante e pignolo.

NON SOPPORTA: L'imperfezione, il disordine, l'incorrettezza.

INFANZIA: Ha dovuto sempre "controllarsi" per essere approvato. Ha avuto genitori critici ed esigenti

PENSA: Come posso rendere tutto 'migliore'?

CHIEDE: Ho ragione?

IL PECCATO: Ira

TRAPPOLA: Giudizio, critica, ipersensibilità all'imperfezione.

TIPO 2 - L'altruista

Cerca affetto e approvazione. Vuole essere amato e apprezzato diventando indispensabile per gli altri. Ha spirito di sacrificio ed è dedito agli altri, ma nello stesso tempo tende a manipolarli. E' espansivo e tende a dare buoni consigli. Se non si sente gratificato, può diventare piagnucoloso e sentirsi vittima.

NON SOPPORTA: chi non ha "bisogno", chi è indipendente.

INFANZIA: Aveva la sensazione di doversi rendere utile per essere notato e amato. Ha 'dovuto' occuparsi degli altri familiari.

PENSA: C'è "bisogno di me", sono troppo "utile". Non ho tempo per me. Devo 'aiutare' gli altri.

CHIEDE: Sono abbastanza buono? Sono indispensabile? Chi ha bisogno di me?

IL PECCATO: l'Orgoglio

LA TRAPPOLA: La compiacenza e l'adulazione

TIPO 3 - L'organizzatore

Cerca di essere amato per le sue capacità e per quello che fa (trascurando a volte quello che è). Ha una personalità vivace e reattiva, è capace ed efficiente, e desidera fortemente fare bene. Ma spesso vive in uno stato di confronto, dando molta importanza a ciò che appare. Il rischio che corre è di confondere il vero io con l'immagine tipo del gruppo a cui appartiene (dirigente in doppiopetto, supermamma che si occupa di tutto, ecc.).

NON SOPPORTA: L'inefficienza e il fallimento

INFANZIA: Si è sentito amato perché era "bravo" a scuola, nello sport, ecc.

PENSA: "Devo essere bravo ed efficiente in tutto ciò che faccio"

CHIEDE: Sono abbastanza bravo? È andata bene? Vi è piaciuto quello che ho fatto?

IL PECCATO: La menzogna

LA TRAPPOLA: La vanità, l'immagine

TIPO 4 - L'artista

Ha grande senso artistico, gusto del bello, senso del colore. È intuitivo, romantico, sognatore, stravagante. Si preoccupa dell'immagine e veste in maniera stravagante o ricercata. È malinconico e non sa vivere nel presente: si rifugia nel passato o sogna il futuro. Ama l'insolito, l'eccentrico, l'eccezionale. Si esprime attraverso l'arte: può essere un poeta, un musicista, un pittore, un ceramista, un fioraio, un designer. Non disdegna situazioni strane, scandali e cose proibite.

NON SOPPORTA: Il brutto, lo sporco, il "normale", l'ordinarietà.

L' INFANZIA: Ha subito perdite o è stato sradicato

PENSA: "Devo farmi notare o nessuno si accorgerà di me"

CHIEDE: "Cosa pensate di me? Mi notate? Vi colpisco?"

IL PECCATO: L'invidia

LA TRAPPOLA: Malinconia, depressione, pulsione di morte

TIPO 5 - Il Pensatore

Si mantiene ad una certa distanza emotiva dagli altri. Difende la sua intimità e non si lascia coinvolgere. Parla poco, è introverso, è osservatore; può essere un ricercatore o un inventore. È un buon ascoltatore, tranquillo, amabile e gentile; ma appare anche freddo e distante.

NON SOPPORTA: Doversi mettere in mostra, parlare in pubblico, la superficialità, la disattenzione e l'incoerenza.

INFANZIA: Ha pensato di "non essere desiderato", è vissuto in ambienti ristretti

PENSA: "Cogito ergo sum": penso dunque esisto

CHIEDE: Come si fa? Come funziona?

IL PECCATO: L'avidità

LA TRAPPOLA: L'avarizia (dare poco di sè stesso)

TIPO 6 - Il Collaboratore fidato

É timoroso, coscienzioso, tormentato dal dubbio. A volte è diffidente e sospettoso. É portato a rimandare e ha paura di agire perchè esporsi può portare ad essere attaccati. Ha spirito di gruppo, è affidabile, fedele e ligio alle regole. Si identifica con le cause dei deboli, sacrifica se stesso ed è fedele alla causa. Il tipo 'controfobico' è estremista, provocatorio, temerario, amante del rischio.

NON SOPPORTA: Chi non si attiene alle leggi e alle regole, le devianze

INFANZIA: Aveva genitori incontrollati, imprevedibili, violenti oppure sentimentalmente freddi. Può essere stato punito spesso senza un motivo giusto.

PENSA: Non posso fidarmi di nessuno, neanche di me stesso

IL PECCATO: La paura

LA TRAPPOLA: La codardia o la temerarietà

TIPO 7 - L'ottimista

É una persona sostenuta da una condizione di vitalità, gioia ed energia permanente che la rende attraente. É estroverso, creativo e aperto alle opportunità che la vita offre. Ha molti interessi, è comunicativo e versatile, ama giocare e divertirsi. Ama la varietà e tutto ciò che aiuta a celebrare la vita: viaggi, feste, canti, pasti al ristorante. Vuole avere "più" di tutto e non vuole crescere (Peter Pan). Spesso ha problemi di peso (odia le diete) e vive di eccessi.

INFANZIA: Molti sette nell'infanzia hanno fatto esperienze traumatiche e dolorose che non vogliono ripetere

NON SOPPORTA: Il dolore e la sofferenza

PENSA: Voglio essere felice, voglio godermi la vita il più possibile

CHIEDE: Sarò abbastanza simpatico?

IL PECCATO: L'ingordigia, l'intemperanza

LA TRAPPOLA: Idealismo, superficialità

TIPO 8 - Il Capo

É una persona forte, realista e orientata all'azione e al lavoro. Ha opinioni chiare e profonde sulle cose. Ha un forte senso della giustizia: protettivo e combattivo, prende spesso le difese di sè e dei suoi cari. È aggressivo, diretto, autoritario, dà ordini volentieri. Controlla tutto e tutti, e tende ad imporre il suo potere sugli altri. È provocatorio, litigioso, rissoso, e può incutere timore.

NON SOPPORTA: La debolezza, le ingiustizie, l'ipocrisia

INFANZIA: Ha avuto un'infanzia combattiva in cui solo il forte era rispettato; può avere subito soprusi o ingiustizie.

PENSA: Devo essere 'cattivo' perché essere buoni significa debolezza

IL PECCATO: La lussuria

LA TRAPPOLA: La vendetta e la ritorsione, la punizione del "colpevole"

TIPO 9 - Il Mediatore

Persona calma, amichevole e pratica, caratterizzata da una bontà, semplicità e amabilità naturale.

Non è portato a criticare o giudicare le persone, ma piuttosto cerca di riportare la riconciliazione e la pace là dove c'è la tensione e il conflitto. É diplomatico, sincero e amorevole. È anche piuttosto influenzabile, si lascia trasportare dalla corrente ed è ambivalente.

NON SOPPORTA: Il conflitto, la lotta, l'aggressività

INFANZIA: Si è sentito trascurato. È stato ignorato oppure rifiutato quando esprimeva un'opinione.
PENSA: Non valgo molto, è meglio andare d'accordo con tutti, così non ho fastidi
CHIEDE: "Perché devo stare in piedi se posso sedermi? Perché devo stare seduto se posso stare sdraiato? Perché voi siete così frenetici?"
IL PECCATO: L'accidia, la pigrizia
LA TRAPPOLA: La resa, l'abbandono, la fuga

Ogni volta che il personaggio si trova di fronte ad una situazione che coinvolge il peccato specifico della sua tipologia di carattere (a patto che non sia uno scontro) deve fare una scelta : o spendere un punto di carattere per resistere al peccato o cedere alla trappola. In quest'ultimo caso il giocatore dovrà interpretare la specifica trappola in cui è incappato per un tempo ragionevole. Un personaggio non può perdere più di due punti carattere per seduta. Inoltre, per ogni tre scontri a cui partecipa (anche come non protagonista della scena) evitando di incappare in ciò che non sopporta riceve un punto carattere aggiuntivo (è il master che ha l'ultima parola sull'attribuzione di questo punto bonus). Un personaggio può avere al massimo un numero di punti carattere pari al doppio del valore originale.

Quando i punti carattere di un personaggio raggiungono lo 0 esso è diventato completamente succube dei propri difetti e si allea con i Francesi.

Arma

L'arma rappresenta sia l'abilità del personaggio nel combattimento all'arma bianca sia l'arma con cui combatte solitamente.

L'arma del personaggio può essere una qualsiasi arma bianca orientale. Essa fa parte del personaggio come una qualsiasi parte del suo corpo e in tutto e per tutto cavaliere ed arma sono inseparabili. Ogni arma ha un nome e un potere che lo contraddistingue.

Animale : il cavaliere assume i connotati di un animale

Aria : permette di influenzare i fenomeni atmosferici e di sprigionare poteri relativi alla forza dell'elemento e all'elettricità

Acqua : permette al cavaliere di assumere peculiarità relative all'acqua o al ghiaccio

Corpo : dona poteri taumaturgici o di necromanzia

Pianta : permette di assumere le peculiarità di una pianta

Fuoco : governa le fiamme e permette di evocare il potere

Immagine : permette di generare qualsiasi tipo di illusione

Mente : permette di soggiogare la mente altrui o di modificare la propria

Terra : il cavaliere ottiene le peculiarità della terra e degli elementi a lei affini

Il legame tra padrone e arma è imprescindibile . Questa forte affinità rende impossibile ad altri utilizzare un arma non propria al pieno delle sue possibilità'.

Gli scontri

Uno scontro è una situazione in cui il personaggio e qualcun'altro o qualcos'altro risolverebbero in maniera differente, contrastante. A questo punto si tratta di uno scontro che viene risolto con il "metodo ALEPH di risoluzione". In tutte le altre situazioni la narrazione degli eventi viene fatta congiuntamente da giocatori e master. I primi narrano le azioni del proprio personaggio mentre il secondo tutto ciò che circonda i personaggi stessi.

Metodo Aleph

Fase 1 : Determinazione del Plot.

Per prima cosa è necessario delineare il plot della scena che riguarda lo scontro. Questo nient'altro è che l'evento che ha scatenato lo scontro e che deve essere risolto (es: una battaglia tra due contendenti, la seduzione di una ragazza, il superamento degli impianti di sicurezza di una banca). Il plot sarà determinante per la risoluzione dell'azione. Niente di ciò che viene narrato all'interno della risoluzione dello scontro può influenzare la riuscita del plot prima della conclusione dello scontro stesso.

Fase 2 : La scelta del tratto

Ogni concorrente allo scontro decide quale tratto utilizzare per lo scontro tra il mestiere e l'arma. Questo sarà ciò che delinera' la sua narrazione della scena in caso di vittoria del potere narrativo

Fase 3 : La direzione della scena

Tutti i giocatori e il master decidono quanti punti narrativi scommettere del proprio cliché'. Colui che ha totalizzato il punteggio unico più alto governa la scena.

Fase 4 : La scelta dell'avversario

Il personaggio (o l'evento) che ha vinto la direzione della scena decide chi è il suo antagonista per quella scena (può quindi essere un pg o l'avversario impersonato dal master)

Fase 5 : Il ciclo narrativo

A partire da colui che ha vinto la scena e procedendo in senso orario ognuno scrive su un foglio 7 parole che descrivono la scena che sta avvenendo oppure decidere di evocare il potere della propria arma. Se decide di scrivere allora può usare dei punti narrativi del suo cliché' per aumentare le parole che può scrivere in questa fase.

Se decide di evocare il potere della sua arma spende permanentemente un punto del proprio cliché' (un punto standard, non un punto narrativo), salta la fase di scrittura ma alle fasi successive (se ci sono) può narrare il potere evocato e può usare tale potere nella fase 7.

- Se è il giocatore che ha vinto la scena o il suo avversario può spendere un qualsiasi numero di punti narrativi.
- Se non è né il direttore della scena né l'avversario può spendere al massimo 3 punti per aumentare il numero delle parole che può scrivere. I punti spesi da questi ultimi giocatori, detti punti sospesi, devono essere segnati perché serviranno in una fase successiva.

ATTENZIONE : il potere dell'arma può essere evocato solo in questi casi :

- La scena coinvolge direttamente il pericolo dell'Ordine.
- La scena NON coinvolge il peccato del personaggio.
- La scena coinvolge direttamente la sconfitta di un Francese.
- Il personaggio deve essere direttore della scena o avversario.
- Il personaggio deve aver scelto il tratto Arma per quella scena.

Vincoli alla scrittura :

- La frase deve sempre essere di senso compiuto.
- Si considera parola una qualsiasi locuzione presente sul dizionario della lingua italiana. I segni di interpunzione sono gratuiti e non valgono al fine del conteggio delle parole.
- Ciò che viene narrato deve rispecchiare il cliché' usato dal direttore della scena o dall'avversario.
- Non è possibile risolvere il plot della scena durante la narrazione (se lo scontro è una battaglia

tra due persone ad esempio, nessuno puo' scrivere che uno dei due muore o viene sconfitto)

- Le frasi che si compongono man mano che il foglio passa di mano devono sempre avere un senso e non ci devono mai essere forzature narrative. Vigè la regola : se si è iniziato a parlare di qualcosa bisogna che si concluda ragionevolmente quell'argomento prima di passare ad altro.

Particolarita' :

- Il master se coinvolto come direttore della scena o come avversario, possiede 7 punti bonus per la scena per ogni giocatore presente al tavolo meno uno. Essi sono i primi che si consumano e solo finiti quelli comincerà a usare i punti narrativi del clichè che sta usando. Nel caso invece non sia coinvolto nella scena si limiterà a scrivere 8 parole ogni volta che sarà il suo turno.

Dopo aver compiuto tre giri completi il procedimento si ferma e si passa alla fase successiva.

Fase 6 : La determinazione del vantaggio.

Quando i due giri si sono conclusi viene effettuata una lettura completa di ciò che è stato scritto e viene votato il vantaggio. Ogni giocatore sceglie chi tra il direttore della scena o l'avversario abbia ottenuto un vantaggio da ciò che è stato scritto. In caso di parità il voto del master è determinante.

Fase 7 : La risoluzione del Plot

A questo punto viene effettuata la risoluzione del plot della scena. Il direttore della scena e l'avversario scommettono in segreto un numero di punti narrativi del proprio clichè. Il giocatore che ha ottenuto il vantaggio ottiene come bonus 10 più la somma dei punti sospesi della scena. Inoltre se uno dei due contendenti ha utilizzato il potere della propria arma ha diritto a 25 punti bonus. Colui che ottiene ha il punteggio più alto vince la scena e ha diritto a narrare la chiusura del plot mentre l'altro perde permanentemente un punto dal proprio clichè (non un punto narrativo ma un punto effettivo). (Es : se il plot era lo scontro tra due avversari il vincitore narrerà in che modo lo ha sconfitto). Se in questo modo qualcuno raggiunge il punteggio 0 con uno dei suoi clichè allora il suo personaggio è considerato morto/sconfitto/fuori gioco (a seconda della cosa più appropriata per il clichè utilizzato) e il suo personaggio viene ritirato dal gioco.

- la narrazione della risoluzione del Plot deve rispecchiare completamente quel che è stato scritto durante la fase 5.
- nessuno puo' narrare la morte o la sconfitta permanente di un avversario. L'unico modo affinché un personaggio sia messo fuori combattimento definitivamente è che un suo clichè raggiunga lo 0.

NB : Tutti i punti narrativi spesi in una qualsiasi delle fasi dello scontro sono persi per tutta la durata della seduta ma vengono automaticamente riacquistati nella seduta successiva (ricalcolati ovviamente sul valore attuale del rispettivo clichè).

Riacquistare i punti persi nei tratti o ottenerne dei nuovi.

Ogni tre scene vinte con un determinato tratto il personaggio acquisisce un punto bonus in quel tratto.

Gli avversari

Esistono 3 tipi di avversari : gli individui comuni, gli eventi e i Francesi

Individui comuni

Sono anche essi rappresentati dalle tre caratteristiche ma non hanno armi magiche.

Eventi

Rappresentano una qualsiasi forma di difficoltà che il master mette di fronte ai personaggi : trappole, fiamme da attraversare, sistemi da eludere, ecc. Posseggono un solo cliché che rappresenta la loro essenza. (Es : i pg si trovano di fronte ad una trappola che fa scattare dei dardi avvelenati. La trappola ha un unico cliché 'Dardi Avvelenati' (8) e quindi possiede 80 punti narrativi).

Francesi

Sono gli avversari per eccellenza dei personaggi giocanti. Anche essi sono rappresentati dai tre cliché ma non hanno armi magiche. Al loro posto posseggono un enorme talento con le armi da fuoco che spesso hanno delle modifiche iper tecnologiche. Anche essi quindi possono attivare l'abilità particolare della propria arma e utilizzare nella risoluzione dello scontro tutti i vantaggi in punti che usano i personaggi nell'utilizzare le loro armi magiche. (Es : l'arma di Guillame , Francese esperto nell'uso di armi di precisione, è un fucile che spara proiettili a ricerca di calore in grado di paralizzare il cuore se il veleno che contengono i suoi proiettili entra in circolo)

SHANGRAAL

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME DEL GIOCATORE _____

NOME DEL PERSONAGGIO _____

CONGREGA DI APPARTENENZA _____

TRATTI

MESTIERE () _____ **PUNTI NARRATIVI** () _____

SCENE VINTE ○ ○ ○

CARATTERE () _____ **NON SOPPORTA** _____

SCONTRI PRESENZIATI ○ ○ ○ **PECCATO** _____

(EVITANDO CIO' CHE NON SOPPORTA)

TRAPPOLA _____

ARMA () _____ **PUNTI NARRATIVI** () _____

NOME _____

POTERE _____

SCENE VINTE ○ ○ ○