

S.I.D.
SISTEMA
INTERATTIVO-DESCRITTIVO
(Versione I.IV)

Creato da
Federico “Angelo” Pilleri

Avvertimento Preliminare ai Lettori

SID è un Gioco di Ruolo, o più brevemente un GdR; come il nome stesso lascia intuire, è un prodotto la cui funzione è prettamente ludica: il suo fine principale è il divertimento del fruitore, e qualsiasi scopo ulteriore è da ricercarsi non nel gioco, ma piuttosto nel giocatore.

Per la sua stessa natura e per alcune scelte precise effettuate in fase di progettazione, SID è strutturato in maniera tale da non offrire ai giocatori nulla di più rispetto a ciò che essi decideranno di utilizzare. Pertanto, se alla lettura di questo manuale doveste pensare di esservi imbattuti in qualche nefando esempio di malvagità e

perdizione, o in qualche corrotto progetto di una innominata e improbabile setta segreta di derivazione massonico-templare-sionista, riflettete un momento: forse sono i vostri occhi che vedono simili cose anche dove non ci sono.

SID è un gioco: se voi volete che lo sia può essere divertente ed educativo; può essere frivolo, se vi fa piacere, o al contrario impegnato e impegnato di tematiche importanti e altamente introspettive. Sta a voi, lettori e giocatori, decidere che cosa fare di SID. Ricordatevi, in esso non troverete nulla di più di ciò che vorrete trovarci voi stessi.

Cosa è un Gioco di Ruolo

Se avete già avuto a che fare con dei Giochi di Ruolo saprete che si tratta di giochi da tavolo particolari, dove i giocatori si devono immedesimare nei personaggi interpretandone le scelte e le azioni nelle situazioni più disparate. Tipicamente un Gioco di Ruolo implementa la figura del Game Master, o Arbitro, o Narratore, o Custode, o Magister: un giocatore che non gestisce un personaggio vero e proprio, ma il mondo nel quale i personaggi degli altri giocatori si trovano ad agire. In molti Giochi di Ruolo gli esiti delle azioni intraprese dai vari personaggi sono determinati, oltre che dal buonsenso

comune, dalle loro capacità (misurate da appositi parametri -tipicamente- numerici) e da una certa dose di imprevedibile casualità, che solitamente viene resa mediante l'impiego di dadi a varie facce e/o carte di varia natura.

Chiaramente esistono numerosi Giochi di Ruolo che fanno eccezione a quanto scritto sopra, e le loro varianti sono tante e tali che sarebbe dispersivo pensare di trattarle tutte in questa sede. Ai nostri fini ciò che conta è chiarire in maniera rapida che cosa si intende generalmente per Gioco di Ruolo, per poter meglio spiegare la natura di SID.

Cosa è S.I.D.

SID è un sistema di Gioco di Ruolo ideato per essere facile da imparare e utilizzare e, nel contempo, piacevole e divertente. È un Sistema Interattivo-Descrittivo, come dice il suo stesso nome: ovvero, in SID ogni singolo evento è descritto e interpretato alla luce del contesto in cui avviene e delle interazioni che l'hanno posto in atto.

Il regolamento di questo gioco è stato ideato proprio allo scopo di implementare e incentivare una esaustiva descrizione e narrazione degli eventi da parte di tutti i giocatori; chiaramente, detto così il tutto può sembrare molto fumoso e improbabile, e il regolamento di SID può apparire

piuttosto complesso. Con la lettura di questo manuale, tuttavia, si potrà ben vedere come in realtà SID sia un gioco davvero semplice.

Per giocare a SID è necessario impiegare poche cose: alcuni fogli di carta, penne o matite e una o più coppie di dadi a sei facce, del tipo comunemente usato nella maggior parte dei giochi da tavolo. Esiste una versione avanzata del regolamento di SID, che può fare ricorso a degli strumenti ulteriori per migliorare e arricchire l'esperienza di gioco, ma è possibile divertirsi con questo Gioco di Ruolo anche senza utilizzarli.

Per i Giocatori di Ruolo

A differenza di molti GdR, SID non implementa meccaniche realistiche, né specifiche per ogni situazione possibile; il suo punto di forza è il ricorso a un'unica meccanica, che assieme alla giusta descrizione può risultare adeguata ad ogni situazione così come assolutamente insoddisfacente. Lo stile di gioco adeguato per fruire al meglio di SID è quello focalizzato non tanto sui singoli avvenimenti, quanto sui loro effetti in uno scenario e in una storia più ampi.

A seconda dello stile di gioco che favorite SID potrebbe risultarvi sgradito; è più che possibile, e in verità piuttosto comprensibile date le scelte in certi campi "estreme" per cui ho optato

al momento della stesura di questo manuale. A voler essere precisi, SID è un esperimento, il tentativo di creare un GdR generico che sopperisce alla sua mancanza di specificità regolistiche con delle meccaniche atte a supportare ogni tipo di narrazione, e che proprio per questo possa essere utilizzato anche per rapide avventure senza una preparazione preliminare di chissà quale entità. Per questo, lettori, vi chiedo di provarlo comunque, anche se magari vi sembra poco pratico, o impreciso, o direttamente una grande boiata; potreste scoprire che, in certe situazioni, SID è proprio quel che vi serve.

Alcuni Termini e Abbreviazioni

Come accade per molti Giochi di Ruolo, il manuale di SID utilizza alcune abbreviazioni e di alcuni termini specifici; probabilmente alcune di esse vi saranno note, e ne troverete altre intuitive, ma in caso di difficoltà non esitate a far ricorso a questo rapido indice.

- *2d6: due dadi a sei facce, usati per tutti i tiri da effettuare in SID.*
- *Ambientazione: il mondo di gioco nel quale sono ambientate le partite di un GdR.*
- *AZ: Azione, una delle cinque Caratteristiche che descrivono un personaggio in SID.*
- *BA: Bonus Attitudinale, un particolare bonus che si può ottenere per certi tiri in SID.*
- *BD: Bonus Descrittivo, un particolare bonus che si può ottenere per certi tiri in SID.*
- *BS: Bonus Situazionale, un particolare bonus che si può ottenere per certi tiri in SID.*
- *Campagna: una serie di sessioni di GdR collegate fra loro con la stessa ambientazione.*
- *FA: Fascino, una delle cinque Caratteristiche che descrivono un*

personaggio in SID.

- *GdR: Gioco di Ruolo, spesso abbreviato anche come GDR o direttamente GR.*
- *GM: Game Master, il giocatore che gestisce il mondo di gioco in SID.*
- *PE: Percezione, una delle cinque caratteristiche che descrivono un personaggio in SID.*
- *PG: Personaggio Giocante, un personaggio interpretato da un giocatore.*
- *PNG: Personaggio Non Giocante, un personaggio interpretato dal GM.*
- *RE: Resistenza, una delle cinque caratteristiche che descrivono un personaggio in SID.*
- *RS: Rango di Successo, un parametro molto importante nel regolamento di SID.*
- *SID: Sistema Interattivo-Descrittivo, il GdR di cui stai leggendo il manuale.*
- *Sessione: una singola partita di SID come di qualsiasi GdR.*
- *SO: Sotterfugio, una delle cinque Caratteristiche che descrivono un personaggio in SID.*

CAPITOLO I - LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

La fase preliminare di praticamente ogni Gioco di Ruolo è quella di creazione dei personaggi che andranno successivamente impiegati nel corso della partita vera e propria. Spesso gli stessi personaggi saranno protagonisti di più avventure, venendo utilizzati in numerose partite; per questo motivo il primo capitolo di questo manuale spiega come creare il proprio personaggio con le regole di SID.

Panoramica

Il requisito fondamentale per la creazione di un personaggio in SID è l'elaborazione di una idea generale di come il personaggio stesso dovrà essere: non devono essere i parametri -numerici o descrittivi che siano- a influenzare un giocatore nella fase di creazione del suo personaggio, ma egli deve assegnare i parametri proprio in funzione del personaggio che ha in mente di giocare.

A tal proposito si consiglia di elaborare in primo luogo una storia e una breve descrizione (quello che viene spesso chiamato background) del personaggio che si intende creare; non è assolutamente necessario tirare fuori quantità di righe degne di uno scrittore russo del secondo ottocento -anche

perché questo sarebbe poco pratico e richiederebbe anni di preparazione per un personaggio che magari verrà giocato soltanto per una partita: l'importante è che da quelle poche righe che verranno scritte si possa capire come dovrà essere il personaggio.

Inoltre, anche se è quasi scontato, bisogna accertarsi che il personaggio così definito sia adatto al mondo di gioco.

L'assegnazione dei vari parametri dovrà poi essere effettuata tenendo a modo il testo contenente la storia e la descrizione del personaggio. Chiaramente, esse potranno essere modificate in seguito, ma è altamente sconsigliata la creazione di un personaggio i cui parametri siano

in totale disaccordo con la sua natura.

Esempio: Marco decide di creare un personaggio da usare nel *Mundus Mutans*, l'ambientazione ufficiale di *SID*. Si tratta di una ambientazione fantasy comica, in cui gli stereotipi la fanno da padroni. Pertanto, Marco decide che il suo personaggio, per essere adatto al mondo di gioco, sarà un cavaliere molto capace, di nome Guerry, appartenente alla nobile stirpe degli *Ero*.

Parametri Numerici

Dopo aver stabilito che tipo di personaggio si intende creare bisogna assegnargli dei parametri numerici; in *SID* vi sono soltanto cinque valori matematici per ogni personaggio, le sue cinque Caratteristiche.

Esse sono:

Azione (AZ) – La Caratteristica Azione di un personaggio misura la sua attitudine a influenzare attivamente l'ambiente esterno. Il valore di Azione può essere collegato alla forza fisica, così come a un particolare addestramento, o a una attitudine nei confronti di svariati incantesimi offensivi. Questa Caratteristica viene solitamente impiegata per tutti i tiri di dado relativi ad azioni di vario genere, dai tiri di attacco alle prove per scalare una montagna o buttare giù un palazzo.

Fascino (FA) – La Caratteristica Fascino di un personaggio misura le sue capacità di influenza emotiva e psicologica sull'ambiente esterno. Il valore di Fascino può essere collegato all'aspetto esteriore, così come a notevoli contatti politici o a una personalità forte. Questa Caratteristica viene solitamente impiegata per tutti i tiri di dado relativi a confronti di personalità: prove di seduzione, tentativi di arringare una folla o tiri effettuati per cercare di ottenere trattamenti di favore.

Percezione (PE) – La Caratteristica Percezione di un personaggio misura la sua reattività agli stimoli provenienti dall'ambiente esterno. Il valore di Percezione può essere collegato a dei sensi eccezionalmente sviluppati, a un

infallibile intuito o alla capacità di mettersi in contatto con delle entità superiori e quasi onniscienti. Questa Caratteristica viene solitamente impiegata per tutti i tiri di dado relativi alla capacità di percepire degli stimoli e reagire ad essi con prontezza, si tratti di un particolare odore, di una trappola appena scattata o del tono particolarmente titubante e insicuro nel tono del proprio interlocutore.

Resistenza (RE) – La Caratteristica Resistenza di un personaggio misura la sua capacità di resistere agli stimoli provenienti dall'ambiente esterno. Il valore di Resistenza può essere collegato a una salute e una disciplina di ferro, a una qualche protezione di natura magica o a una fortuna sfacciata. Questa Caratteristica viene solitamente impiegata per tutti i tiri di dado relativi alla capacità di opporsi alle azioni ostili, siano essi attacchi fisici, tentativi di intimidazione o l'azione di una malattia.

Sotterfugio (SO) – La Caratteristica Sotterfugio di un personaggio misura la sua capacità di eludere le attenzioni dell'ambiente esterno. Il Sotterfugio può essere inteso come la Caratteristica

“opposta” alla Percezione. Il valore di Sotterfugio può essere collegato a un addestramento da ladro, a una invisibilità magica o a una limitata forma di camuffamento naturale. Questa Caratteristica viene solitamente impiegata per tutti i tiri di dado relativi ad azioni furtive, si tratti di un borseggio, di una fuga discreta o dell'occultamento di particolari informazioni.

Le Caratteristiche di un personaggio possono avere un valore che va da 1 a 12; quanto più è alto questo punteggio, tanto più il personaggio è dotato nel campo di interazioni coperto da una data Caratteristica.

Il punteggio medio di un essere umano (e di un “personaggio comune”) in ogni Caratteristica è pari a 7; valori dall'8 al 10 indicano capacità sorprendenti ma ancora “umane”, così come un valore dal 6 al 4 indica un individuo soltanto moderatamente incapace. Al contrario, un 11 e un 12 indicano capacità quasi sovrumane, quei livelli che ben pochi individui possono sperare di raggiungere; e, allo stesso modo, un punteggio di 3, di 2 o di 1 indica un'incapacità assoluta e inumana -non è

possibile avere 0 punti in una caratteristica.

Dato che il valore medio delle Caratteristiche è pari a 7, in fase di creazione ogni giocatore ha a disposizione 35 ($7 \times 5 = 35$) punti totali da dividere come meglio crede fra le

Caratteristiche del suo personaggio. In questo modo può dare vita a un individuo assolutamente nella norma, oppure a un personaggio che, seppure non particolarmente dotato in alcuni campi, possiede delle doti notevoli in altri.

Esempio: Dopo aver ideato il proprio personaggio, il nobile Guerry Ero, Marco procede con la distribuzione fra le 5 Caratteristiche dei 35 punti concessi dal Game Master. Vuole che Guerry sia un combattente capace e un capo carismatico, anche se un po' disattento; inoltre, Marco non riesce a pensare al nobile Ero come a un furfante furtivo. Tutto sommato, egli decide di assegnare alle Caratteristiche dei suoi PG i seguenti punteggi: l'Azione di Guerry Ero sarà pari a 9, il suo Fascino a 8, la sua Percezione a 6, la sua Resistenza a 8 e il suo Sotterfugio a 4. Immaginandosi il proprio personaggio, Marco se lo figura come il classico cavaliere in armatura, forte, orgoglioso, belloccio e tremendamente sferragliante.

Parametri Descrittivi

I valori prettamente numerici delle cinque Caratteristiche, sebbene definiscano tutta la sua possibile gamma di interazioni, non forniscono certo una descrizione di un personaggi in SID.

Come già detto in precedenza, in questo GdR la definizione di un personaggio non è affidata a dei valori numerici, ma a delle vere e proprie descrizioni. Così un personaggio non sarà AZ 5 FA 8 PE 8 RE 6 SO 8, ma “Lucius, un furfante di

bell'aspetto un po' avido e vigliacco ma abbastanza amichevole”; l'abbinamento di descrizione verbale e parametri numerici offre un ritratto forse non completo, ma di sicuro concreto del personaggio, che viene compreso di più di quanto non avverrebbe se fosse descritto soltanto sulla base di valori numerici o semplici descrizioni.

Il primo termine da associare a un

personaggio è, chiaramente, il suo Nome; qualsiasi indicazione a riguardo sembra giustamente inutile, e l'unico scontato consiglio che è lecito dare è quello di scegliere un nome attinente al personaggio che si vuole interpretare e al mondo nel quale lo si deve interpretare.

In secondo luogo, a un personaggio va associata una Professione; questa corrisponde in una certa misura alla "classe" di numerosi giochi di ruolo, ma non è assolutamente un parametro determinativo: un personaggio svolge una particolare Professione perché agisce in un certo modo, non agisce in un certo modo perché appartiene a una data Professione. Anche in questo caso ci sono pochi consigli da dare: una Professione può essere descritta da una breve frase, o da una singola parola più pregnante di interi periodi a seconda delle situazioni; chiaramente, sono da evitare quelle Professioni assolutamente poco in linea con il mondo circostante, come l'allevatore di dinosauri nell'Inghilterra contemporanea o il tassista nell'antica Grecia.

In terzo luogo, a un personaggio vanno

associati due Tratti Caratteriali; si tratta di tre aggettivi o attributi -o anche brevi frasi- che descrivono il modo di agire del personaggio. Si consiglia di evitare Tratti poco in linea col personaggio che si vuole giocare, in quanto darebbero vita a situazioni ben poco coerenti: dato che essi vengono assegnati dal giocatore che interpreterà il personaggio, sarebbe piuttosto stupido utilizzare dei Tratti che non hanno nulla a che vedere col personaggio che si vuole usare.

Un giocatore non dovrebbe mai vedere i Tratti Caratteriali del suo personaggio come dei limiti: in primo luogo perché, avendoli scelti lui, è stato direttamente responsabile della loro natura; in secondo luogo perché a sua discrezione può sempre sostituirli con altri che è più incline a interpretare. In ogni caso si sconsiglia al giocatore di scegliere dei Tratti Caratteriali che faticherà a far seguire al suo personaggio, in quanto questo sarebbe deleterio per la sua e per l'altrui esperienza di gioco.

Infine, a un personaggio vanno associati due Tratti Fisici; come i Tratti Caratteriali questi aggettivi, attributi o proposizioni devono dare una rapida descrizione del personaggio, ma dal

punto di vista dell'aspetto esteriore. È consigliabile una certa coerenza non solo con l'idea del personaggio (una modella descritta come “piuttosto brutta” sarebbe particolarmente assurda), ma anche con i suoi parametri numerici e soprattutto col mondo di gioco: un individuo biondo con gli occhi azzurri avrebbe poco senso in una avventura ambientata nel centro dell'Africa prima dell'arrivo degli Europei, così come avrebbe poco senso un personaggio con Resistenza 12 descritto come “gracile e di salute cagionevole”. In una certa misura questo può cambiare a seconda del mondo di gioco: in una terra di grandi maghi un personaggio gracile e di salute cagionevole può benissimo avere Resistenza 12 perché capace di utilizzare potenti incantesimi difensivi, e in una Terra futuristica la sua innaturale

robustezza può essere dovuta a innesti bio-tecnologici, ma in altri mondi di gioco un personaggio del genere è semplicemente inconcepibile.

Dei quattro tratti assegnati a un personaggio, due devono essere “neutri”, uno deve essere un pregio e uno un difetto. Un tratto neutro può essere ad esempio “altruista”, utile in certe situazioni ma dannoso in altre; “insopportabile” è un buon esempio di difetto, mentre invece “buona memoria” è un indiscutibile pregio.

I tratti neutri, il pregio e il difetto possono essere sia Tratti Caratteriali che Tratti fisici: in questo modo, sarà possibile personalizzare maggiormente un personaggio calibrando bene i suoi punti di forza e le sue debolezze in base all'idea che se ne ha.

Esempio: A questo punto, Marco deve stabilire quali saranno i parametri descrittivi di Guerry Ero. In primo luogo, egli assegna al suo personaggio la Professione di Cavaliere Errante: Guerry è il rampollo di una nobile famiglia del Regno di Verto, e va in giro per il Dusans raddrizzando torti o presunti tali. Passando poi ai Tratti Caratteriali, Marco stabilisce che il PG sarà un individuo Pomposo (difetto) e Disciplinato (tratto neutro); i Tratti Fisici di Guerry invece saranno Atletico (pregio) e Dinocolato (tratto neutro).

La Mente del Personaggio

Una volta completati questi semplici passi, il personaggio è pronto per essere giocato in SID. Tutto ciò che non è descritto dalle Caratteristiche e dai Parametri Descrittivi è lasciato alla libera interpretazione dei giocatori.

In realtà sono ben pochi gli aspetti del gioco che, con una semplice generalizzazione, non possono essere ricondotti ai parametri sopra indicati.

Fra questi grandi assenti salta subito all'occhio l'assenza di un parametro che quantifichi le capacità mentali di un personaggio. In realtà questa assenza è voluta, e non è da considerarsi tanto un limite quanto una caratteristica voluta di SID. L'assenza di una Caratteristica -o più caratteristiche- Intelligenza, Intuito, Saggezza o qualsiasi termine equivalente è dovuta al fatto che, per come è strutturato SID, questi sono tratti riconducibili al giocatore e non al personaggio.

In questo modo si evitano gli imbarazzanti paradossi di un giocatore incapace di effettuare calcoli più complessi di una sottrazione che

interpreta un giocatore dotato di un intelletto fuori dal comune, o di un giocatore molto furbo il cui personaggio, in linea teorica un perfetto idiota, trae deduzioni degne di un grande detective.

Inoltre, l'intelligenza di un personaggio non è un valore che interagisce in maniera apprezzabile con l'ambiente; piuttosto, così come il suo carattere, è un qualcosa che dipende in buona misura da come il giocatore è e da come lui vuole interpretare il suo personaggio.

Pertanto si è preferito non inserire alcuna Caratteristica a riguardo, lasciando che non ci sia alcun filtro, se non la soggettività e l'arbitrio del giocatore, fra le sue capacità mentali e quelle del suo giocatore. Fra i Tratti Caratteriali è chiaramente possibile inserire degli epiteti relativi alle capacità mentali di un personaggio, ed è anzi un buon modo per descrivere i personaggi con delle doti intellettive particolari, ma una qualsiasi schematizzazione ulteriore sarebbe un inutile imbrigliamento per via della struttura stessa di SID.

Esempio: Il PG di Marco, Guerry Ero, è un individuo Disciplinato; sebbene questo tratto non

dia una stima delle sue capacità mentali, offre uno squarcio sui suoi meccanismi di pensiero.

Con la creazione del personaggio si ha il primo confronto diretto con le caratteristiche fondamentali di SID: schematicità del regolamento, attenzione agli aspetti interpretativi e descrittivi e utilizzo di meccaniche generiche. Con i capitoli successivi, atti a illustrare il regolamento vero e proprio di questo GdR, si approfondiranno questi concetti portandoli a sviluppare un sistema di gioco coerente e, pur nella sua semplicità, completo.

CAPITOLO II - IL REGOLAMENTO BASE

Sebbene sia un unico GdR, SID è dotato di due regolamenti, uno di base e l'altro avanzato: fra i due esiste una compatibilità totale, ed è così possibile per lo stesso gruppo di giocatori partire col regolamento base, facilissimo da apprendere e usare, per poi passare a quello avanzato quando la maturata conoscenza del gioco li avrà portati a padroneggiare completamente la versione base delle regole.

Risoluzione degli Eventi

Una volta apprese le nozioni necessarie per creare il proprio personaggio in SID, di fatto, si conosce già buona parte del regolamento base di questo GdR. Ciò che rimane da conoscere è il sistema vero e proprio di gestione degli Eventi.

In SID ogni avvenimento, da un combattimento a una serata romantica, da una gara di corsa a un dibattito politico, viene considerato un Evento. Questa definizione implica la necessità di definire contesto, premesse, svolgimento e conclusione dell'Evento stesso; in parole povere, in SID nessuna azione è un sussurro nel vuoto, ma è al contrario influenzata dalle condizioni in cui si verifica e si svolge tenendo conto di esse, arrivando spesso a modificare la situazione preesistente -dopotutto SID è

un gioco Interattivo.

Per questo motivo, la risoluzione di un Evento viene articolata in più fasi distinte, la cui successione può a prima vista apparire un po' macchinosa ma è in realtà piuttosto scontata, e atta ad essere utilizzata in qualsiasi situazione in maniera piuttosto intuitiva.

Prima di passare alla risoluzione di un particolare Evento, bisogna in primo luogo considerare se è veramente necessario ai fini della storia e soprattutto del divertimento ricorrere alle meccaniche di gioco in quel preciso caso: non tutte le azioni e i contrasti necessitano di essere trattati come Eventi, né tutti gli Eventi necessitano di un tiro di dado per poter essere risolti.

In generale, la necessità o meno di

risolvere un Evento secondo la procedura standard è soggetta all'arbitrio del GM e dei giocatori ed è funzionale al caso specifico; non è pensabile che si possa elaborare una regola generale per individuare i casi che necessitano di risoluzione mediante tiro di dado, ma è comunque possibile stilare alcune brevi linee guida per decidere quando è il caso di ricorrere alla risoluzione standard per un dato Evento.

In primo luogo bisogna considerare se l'azione che costituisce l'Evento comporta una qualche interazione fra chi la svolge e l'ambiente esterno: non è da considerarsi un Evento degno di risoluzione il mangiare una pagnotta, mentre invece lo sarebbe il rubare la stessa pagnotta dal mercato senza che nessuno se ne accorga. Bisogna poi giudicare se l'azione è da considerarsi una di routine nella quale il personaggio non ha possibilità di fallire, o se invece un suo fallimento è possibile: per un marinaio esperto non è certamente difficile effettuare un nodo margherita, anche se durante una tempesta la stessa impresa può diventare più complicata, e necessitare dunque della risoluzione mediante tiro di dado che prima non era necessaria. Infine, se è in atto un

qualsiasi confronto fra due personaggi, è consigliabile ricorrere alla risoluzione dell'Evento mediante tiro di dado.

Le diverse fasi della risoluzione di un Evento sono di seguito indicate:

Descrizione Preliminare – Prima che l'Evento si verifichi i giocatori che gestiscono tutti i personaggi coinvolti in esso devono dichiarare come il loro PG (o PNG) intende affrontarlo. Questa breve descrizione deve tener conto degli eventi pregressi (se un poliziotto ha lasciato in centrale la sua pistola non può certo dichiarare che cercherà di colpire il rapinatore in fuga con la pistola), delle condizioni ambientali (non è possibile dichiarare che si intende sfruttare i rampicanti che crescono sulla parete per aiutarsi a scalarla se sulla parete non crescono dei rampicanti) e della natura del personaggio coinvolto (difficilmente un anziano studioso potrà avere successo attaccando un nemico con una complicata mossa di arti marziali, a meno che non sia anche un campione di arti marziali). Questa fase è molto importante, perché è proprio la *Descrizione Preliminare* a sancire quali bonus o malus otterrà il tiro necessario a

stabilire la risoluzione dell'Evento.

Tiro di Dado – Ognuno dei personaggi coinvolti nell'Evento da risolvere deve effettuare un *Tiro di Dado*; si tratta di un tiro di due dadi a sei facce, 2d6, i cui punteggi vanno sommati tra loro. Al loro risultato vanno aggiunti dei modificatori opportuni, e il punteggio della Caratteristica adatta.

È il GM a stabilire quale Caratteristica debba essere impiegata per un tiro, facendosi guidare dalla loro natura e dal buon senso e tenendo conto del modo in cui ogni personaggio intende affrontare l'Evento. In certi casi è possibile che per un singolo tiro venga impiegata la media di due Caratteristiche (ovvero la somma dei loro punteggi divisa per 2 e arrotondata per difetto alla cifra intera più vicina), e non sempre tutti i personaggi coinvolti nello stesso Evento sommano la stessa Caratteristica ai loro tiri (in effetti, questo succede piuttosto raramente).

I modificatori da aggiungere al Tiro di Dado sono stabiliti dal GM in base alle condizioni in cui l'Evento da risolvere si verifica; essi sono tre, e variano da +3 a -3. Un +3 deve essere assegnato in condizioni particolarmente buone (un

principale del foro che affronta in tribunale un novellino assolutamente inesperto), e un -3 è il malus nel quale incorrono i personaggi che intendono affrontare l'Evento in maniera quantomeno discutibile (come ad esempio un personaggio che per ripararsi da una raffica di mitraglia si nasconde dietro il bucato steso al filo); salvo situazioni particolari (come ad esempio un piccoletto completamente legato e imbavagliato che tenta di colpire un avversario dichiarando semplicemente “lo attacco”) un +0 dovrebbe essere il bonus di una descrizione poco “immersa” nel suo contesto. Descrizioni eccessivamente pacchiane e improbabili (“lo colpisco con una ginocchiata al viso, poi con una gomitata, e lo faccio rimbalzare così”) dovrebbero tradursi in un malus, in quanto difficilmente attuabili: la descrizione migliore è quella concisa, semplice e rapida. Questi tre bonus sono:

Bonus Attitudinale (BA) – Misura l'attitudine che un personaggio ha, per via della sua Professione, della sua storia pregressa e dei suoi Tratti, a risolvere l'Evento nel modo che ha scelto: per un mercenario esperto uno

scontro diretto è più facile di quanto non lo sia per un povero spazzino. Dipende in buona misura dal modo preciso in cui l'Evento viene affrontato.

Bonus Descrittivo (BD) – Questo modificatore è funzionale alla accuratezza, coerenza e verosimiglianza con cui è stato descritto il modo in cui un personaggio intende affrontare l'Evento. Descrizioni eccessive e ridondanti sono spesso da penalizzare più di una descrizione scarsa, perché oltre a portare via molto tempo al gioco e al divertimento di tutti solo spesso improbabili.

Bonus Situazionale (BS) – Si tratta di un modificatore che quantifica l'influenza che le condizioni ambientali e dei personaggi coinvolti avranno sulla risoluzione dell'Evento: un personaggio gravemente ferito avrà forti difficoltà a prendere bene la mira con un'arma, così come un personaggio in balia delle correnti vorticosi di un fiume.

In conclusione, quindi, il *Tiro di Dado* equivale a: $2d6 + \text{Caratteristica}/\text{Media Caratteristiche Appropriata/e} + \text{BA} + \text{BD} + \text{BS}$.

Verifica del Risultato – Dopo aver effettuato il *Tiro di Dado*, bisogna

verificare a che tipo di risultato esso fa andare incontro; in generale, più un tiro è alto e migliori sono i suoi effetti.

Un semplice calcolo permette di notare come in SID il risultato massimo che si può ottenere con un *Tiro di Dado* sia pari a 33 (nel regolamento avanzato le cose cambieranno lievemente, ma per ora è bene soffermarsi esclusivamente sul regolamento base); inoltre, dato che il lancio di 2d6 ha come risultato medio 7, e che 7 è pure il punteggio medio delle Caratteristiche di un personaggio, 14 è il risultato medio di un *Tiro di Dado*.

Da queste premesse deriva la scala utilizzata per quantificare i risultati dei tiri in SID, che fa corrispondere a ogni risultato numerico un *Rango di Successo* RS. A un risultato di 14 corrisponde un RS “medio”, mentre a un risultato di 33 corrisponde un RS eccellente quanto il tiro effettuato. Il *Rango di Successo* di un *Tiro di Dado* si ottiene dividendo per 3 il risultato del tiro stesso e arrotondando per eccesso: un risultato dall'1 al 3 darà un RS pari a 1, uno dal 4 al 6 un RS pari a 2, uno dal 7 al 9 un RS pari a 3, e così via.

Il *Rango di Successo* misura le

prestazioni necessarie per risolvere un Evento in maniera accettabile; la difficoltà di ogni particolare risoluzione viene stabilita dal GM tenendo conto di quanto detto in precedenza. Dunque, essendo 14 il risultato medio di un personaggio, e corrispondendo esso al 5° RS, è bene usare valori inferiori al 5° *Rango di Successo* per tutte quelle azioni di facile risoluzione (come la preparazione di un pasto particolare ma non eccezionale, o una nuotata in condizioni non critiche) e riservare i ranghi dal 6° in poi solo alle azioni di difficoltà notevole, che spesso sono una sfida anche per un vero esperto. Un GM dovrà sempre considerare che un 11° RS è qualcosa di quasi irraggiungibile, una meta ardua da conquistare persino per un campione a livello mondiale, e che deve pertanto rappresentare soltanto risoluzioni di difficoltà adeguata.

Se il *Rango di Successo* risultato dal *Tiro di Dado* supera quello minimo richiesto la risoluzione dell'Evento è stata particolarmente brillante, mentre se pur essendo inferiore ad esso vi si avvicina il fallimento non è stato di entità notevole.

Descrizione Finale – Dopo la verifica del *Rango di Successo*, la risoluzione dell'Evento è quasi completa: manca soltanto la fase della *Descrizione Finale*.

Tenuto conto del modo in cui i personaggi coinvolti hanno affrontato l'Evento, delle condizioni pregresse, della situazione in cui esso si è verificato e -soprattutto- del *Rango di Successo* raggiunto da ogni singolo personaggio coinvolto il GM deve descrivere brevemente il modo in cui si è risolto l'Evento.

Come per la *Descrizione Preliminare*, non è necessario sprecare più parole di quante non siano necessarie per descrivere efficacemente la risoluzione finale; dei lunghi monologhi del GM dopo ogni tiro di dado risultano spesso deleteri per il divertimento di tutti i giocatori, mentre invece una breve ed efficace descrizione si rivela ottima sotto numerosi punti di vista. Chiaramente la brevità non deve comportare incompletezza e imprecisione, ma è facile trovare una mediazione fra questi due estremi.

Esempio: Una delle prime, temibili sfide che il personaggio di Marco deve affrontare è... una cena di gala indetta dalla Regina Alda. Nel corso della festa, Guerry Ero si trova a dover ballare con una leggiadra fanciulla, Lady Cerie. Marco afferma che il suo PG, poco avvezzo alle celebrazioni di corte, cercherà più che altro di seguire i passi della sua dama, tentando di non pestarle eccessivamente i piedi. Dopo questa *Descrizione Preliminare*, il Game Master stabilisce che si tratti di una prova di Azione e Fascino combinati, il che conferisce a Guerry un modificatore base di +8 al Tiro di Dado; inoltre, il Game Master fornisce un Bonus Attitudinale di +0 (il PG di Marco è un nobile, ma non è abituato a ballare), un Bonus Descrittivo di +1 (saggia idea quella di seguire i passi di Lady Cerie) e un Bonus Situazionale di +1 alla prova (la musica aiuta Guerry a tenere il ritmo), per un modificatore complessivo di +10 al tiro. A quel punto Marco effettua il Tiro di Dado, ottenendo un 5 e un 1; il risultato complessivo è pari a 16, per un 6° Rango di Successo: non male. Nel corso della *Descrizione Finale* il Game Master stabilisce che Guerry, pur senza guidare la danza, riesce a colpire positivamente la propria dama, tanto che la Lady lo invita a danzare con lei anche durante il successivo giro: povero Guerry Ero!

Confronti tra Personaggi

Il metodo di risoluzione degli Eventi appena descritto è valido nella maggior parte delle situazioni in cui ci si può imbattere, dalla scalata di una montagna alla traduzione di un testo in lingua antica. Ciononostante, è inadatto a risolvere gli Eventi che consistono in un confronto diretto fra due o più personaggi.

In realtà, il lavoro necessario per convertire la meccanica base di SID a situazioni del genere non è per nulla complicato: si fa sempre ricorso a una

Descrizione Preliminare, si effettua sempre un *Tiro di Dado* e si giunge sempre a una *Descrizione Finale*; quello che cambia è la fase di *Verifica del Risultato*.

Quando l'Evento da risolvere è un confronto fra due o più giocatori i risultati dei loro tiri vengono confrontati fra loro; non si fa più ricorso al *Rango di Successo* standard, ma si misura lo scarto fra il tiro maggiore e quello minore. Il personaggio il cui risultato è stato maggiore è quello che è riuscito a risolvere l'Evento a modo suo,

decretando i risultati ottenuti anche dagli altri personaggi.

Lo scarto esistente fra il tiro più alto e quello (o quelli) inferiori viene diviso per 3 (arrotondando per eccesso), in modo da quantificare ancora una volta il

Rango di Successo che ha avuto il vincitore rispetto agli sconfitti. Il RS di scarto fra vincitore (o vincitori, a seconda dei casi) e sconfitto/i viene usato ancora una volta nella *Descrizione Finale* per rendere conto dell'esatto svolgimento degli eventi risolti.

Esempio: Il PG di Marco, Guerry Ero, è da poco giunto in un quartiere densamente abitato di Contradir, capitale del Regno di Verto. Improvvisamente, vede un uomo allontanarsi di corsa da un banco di frutta e verdura mentre il mercante inveisce contro di lui, additandolo come un ladro. Pronto come solo un cavaliere errante sa essere, Guerry Ero si getta all'inseguimento del furfante. Per lui si tratta di una prova di Azione e Percezione, contrapposta alla prova di Sotterfugio del ladro; tenendo conto di vari fattori (Guerry è molto alto, e si impegna davvero in quello che fa) il Game Master assegna a Guerry un modificatore di +2, per un totale di +9; il fuggitivo godrà invece di un bonus complessivo di +3 (è un furfante esperto, e conosce molto bene la zona) da sommare al suo 9 in Sotterfugio. Marco tira i dadi per il suo PG, mentre il Game Master li tira per il PNG. La sfortuna è dalla parte di Marco, che ottiene un semplice 3 coi dadi, per un totale di 12; il PNG totalizza invece un risultato di 19. La differenza fra i due tiri è di 7 punti, ovvero 3 Ranghi di Successo: nonostante l'impegno di Guerry Ero il ladro gli è sfuggito da sotto il naso.

Sfide

Le regole sopra descritte per la risoluzione di un Evento che implica il confronto fra più personaggi sono utilizzata anche per la gestione delle sfide propriamente dette; tuttavia, in questo caso esse vengono in parte modificate e completate per rendere conto dei possibili effetti di uno scontro.

Non si tratta -chiaramente- di sconvolgimenti epocali, e la meccanica base di SID rimane sempre la stessa, ma essa necessita di alcuni importanti complementi per essere valida anche in situazioni del genere.

In generale, una sfida viene risolta

sempre come un confronto fra personaggi -dopotutto è proprio di questo che si tratta; tipicamente, è un confronto fra due singoli personaggi, un attaccante e un difensore. Tuttavia, in SID una sfida non sempre è un vero e proprio combattimento nell'accezione originaria del termine: viene considerata una sfida anche un dibattito fra due uomini politici, o il classico confronto a chi ride prima.

Ciò che distingue una sfida vera e propria dalla risoluzione di un Evento mediante confronto fra due personaggi è che una sfida è composta da più Eventi che si susseguono rapidamente, scanditi in unità di tempo variabili a seconda del contesto (i turni in una battaglia solitamente sono più rapidi e concitati di quelli in un dibattito). Inoltre, mentre gli effetti di un confronto sono quasi sempre narrativi, di contro una sfida ha spesso effetti duraturi anche sulle Caratteristiche dei personaggi coinvolti.

Andando con ordine, una sfida è composta dalla risoluzione di più eventi, durante i quali i personaggi coinvolti agiscono secondo dei turni prestabiliti; spesso questi turni sono decisi in

funzione degli eventi pregressi: in un dibattito la parola può essere affidata per prassi a una delle due parti, mentre in un combattimento può attaccare per primo il contendente che ha colto di sorpresa l'avversario. Qualora questo non si verificasse, bisognerà fare ricorso al tiro dell'Iniziativa.

Iniziativa – L'Iniziativa è un valore numerico che indica la prontezza di un personaggio nell'agire durante una sfida caotica e frenetica. Non si tratta di un valore fisso, ma essa viene determinata prima dell'inizio di ogni sfida facendo tirare ad ogni contendente 2d6 e sommando al risultato ottenuto la media dei suoi punteggi di Azione e Percezione; questo a indicare come l'Iniziativa derivi sia dalla -appuntamento-iniziativa personale, sia dalla capacità di prevedere le mosse dell'avversario e di reagire prontamente ad esse. Il contendente che ottiene il valore più alto nel suo tiro d'Iniziativa agisce per primo, seguito a ruota da quello che ha ottenuto il secondo valore più alto e così via sino a che non hanno agito tutti i personaggi coinvolti nella sfida (che, tipicamente, sono solo due); a quel punto agisce nuovamente il primo

contendente, e così via sino alla conclusione dello scontro.

Azioni – Durante il suo turno in una sfida ogni personaggio ha a disposizione una azione attiva e una passiva; l'azione attiva viene usata per “attaccare” il proprio avversario (indipendentemente dal fatto che lo si attacchi con una spada, con un fucile di precisione o con un discorso dalle argomentazioni stringenti), e l'azione passiva per difendersi dall'attacco avversario; ogni singola azione viene risolta come un Evento nel quale sono coinvolti i personaggi impegnati nella sfida, tipicamente come attaccante e difensore (o attaccanti e difensori). La natura precisa del confronto indica anche la natura precisa delle Caratteristiche che verranno utilizzate per determinare la risoluzione degli Eventi costituenti la sfida in corso, ma in generale una azione attiva viene risolta con un tiro di dado modificato dal valore di Azione, e una azione passiva è spesso influenzata dal punteggio di Resistenza. È bene tener conto che, più che di azioni, bisognerebbe parlare di interazioni, poiché la sfida viene risolta attraverso numerosi confronti successivi.

Effetti delle Azioni – Come tutti i confronti fra personaggi, le azioni di una sfida hanno un vincitore e un perdente; nel caso in cui il vincitore sia il personaggio che in quell'Evento agisce da difensore egli si sarà limitato a respingere l'offensiva avversaria in maniera tanto più efficace quanto più il suo RS è stato alto; viceversa, se la fortuna dovesse arridere all'attaccante egli riuscirebbe a portare a termine il suo attacco contro il proprio avversario, danneggiando le sue caratteristiche in maniera tanto più critica quanto più è stato alto il suo RS.

Per ogni singolo *Rango di Successo* di cui il tiro dell'attaccante batte quello del difensore, egli -volendo- può infliggere all'avversario 1 danno a una Caratteristica a sua scelta. Non bisogna limitarsi a vedere questi danni alle Caratteristiche come semplice effetto di un danneggiamento fisico: una perdita di Resistenza può rappresentare la rottura della propria armatura come una brutta ferita, e una perdita in Fascino può essere dovuta sia a un brutto taglio sul volto che a una brillante argomentazione del proprio avversario alla quale è praticamente impossibile

replicare.

Tenendo a mente queste semplici regole, è possibile gestire praticamente ogni tipo di sfida che i personaggi potrebbero dover affrontare. Bisogna comunque ricordarsi che, data la natura stessa di SID, gli effetti di una sfida non sono mai limitati alla perdita di tot punti in una Caratteristica: è auspicabile che il

GM descriva questa perdita sulla base di ragioni in linea con la storia in corso, tenendo a mente che ciò che egli narra è l'evento dal punto di vista dei personaggi coinvolti, e che è altamente improbabile -per non dire impossibile- che il personaggio (non il giocatore, ma il suo personaggio) possa concepire l'idea di avere un punteggio in una Caratteristica.

Esempio: Durante il suo peregrinare, Guerry Ero viene assalito da un bandito, interessato al suo cavallo. Quando vede che le parole non bastano a far desistere il ribaldo, Marco decide che il suo PG passerà all'azione, mettendo mano alla sua spada. Spazientito, anche il brigante -afferma il GM- estrae la sua mazza e si prepara a combattere. L'iniziativa di Guerry Ero ammonta a 14, quella del suo nemico a 16 -il fuorilegge agisce per primo. Effettuando una prova di Azione per attaccare fisicamente Guerry, il Game Master tira i dadi per il PNG e ottiene un risultato di 17; la prova di Resistenza di Marco dà anch'essa come esito un 17, per cui la mazza del nemico manca di buona misura il prode cavaliere. Ora tocca a lui contrattaccare. Questa volta, Marco ottiene un 19 con la sua prova di Azione, mentre il Game Master ottiene un 17 con la prova di Resistenza del brigante: c'è una differenza di un Rango di Successo, sufficiente a danneggiare di 1 punto una caratteristica del difensore; Marco decide di colpire la sua Azione, e così il Game Master stabilisce che la spada di Guerry Ero colpisca il nemico alla spalla destra, costringendolo a portare i suoi colpi con minor forza -ma la battaglia non è ancora finita.

Salute di un Personaggio

A differenza della maggior parte dei GdR, SID non possiede alcuna meccanica né alcun parametro finalizzati a quantificare la salute di un

personaggio. Anche se a prima vista potrebbe apparire il contrario, la Resistenza non è l'equivalente dei Punti Vita, o Punti Ferita, o Punti Danno che

dir si voglia di molti altri Giochi di Ruolo, e in SID non esiste alcun corrispettivo di quella statistica.

Come è stato illustrato in precedenza, una sfida può far calare le Caratteristiche di un personaggio. In SID questa meccanica da sola è sufficiente a rendere conto dell'indebolimento al quale possono andare incontro i personaggi, in quanto misura in maniera piuttosto precisa il calo di capacità di un personaggio in un dato campo a seguito di agenti esterni.

In certi casi è possibile che le Caratteristiche di un personaggio calino per Eventi esterni a una sfida; si pensi al tipico esempio di una trappola, o a un rumore acuto che lascia momentaneamente sordo il personaggio (facendo calare il suo valore di Percezione), o ancora a una sostanza dall'odore terribile che si deposita su di lui (riducendo il suo punteggio di Fascino). Tutte queste situazioni vengono gestite dal GM tenendo conto della meccanica fondamentale di SID.

In breve il GM deve stabilire per ognuna di queste insidie un *Rango di Successo* minimo necessario a evitarne gli effetti: ancora una volta si consiglia di non

eccedere con RS troppo alti, tenendo a mente che se l'insidia è tale da poter essere evitata dalle persone normali probabilmente sarà più che sufficiente un 5° RS. Tuttavia, un RS inferiore al 3° dovrebbe essere evitato, in quanto un ostacolo del genere risulterebbe talmente poco insidioso da non essere un ostacolo.

Quando un personaggio affronta una di queste insidie egli deve risolvere l'Evento che ne consegue secondo le meccaniche sopra indicate; il tiro per difendersi da una trappola classica (come la tipica fossa con spuntoni) potrebbe essere modificato dalla media dei punteggi di Percezione e Resistenza di un personaggio, ma insidie differenti dovrebbero richiedere l'utilizzo di altre caratteristiche. Una volta che il personaggio ha effettuato il Tiro di Dado, prima della Descrizione Finale bisogna confrontare il Rango di Successo che egli ha ottenuto con il RS minimo necessario per eludere il pericolo rappresentato dall'insidia che l'ha minacciato. Nel caso in cui questo sia maggiore di quello ottenuto dal personaggio, la trappola lo avrà colpito e danneggerà la Caratteristica (o le Caratteristiche adeguate) secondo la

regola indicata in precedenza per le sfide, infliggendo 1 danno per ogni punto di cui il suo RS ha superato il risultato del personaggio colpito.

Quali che siano le cause del loro calo, è sempre possibile per un personaggio ripristinare i punteggi iniziali delle sue Caratteristiche. Ancora una volta non esiste alcun valore specifico atto a misurare tale ripristino, ma esso viene trattato con la meccanica fondamentale di SID della risoluzione degli Eventi.

Il recupero dei punti persi in una Caratteristica viene considerato un Evento, che deve essere risolto tenendo conto di come si è palesato nel mondo di gioco il calo della Caratteristica: se ad esempio alcuni punti di Azione sono stati persi perché al personaggio è stata sottratta la sua arma, può recuperarli nuovamente cercando di ottenerne una nuova; magari non sarà della potenza di quella precedente, e pur parzialmente

ripristinato il suo valore di Azione non tornerà ancora a quello originario, ma col passare del tempo il personaggio potrebbe persino ritrovare la sua vecchia arma. La risoluzione degli Eventi relativi al recupero di punti Caratteristica avviene mediante un *Tiro di Dado* basato proprio su quella Caratteristica; i punti recuperati saranno pari a 1 per ogni 2 RS ottenuti, arrotondati per difetto e con un minimo di 0 punti ripristinati.

In ogni caso, gli Eventi atti a ripristinare i punti perduti in una Caratteristica dovrebbero essere abbastanza limitati, specialmente tenendo conto che soltanto determinate situazioni sono adatte al loro recupero; un GM, ad esempio, non dovrebbe consentire ai PG di recuperare punti Caratteristica mentre stanno scappando a tappe forzate da una zona ostile, ma potrebbe concederglielo se stanno semplicemente viaggiando.

Esempio: Esaltato per la sconfitta che ha inflitto al brigante, e ostacolato dai suoi sensi non proprio acuti, Guerry Ero non si accorge di una trappola preparata da questi, una fossa scavata nel terreno; e, purtroppo per lui, rischia di caderci dentro. Il Game Master ha precedentemente stabilito a 6 il Rango di Successo minimo necessario per evitare quella trappola, e chiede a Marco di effettuare una prova di Percezione e Resistenza. Il modificatore di Guerry Ero è pari appena a 6, dato che la sua Resistenza è calata di ben 2 punti nel

precedente combattimento; e, purtroppo per lui, Marco ottiene un misero risultato di 10, un 4° RS contro un Rango di Successo minimo richiesto pari al 6°. Guerry cade nella fossa, e perde 1 punto di Azione e 1 ulteriore punto di Resistenza. Imprecando vistosamente, il cavaliere si trascina fuori dalla buca e, tolta l'armatura, cerca di curare alla bell'e meglio le proprie ferite. Marco dichiara di voler effettuare una prova di Resistenza per curare Guerry Ero, e in tale prova totalizza un risultato di 13; è un 5° Rango di Successo, per cui Guerry recupera -dopo un breve riposo- 2 punti di Resistenza, portandola nuovamente a 7. Non è ancora in perfetta forma, ma sopravviverà.

Morte di un Personaggio

In SID, come nella quasi totalità dei GdR, è contemplata la possibilità che un personaggio possa morire. Rispetto ad altri Giochi di Ruolo quello di cui state leggendo il regolamento ha una mortalità relativamente bassa: in SID la morte di un personaggio non è mai esclusivamente l'esito di un evento casuale, ma giunge a seguito di precisi eventi nel mondo di gioco.

Esistono tre modi nei quali un personaggio può essere ucciso in SID. Il primo di essi, il più scontato, si verifica nel caso in cui in base agli eventi in corso la morte del personaggio sia un avvenimento ineluttabile: si pensi ad esempio a una caduta senza paracadute da mille metri d'altezza, o all'essere sommersi dalla lava, o ancora all'essere

attacati mentre si dorme da decine di assalitori armati di fucili automatici. In questi casi viene meno la necessità di una meccanica per gestire l'Evento che potrebbe avere come risoluzione la morte del malcapitato personaggio, per il semplice fatto che essa è "scontata" e inevitabile. Al contrario, quando il personaggio potrà avere una seppur minima possibilità di salvezza, si ricorrerà alla meccanica di risoluzione per l'Evento che potrebbe portarlo alla morte.

Un personaggio può essere ucciso quando una sua Caratteristica ha raggiunto lo 0 a causa di danni di varia natura; un personaggio con Azione 0 verrà considerato incapace di reagire a un attacco, uno con Fascino 0 privo di

qualsiasi autostima e quindi istinto di conservazione, uno con Percezione 0 incapaci a rendersi conto di qualunque attacco, uno con Resistenza 0 privo di difese e alla mercé degli attaccanti, e uno con Sotterfugio 0 incapace di muoversi. In casi del genere un altro personaggio può dare inizio a un Evento che lo farà morire; la risoluzione di questo Evento è affine a quella di un attacco: se il risultato ottenuto dall'attaccante sarà superiore a quello del difensore, questi morirà definitivamente.

Alternativamente, un personaggio può decidere di colpire a morte un altro nello stesso istante in cui riduce a 0 il punteggio di una sua Caratteristica; in

questi casi egli dovrà ottenere col suo *Tiro di Dado* un *Rango di Successo* talmente elevato da consentirgli non solo di ridurre a 0 la Caratteristica colpita, ma anche di avere un ulteriore vantaggio di 2 RS rispetto al difensore. In tal caso egli riuscirà a uccidere istantaneamente il difensore, senza lasciargli neanche il tempo di proferire le proverbiali ultime, minacciose parole.

Quale che sia la maniera in cui un personaggio andrà incontro alla morte, è bene ricordarsi che in SID ogni avvenimento deve essere coerente e plausibile nel suo contesto, e che le esigenze descrittive e narrative vengono prima di quelle puramente meccaniche.

Esempio: Avrei voluto inserire un esempio con il solito Marco e il suo solito PG Guerry Ero, ma tutti i Marco giocatori di ruolo mi hanno vietato di farlo, pena il non vederli mai giocare a SID. Quindi niente, nessun esempio per la morte del personaggio. Tanto la regola è facile.

Le regole trascritte in questo capitolo permettono di utilizzare SID per giocare di ruolo in maniera intuitiva e -tutto sommato- semplice, avendo un'unica meccanica per gestire tutte le situazioni. Il prossimo capitolo approfondirà queste meccaniche, introducendo l'utilizzo degli Spunti e alcune azioni particolari, ampliando il regolamento di SID senza assolutamente stravolgerlo e limitandosi ad ampliare l'esperienza di gioco.

INTERMEZZO

Comodamente adagiato sul triclino all'interno della sua tenda, il generale del Perfido Signore Oscuro Fonte di Ogni Male pregustava la vittoria che lo attendeva. Anni di attesa erano finalmente stati ripagati dall'evento in cui tutti gli ufficiali del P.S.O.F.O.M. speravano da sempre: una delle piazzeforti del Regno di Verto si sarebbe presto spostata nelle Terre Fluite, nel cuore dell'impero delle tenebre.

Si trattava della leggendaria Tor Tellone, la maggiore fra le due torri che da secoli difendevano il Fiume Tallo dalle incursioni dei barbari provenienti dal Deserto Polino. E Tor Tellone sarebbe comparsa proprio nelle sue terre, nelle terre del generale Lupo Ortoqua, comandante in capo dei Licantropi Rla del Perfido Signore Oscuro Fonte di Ogni Male.

Non era stato facile, per Ortoqua, ottenere quell'informazione: si era dovuto impadronire di una delle Cinque Mappe Primeve, strappandola a un gruppo di Elfi Nocchi che, apparentemente, volevano usarla per girarsi un super spinello. No, decisamente non poteva permettere che quegli sciocchi la sprecassero, quando la Mappa Primeva avrebbe dato al suo possessore la possibilità di intuire i cambiamenti del Dusans, di sfruttarli a proprio vantaggio.

Era stato necessario ricorrere all'aiuto di alcuni Elfi Losofi rinnegati, che si mantenevano come maghi mercenari (e come spogliarellisti nei giorni in cui la magia non funzionava), ma il generale era riuscito a prevedere esattamente quando una roccaforte del Verto si sarebbe spostata nelle sue terre. E aveva ammassato tutte le sue truppe, chiamando alle armi anche i Licantropi Rla ormai congedati, per dare l'assalto alla fortezza: se Tor Tellone fosse caduta, non appena sarebbe ritornata nel Regno di Verto le truppe del P.S.O.F.O.M. avrebbero avuto una fortezza nel cuore della nazione nemica, una impagabile testa di ponte.

E lui, Lupo Ortoqua, avrebbe ottenuto la stima eterna del suo padrone: sarebbe diventato il braccio destro del Perfido Signore Oscuro Fonte di Ogni Male. Il generale licantropo quasi fremeva di piacere mentre pensava a tutto questo.

Ma la gioia di Lupo Ortoqua venne interrotta quando uno dei sottufficiali, i Ministri Scianti, entrò nella sua tenda. Tentennava, quasi tremante, e non osava rivolgersi al generale. Con un semplice ma efficace ringhio, tuttavia, Ortoqua lo invitò a parlare. La voce del sottufficiale tremava quasi più della sua persona: “S... s... signore, è... è... una trappola! Ci aspettavano, generale Ortoqua, il Regno di Verto sapeva!”

“COSA?!”

Le parole si confusero in un urlo di rabbia all'interno della gola ferina di Lupo Ortoqua.

“Parla, verme! Cosa è accaduto?”

“Tor... Tor Tellone è comparsa, signore... ma è colma di soldati del Verto, dotati di armi da fuoco.”

Ortoqua sputò per terra.

“Maledetti. Mille volte maledetti. Devono aver trovato anche loro una Mappa Primeva. Ma non ha alcuna importanza: noi abbiamo la magia e la tecnologia dalla nostra, loro useranno solo la prima. Fai convocare i migliori maghi, e attiva tutti i Robot Onti a nostra disposizione: Tor Tellone DEVE CADERE!!”

Il ministro tremò, se possibile, ancora di più.

“Non... non è tutto, generale: fra gli uomini del Verto ci sono anche dei maghi, maghi molto potenti signore. Hanno incenerito molti dei vostri uomini con un semplice incantesimo. E le truppe del Verto sembrano essere guidate da lui, generale Ortoqua...”

“LUI CHI?!”

Ringhiando, Ortoqua afferrò il misero rappresentante dei Ministri Scianti per il collo, portandolo all'altezza del suo volto.

Quasi morto dallo spavento, il patetico umano trovò la forza di rispondere al suo superiore.

“Il... vostro nemico, generale Ortoqua... Riv Valerich.”

Il ringhio di Lupo Ortoqua crebbe di intensità, mentre scagliava il povero sottufficiale al suolo e urlava in preda alla frustrazione.

“Riv Valerich, cento volte maledetto! Sei la mia nemesi, Riv Valerich? Hai progettato tutto questo per uccidermi, forse?”

La mano artigliata del Generale Ortoqua corse inconsciamente al suo occhio sinistro, un occhio tecnomagico (dotato di una vuayeristica vista a raggi X, e persino di quelle a raggi Y e Z per calcolare la posizione vettoriale delle truppe nel piano cartesiano) inserito nella sua orbita vuota dopo che la lama di Riv Valerich l'aveva privato del vero occhio.

“Non importa Valerich! Non importa! Ti abatterò, conquisterò comunque Tor Tellone!”

Lupo Ortoqua uscì come una furia dalla sua tenda, e assunse le sue fattezze bestiali: come capo dei Licantropi Rla, era in grado di trasformarsi in un enorme lupo, più grande di una tigre e infinitamente più feroce. Con poche, rapide falcate attraversò l'accampamento, dove già infuriava la battaglia, sino ad arrestarsi nei pressi dell'appena comparsa piazzaforte nemica.

Là, sulla guglia più alta di Tor Tellone, Riv Valerich incitava i suoi uomini al combattimento. L'umano era pronto alla battaglia: indossava una armatura di maglia, e stringeva nella destra un fucile, uno dei modelli più raffinati che la gilda dei genieri potesse produrre. Ortoqua vide anche ciò che pendeva dalla cintura di Valerich: la spada magia dell'eroe vertiano, la Spada Accina. Di squisita fattura, quell'arma era impregnata di potenti magie offensive e difensive; era stata quella lama a cavare l'occhio di Lupo Ortoqua.

Il licantropo urlò con quanto fiato aveva in corpo.

“Sei pronto a morire, Riv Valerich? Ti sto aspettando, codardo!”

Ma sembrava che anche Valerich stesse aspettando quel momento: protetto dall'incantesimo di un mago del Verto, si buttò dalla torre; atterrò aggraziatamente al suolo, di fronte al suo nemico.

I due rivali erano pronti ad affrontarsi.

CAPITOLO III - IL REGOLAMENTO AVANZATO

Il regolamento base di SID, descritto nel capitolo precedente, ha il vantaggio di essere facilmente apprendibile e di non richiedere una preparazione particolare per poter essere utilizzato. Ma il regolamento avanzato, che viene descritto in questo capitolo, colma le “lacune” della sua versione base aggiungendo un importante strumento di gioco: gli Spunti Descrittivi. Essi giocano un ruolo molto importante in SID, e il loro utilizzo è uno dei caratteri distintivi più interessanti di questo gioco.

Gli Spunti Descrittivi

L'utilizzo di spunti di qualsivoglia natura non è certo una novità introdotta da SID nel mondo dei GdR. Tuttavia, questo gioco utilizza tali spunti in una maniera particolare, combinandone l'uso con quello dei dadi per fornire un'esperienza di gioco interessante e divertente.

Nella versione avanzata del regolamento di SID si fa ricorso appunto a degli spunti, chiamati Spunti Descrittivi. Una delle prime cose da dire a riguardo è che in questo GdR ogni cosa può essere uno spunto descrittivo: qualsiasi elemento del mondo di gioco può essere infatti utilizzato come uno spunto, a partire dal quale descrivere qualche altro aspetto o elemento del mondo di gioco. In termini

più concreti, uno Spunto Descrittivo può essere qualsiasi cosa che sia stata nominata da un altro giocatore o dal Game Master in una descrizione, o che faccia implicitamente parte del mondo di gioco (si pensi ad esempio a una mannaia, che farà chiaramente parte del mondo di gioco in una macelleria senza che lo si debba chiarire esplicitamente).

In una partita che ne implementi l'utilizzo gli Spunti Descrittivi possono fornire ai personaggi la possibilità di modificare un *Tiro di Dado* sfavorevole, o di ottenere nella risoluzione di un Evento dei risultati normalmente insperabili. Inoltre, si consiglia al GM di usare tali spunti per tenere una traccia degli avvenimenti accaduti durante la

sessione, collegando ogni serie principale di Eventi (scena) a uno Spunto Descrittivo specifico da lui ideato.

Utilizzando queste semplici regole, e stabilendo che una volta utilizzata uno spunto possa tornare in gioco, è possibile creare un sistema che contempla degli interventi atti a modificare la storia posta in atto da tutti i giocatori senza snaturarla ma inserendo nuovi elementi narrativi in essa.

La gestione degli Spunti Descrittivi è piuttosto semplice: all'inizio della partita il GM elabora degli Spunti Descrittivi, che utilizzerà in seguito per denotare le singole scene da cui sarà composta la partita giocata. Per facilitare la comprensione di questo concetto è utile un paragone fra una scena e un capitolo in un libro, e fra lo Spunto Descrittivo abbinato alla scena e il titolo del capitolo; il numero di spunti utilizzati dal GM durante una partita non dovrebbe essere eccessivo, limitando il numero di scene al tanto che possono presumibilmente essere descritte durante una normale sessione di GdR.

Va fatto notare che, sebbene il Game

Master abbia stabilito un preciso ordine per le scene di una partita, non è obbligato a mantenerlo "in gioco": se ad esempio egli aveva stabilito di inserire (in una avventura investigativa) la scena della caccia all'assassino nel bosco dopo la visita dei PG a una bettola locale, ma i personaggi hanno invece preferito addentrarsi sin da subito nella foresta, egli può -e anzi deve- spostare a dopo o addirittura eliminare la scena della bettola. Poco male se uno Spunto Descrittivo rimarrà inutilizzato: il sistema delle scene deve essere un agile canovaccio, non un editto a cui adeguarsi.

Al di là di quelli forniti dal Game Master, ogni giocatore ha a sua disposizione 3 Spunti Descrittivi da impiegare come meglio crede a vantaggio del suo personaggio. Gli Spunti Descrittivi associati alle diverse scene, invece, possono essere utilizzati dal Game Master per modificare o ripetere i tiri di dado da lui effettuati; dunque, egli può normalmente usare un solo Spunto Descrittivo per ogni scena. Tuttavia in certi casi, qualora il GM dovesse gestire un PNG molto importante (come la nemesi di un PG, o

il fedele compagno dei Personaggi Giocanti), potrà assegnare anche a lui tre Spunti Descrittivi propri, da gestire proprio come se il PNG fosse il personaggio di un giocatore.

Una cosa da tenere sempre a mente è che, per quanto gli Spunti Descrittivi a disposizione dei giocatori e del GM siano numericamente limitati, non è affatto limitato il numero di volte in cui lo stesso Spunto Descrittivo può essere

impiegato: è sì caldamente sconsigliato utilizzare lo stesso spunto più volte nel corso della Risoluzione dello stesso Evento, ma in futuro potrà essere recuperato quante volte si vorrà. A questo proposito è consigliato far sì che, ogniqualvolta verrà reintrodotta, lo stesso Spunto Descrittivo sia sempre in qualche modo legato ai suoi utilizzi precedenti, chiaramente nella misura in cui tutto ciò risulterà adatto alla partita in corso.

Esempio: Riv Valerich, il Flagello dei Lupi, uno degli eroi più in vista del Regno di Verto (i muri sono letteralmente tappezzati di poster con la sua faccia), usa come Spunto Descrittivo la sua arma d'elezione, la potente Spada Accina. Nel combattimento contro Lupo Ortoqua la usa come spunto per attaccare e per difendersi, ma in altri contesti l'ha utilizzata per "forzare i tiri" in situazioni nelle quali era importante influenzare le opinioni altrui: un combattente con una spada magica incute sempre un certo rispetto...

Uso degli Spunti Descrittivi

Come detto in precedenza, salvo rari casi descritti di seguito il GM non "usa" gli Spunti Descrittivi: essi sono uno strumento specifico assegnato ai giocatori, utilizzabile nel modo che vedremo di chiarire a breve.

All'inizio della partita, ogni giocatore avrà tra a sua disposizione tre Spunti

Descrittivi; egli potrà usarli durante la risoluzione di qualunque Evento lo riguarda per ottenere un bonus al suo *Tiro di Dado* o per ripetere nuovamente il lancio di 2d6 qualora il risultato ottenuto non lo soddisfacesse. Chiaramente, i dadi vanno ritirati immediatamente dopo che l'Evento da alterare è stato risolto, in quanto

rappresentano un intervento diretto su di esso, e nessuno Spunto Descrittivo può essere utilizzata per aumentare il bonus a un tiro dopo che esso è già stato effettuato.

Requisito fondamentale per l'utilizzo di uno Spunto Descrittivo è -chiaramente- la descrizione di un fenomeno che ne espliciti gli effetti sulla storia posta in atto; tale descrizione deve riallacciarsi sia al contesto nel quale l'Evento influenzato dallo spunto avviene, sia allo spunto stesso. Come sempre in SID, non è necessario elaborare a descrizioni eccessivamente lunghe o romanzate, ma qualsiasi utilizzo di uno Spunto Descrittivo non accompagnato da una adeguata descrizione non sortirà alcun effetto sull'Evento in corso, pur obbligando il giocatore a spendere -o meglio, sprecare- lo spunto utilizzato.

Quando uno Spunto Descrittivo viene utilizzato per conferire un bonus maggiore a un *Tiro di Dado*, esso offre al giocatore un bonus di +6 al tiro stesso, facendo aumentare effettivamente di 2 punti il RS del tiro. È possibile spendere più Spunti Descrittivi, fino a un massimo di 3, per aumentare tale bonus: 2 spunti lo

porteranno a +9, e 3 spunti a +12. Pertanto, l'impiego di più Spunti Descrittivi porta a 45 il risultato massimo del *Tiro di Dado*, e permette di raggiungere il 15° *Rango di Successo*, cosa normalmente impossibile; un raro successo di 15° RS dovrebbe essere associato esclusivamente a eventi di portata enorme, dato che rappresenta un risultato ben al di là della norma -e in cui il personaggio ha, di fatto, "consumato" le sue energie "narrative".

Quando invece uno Spunto Descrittivo viene utilizzato per effettuare nuovamente un Tiro di Dado il suo impiego deve essere accompagnato da una nuova Descrizione Preliminare, in quanto l'uso dello spunto è considerato una vera e propria influenza esterna che altera l'Evento appena risolto. In questo modo si può godere di bonus maggiori al nuovo tiro, raggiungendo un risultato precedentemente insperato.

A seconda della situazione questo particolare utilizzo degli Spunti Descrittivi può alterare o meno la storia già posta in atto; una analisi di tutti i casi possibili comporterebbe un lavoro praticamente infinito, e pertanto è preferibile attenersi sempre e comunque

alle norme del buon senso in questi come in molti altri casi.

Esempio: Riv Valerich ha un punteggio di Azione pari a 11, e ottiene un bonus complessivo di +4 ai suoi tiri di attacco contro Lupo Ortoqua. Quest'ultimo ha un punteggio di Resistenza pari a 12, e ottiene un bonus complessivo di +3 ai suoi tiri per difendersi da Valerich. L'eroe vertiano dunque, se vuole battere il suo avversario, ha bisogno di effettuare un tiro molto alto: ha bisogno di impiegare uno Spunto Descrittivo. E il giocatore che interpreta Riv decide di usarne uno, la sua fida Spada Accina. Dileggiando il capo dei Licantropi Rla ("La mia spada vuole il tuo secondo occhio, Ortoqua!") Riv Valerich fa roteare l'arma, mirando poi al torso del nemico. Contando anche il bonus di +6 derivato dallo Spunto Descrittivo, Riv totalizza un risultato di 29, Ortoqua un misero 19: la lama del vertiano colpisce il generale del Psofom al fianco; le piastre dell'armatura utilizzata dal malvagio uomo lupo vanno in frantumi, e la spada ferisce le sue carni. Lupo Ortoqua ha perso 4 punti di Resistenza. Non male!

Cambi di Scena

Il cambio di scena è un evento molto importante in SID, se si gioca utilizzando il regolamento avanzato: durante questa fase tutti gli Spunti Descrittivi impiegati sono resi di nuovo disponibili, così che i giocatori possano influenzare nuovamente i propri tiri.

Il cambio di scena è "ufficializzato" dal Game Master, che introduce il nuovo Spunto Descrittivo da usare come "titolo" della parte successiva della partita. A quel punto i giocatori ripristinano gli utilizzi Spunti Descrittivi a loro disposizione, tornando ad averne

nuovamente 3. Nel caso in cui nella partita sia impegnato anche un PNG notevole, dotato a sua volta di Spunti Descrittivi, li recupererà anche lui.

E, nel caso in cui il GM non dovesse aver impiegato durante la scena precedente lo Spunto Descrittivo a essa associato, potrà farlo durante la scena successiva.

Dunque, è sempre conveniente per un giocatore -e per il Game Master- utilizzare gli Spunti Descrittivi senza troppa parsimonia.

Esempio: Il duello fra Riv Valerich e Lupo Ortoqua è andato avanti: entrambi i contendenti hanno subito molte ferite, ma il licantropo rla è fra i due quello messo peggio. Con l'armatura in frantumi, sanguinante dalle numerose ferite che Accina gli ha causato, il generale Ortoqua decide di ritirarsi: sfruttando la sua maggiore velocità, egli scappa dal campo di battaglia. Riv Valerich decide di inseguirlo, abbandonando anche lui il campo dove nel frattempo gli uomini del Verto stanno avendo la meglio sulle truppe del Psom. Il Game Master annuncia il cambio di scena: sia Riv che Ortoqua recuperano gli Spunti Descrittivi già impiegati, pronti ad affrontare nuove sfide.

Focalizzazione

Non è affatto raro che in determinate circostanze un individuo decida di focalizzarsi su un particolare tipo di interazione sacrificando le sue capacità in altri campi: si pensi a un attacco impetuoso effettuato diminuendo le proprie difese, o a un abbigliamento affascinante ma vistoso e difficile da occultare. Per gestire queste situazioni in SID viene introdotta la meccanica della Focalizzazione.

Un personaggio in SID può decidere di focalizzarsi su un dato tipo di interazione a discapito di altri; questo viene gestito come un cambiamento momentaneo dei suoi punteggi di Caratteristica. In qualsiasi momento qualsiasi personaggio può decidere di far calare di 1 punto il punteggio di due

sue Caratteristiche (o di 2 punti il punteggio di una sua Caratteristica) per aumentare di 1 punto il valore di un'altra Caratteristica. È anche possibile introdurre modifiche maggiori, sempre nella misura di 2 punti a 1; tuttavia, un personaggio non potrà mai utilizzare questo sistema per portare il punteggio di una sua Caratteristica a valori inferiori all'1 o superiori al 15.

I cambiamenti alle Caratteristiche causati dalla Focalizzazione si mantengono sino alla conclusione della Scena in corso, o sino a che non interviene una ragione narrativa che ne causi la soppressione. Non essendo all'atto pratico “danni”, i cali in una Caratteristica dovuti alla Focalizzazione non possono essere in alcun modo curati, mentre una Caratteristica il cui

valore è aumentato grazie a questa meccanica può comunque calare in seguito a danni di vario genere.

Logicamente, una Focalizzazione dovrà essere accompagnata da una rapida ma

coerente e plausibile descrizione del come essa si manifesti nel mondo di gioco, di come sia stata posta in atto dal personaggio e di come lui e i suoi pari la percepiscano.

Esempio: Lupo Ortoqua è agile e sfuggente come un lupo: il suo Sotterfugio è pari a 10. Ma teme che la sua proverbiale furtività non basti per sfuggire a Riv Valerich e alla sua temibile Spada Accina. Per questo motivo decide di abbandonare la sua pesante ascia da guerra per muoversi e nascondersi più facilmente: Ortoqua sacrifica 2 punti di Azione (portando tale Caratteristica da 12 a 10) per aumentare di 1 punto (da 10 a 11) il proprio Sotterfugio. Il generale dei Licanthropi Rla spera solo che Riv Valerich non lo trovi ora che è disarmato, o la situazione potrebbe farsi critica.

Fornire Aiuto

Un'altra regola implementata dal regolamento avanzato di SID è quella relativa alla possibilità di aiutare un personaggio nel risolvere un particolare Evento. Questo tipo di aiuto può essere di qualsiasi natura, e il meccanismo descritto di seguito si presta ad essere utilizzato nelle situazioni più disparate.

Ogni volta che un personaggio intende aiutarne un altro a svolgere una particolare azione, egli deve risolvere un Evento relativo alla maniera in cui ha in mente di fornire il suo aiuto. Si tratta di

una risoluzione piuttosto rapida e semplice, che non richiede particolari descrizioni. Una volta effettuato il *Tiro di Dado* viene applicato come bonus al tiro del personaggio aiutato a risolvere quel particolare Evento un bonus pari al *Rango di Successo* ottenuto dai chi l'ha aiutato.

In determinate circostanze un personaggio può “aiutare se stesso”, con un Evento gestito secondo le meccaniche appena descritte finalizzato a facilitare la risoluzione di un Evento successivo.

Dati gli effetti decisivi che possono avere sulla risoluzione di un Evento impegnativo, è bene limitare gli aiuti forniti ad altri personaggi soltanto alle situazioni nelle quali è effettivamente possibile fornire tali aiuti. Questo implica ad esempio che il personaggio coadiuvante non deve essere impegnato in attività che rendano per lui

impossibile il fornire aiuto; inoltre, vanno applicati tutti i modificatori del caso al Tiro di Dado atto a quantificare l'entità dell'aiuto fornito: ad esempio un debole mercante che cerca di aiutare il suo grosso amico a uscire dalla buca nella quale è caduto con la sola forza delle braccia non potrà certo sperare in un malus totale inferiore al -4.

Esempio: In precedenza, quando Riv Valerich si è buttato dalle guglie di Tor Tellone per affrontare Lupo Ortoqua, ha effettuato una prova di Resistenza per evitare di schiantarsi al suolo. Il Rango di Successo minimo richiesto era l'8°, abbastanza difficile da raggiungere, ma Riv aveva dalla sua il supporto di nientemeno che il potente Mago One, mago di corte del Regno di Verto. Lanciando un incantesimo per aiutare l'eroe, One ha totalizzato un risultato di 22, conferendo un +8 al Tiro di Dado di Riv Valerich; quest'ultimo ha ottenuto un 14, che solo grazie all'aiuto del mago è salito a 22, permettendo all'avventato eroe di non schiantarsi al suolo.

Azioni Coordinate

Talvolta (durante un concerto, ad esempio, o durante un combattimento) può capitare che dei personaggi concorrano al raggiungimento dello stesso obiettivo collaborando tra loro. In questo caso l'Evento che scaturisce da tale finalità viene risolto in maniera particolare.

Quando due o più personaggi collaborano durante la risoluzione di un Evento per ottenere lo stesso obiettivo essi effettuano simultaneamente il loro *Tiro di Dado*; il più alto dei risultati viene utilizzato ai fini di effettuare la risoluzione vera e propria dell'Evento, ma esso riceve un bonus pari al RS risultato dal tiro (o dai tiri) dell'altro

personaggio (o degli altri personaggi).

Questa regola permette e incentiva la collaborazione fra personaggi, ma ancora una volta non bisogna abusarne: è bene ricordarsi che solo certe

situazioni permettono a dei personaggi di collaborare in maniera proficua, e che ben pochi scontri consentono a due alleati di coordinare le loro azioni senza che l'intervento degli avversari vanifichi tali tentativi.

Esempio: Mentre cerca il pavido Lupo Ortoqua, Riv Valerich si imbatte nel suo compagno d'armi Guerry Ero. Il nobile Ero è cresciuto da quando l'abbiamo incontrato l'ultima volta, e dopo lo spiacevole incidente con la trappola di cui a qualche esempio fa ha deciso di alzare il proprio punteggio di Percezione, che ora è pari a 8. Riv, conoscendo i sensi acuti di Guerry, gli chiede di dargli una mano a cercare il proprio nemico. Nella Risoluzione dell'Evento (che consiste nel rintracciare Ortoqua) il giocatore che interpreta Guerry ottiene un 17 nella sua prova di Percezione, quello che interpreta Riv un 20; il risultato di Riv Valerich è maggiore di quello del PG di Marco, che gli conferisce dunque un +6 al risultato. Pertanto, il suo Tiro di Dado totalizza un punteggio complessivo di 26, superiore a quello ottenuto da Ortoqua con la sua prova di Sotterfugio: i due combattenti vertiani individuano il servitore del Psofom mentre si nasconde nella fitta boscaglia locale, e si gettano immediatamente al suo inseguimento, decisi a sconfiggerlo una volta per tutte.

Sviluppo dei Personaggi

In SID tutti i personaggi, siano essi PG o PNG, partono con gli stessi punti da suddividere fra le loro Caratteristiche, con capacità più o meno equivalenti. Tuttavia, questo non significa affatto che due personaggi, dopo aver vissuto esperienze completamente diverse, saranno sempre e comunque identici: di seguito è illustrato il duplice modo in cui la sua storia pregressa è in grado di

modificare le Caratteristiche e le capacità di un personaggio.

Il primo sviluppo tangibile di un personaggio si ha con l'attribuzione delle Competenze Acquisite; esse rappresentano le capacità che egli sviluppa nel corso della sua "vita", ovvero nel corso delle sessioni di gioco.

Un personaggio ottiene una Competenza

Acquisita alla fine di ogni singola sessione di gioco. Essa è una breve frase che si riferisce a una delle azioni da lui compiute nel corso della partita appena conclusa e che non ha molto a che vedere con le sue attività pregresse; di fatto una Competenza Acquisita rappresenta un rudimentale addestramento in una abilità prima di allora non posseduta dal personaggio. Per fare un esempio pratico “ha partecipato a una sparatoria” non costituirà una Competenza Acquisita per un poliziotto o per un soldato, ma lo sarà per un professore o un salumiere. Una volta che il personaggio ha ottenuto una Competenza Acquisita in un dato campo ogni volta che compierà azioni riconducibili ad essa il suo *Bonus Attitudinale* andrà calcolato tenendo conto della familiarità che ora possiede con simili gesti.

Inoltre, un personaggio può aumentare i punteggi delle sue Caratteristiche; questo incremento è dell'ordine di un punto ogni due sessioni di gioco, e deve essere rappresentato nel mondo di gioco da una serie di esperienze atte a spiegare il miglioramento delle capacità del personaggio in quel campo. Dunque, un personaggio potrà aumentare il suo Fascino se durante le due partite precedenti ha avuto un miglioramento della sua condizione sociale, o se ha vinto le sue paure ottenendo una maggiore autostima, ma non se si è limitato a mantenere un basso profilo o se addirittura la sua reputazione è peggiorata a causa delle azioni che ha intrapreso.

Va ricordato che, indipendentemente dal numero di partite giocate, nessun personaggio può avere un valore superiore a 12 in una Caratteristica.

Esempio: La battaglia è stata ardua, ma le forze del Verto hanno vinto. Mentre i soldati si ritirano dentro Tor Tellone, aspettando che la fortezza venga trasportata di nuovo nella sua zona originaria, Riv Valerich e Guerry Ero emergono dalla boscaglia reggendo la testa mozzata del generale Lupo Ortoqua: anche loro hanno sconfitto il proprio nemico. A fine sessione, dunque, Marco aggiunge fra le Competenze Acquisite di Guerry Ero “Uccisore di Licantropi”; al contrario, per Riv Valerich questa non è una competenza valida: da quando rese Ortoqua orbo, infatti, egli è noto come il “Flagello dei Lupi” -ha già questa Competenza

Acquisita. Piuttosto, il giocatore che lo interpreta decide di sviluppare la Competenza “Caduto con Stile” -non ci sarà sempre il Mago One ad aiutarlo quando cadrà da una torre. Entrambi i giocatori, infine, aumentano di 1 la Resistenza dei propri personaggi.

Imporre una condizione

Un confronto fra personaggi, se si utilizza il regolamento avanzato, può avere esiti più sostanziali e interessanti. È infatti possibile imporre al proprio “avversario” una Condizione, temporanea o permanente che sia. Questa meccanica può essere sfruttata in modo molto diversi, e non è per forza legata a una sfida fra nemici veri e propri: la Condizione imposta può essere tanto “azzoppato” quanto “innamorata di Tizio”, “sospettoso nei confronti dei suoi parenti” quanto “senza un lavoro stabile”. In sostanza, una Condizione può essere qualsiasi status che venga in mente al giocatore, fintantoché è coerente con il contesto di gioco.

Per imporre una Condizione nel corso di un confronto fra personaggi, è necessario ottenere almeno 4 Ranghi di Successo in più rispetto al proprio avversario; in questo caso è possibile “bruciare” 3 di questi RS per imporre,

appunto, una Condizione a propria scelta. Come sempre in SID, vale il limite della plausibilità: è difficile pensare che una prova di Fascino renda “zoppo” un ladro, o che una prova di Percezione renda una cameriera “innamorata”.

Il confronto nel corso del quale si impone la Condizione può, naturalmente, anche far parte di una sfida, ed è anzi interessante imporre Condizioni proprio nel corso di una situazione del genere.

Una volta imposta, la Condizione dura fino alla fine della scena in corso. In seguito, va nuovamente imposta attraverso un nuovo confronto. Oppure, un giocatore può rendere permanente la Condizione imposta a un personaggio sacrificando, per quella sessione di gioco, la Competenza Acquisita del suo stesso personaggio. In questo modo, si può anche imporre una Condizione a un altro PG.

Una volta imposta permanentemente in questo modo, una Condizione può essere rimossa solo rinunciando a una ulteriore Competenza Acquisita precisamente per questo scopo; tale rinuncia può essere fatta da qualsiasi personaggio, giocante o meno che sia.

Le Condizioni, oltre che dal punto di

vista narrativo, sono importanti anche da quello meccanico: segnate sotto le Competenze Acquisite di un personaggio, possono influire notevolmente sulle sue azioni. Un personaggio zoppo avrà difficoltà a correre, così come un personaggio innamorato avrà più difficoltà a dire di no all'oggetto del suo amore.

Esempio: Riv Valerich non ha ottenuto la sua Competenza Acquisita nella sessione di gioco durante la quale ha accecato Lupo Ortoqua: durante tale sessione ha invece imposto al suo sventurato nemico la Condizione permanente "Orbo". Anche se poi Ortoqua ha ovviato spendendo una sua Competenza Acquisita per rimediare con un occhio artificiale, per lungo tempo è rimasto a tutti gli effetti orbo.

Personaggi e Creature

In SID non viene fatta alcuna distinzione "tecnica" fra personaggi e creature: così come non vi è alcuna distinzione fra le statistiche di un PG e quelle di un PNG, allo stesso modo anche le creature non umane, gli animali e i comuni "mostri" (siano essi i tenebrosi non morti di una ambientazione horror, gli infidi alieni di un universo fantascientifico o i tipici orchi di una ambientazione fantasy) sfruttano le stesse statistiche dei personaggi propriamente detti.

Così anche una tigre avrà come un umano 5 Caratteristiche (probabilmente con un valore di Fascino basso ma alti punteggi in Azione e Sotterfugio), verrà definita con dei Parametri Descrittivi e forse persino delle conseguenze acquisite (si pensi alle temute tigri mangiatrici di uomini, predatrici più crudeli e interessate a nutrirsi di umani dopo che ne hanno assaggiato la carne). La vera differenza, data la natura interattivo-descrittiva di questo GdR,

sarà nel tipo di azioni che la tigre può intraprendere: se per un umano con un alto punteggio di Sotterfugio è possibile -in una avventura ad ambientazione contemporanea- violare gli archivi elettronici di una azienda, di contro è altamente improbabile -salvo casi specifici e particolari, più unici che rari- che una tigre possa fare altrettanto, in quanto i suoi limiti fisici e mentali di animale le impediscono anche solo di usare un computer. Nel caso di creature umanoidi alcuni di questi limiti verranno meno (un alieno dotato di mani dai pollici opponibili dovrebbe essere in grado di usare un computer bene quanto un umano, se non di più), ma potrebbero

esservene di nuovi (ma magari lo stesso alieno di cui sopra potrebbe essere più vulnerabile di un umano agli idrocarburi).

L'importante è aver sempre presenti le caratteristiche specifiche di SID, la sua genericità e la situazione specifica che si intende riprodurre dal punto di vista regolistico. E dove la genericità delle regole può apparire un limite, bisogna ricordarsi che questa è una semplificazione assolutamente voluta alla quale questo sistema per il GdR sopperisce dando un maggior peso alle situazioni più prettamente descrittive.

Esempio: Il destriero di Guerry Ero è uno splendido purosangue, il magnifico Cavallo Diadriano. Diadriano ha un Fascino pari a 9, in quanto è proprio un bell'animale; tuttavia, difficilmente potrà usare questo alto punteggio di Caratteristica per convincere un mercante a fargli uno sconto: è pur sempre un animale.

Con questo capitolo avete praticamente tutto ciò che vi serve per giocare con SID: scoprirete che la versatilità di questo GdR, per quanto ne faccia un sistema generico e privo della precisione di altri regolamenti, vi permetterà di gestire le più disparate situazioni senza dover far ricorso a moli impressionanti di regole. Nel capitolo seguente verranno esposte una serie di regole opzionali che, seppure non integrate nel regolamento base né in quello avanzato, possono risultare molto interessanti in certe partite.

CAPITOLO IV - LE REGOLE OPZIONALI

Quello che avete appena letto è il regolamento “ufficiale” di SID; in realtà anche quelle che tratteremo in questo capitolo sono delle regole “ufficiali”, elaborate assieme alle meccaniche principali di SID. Tuttavia, esse non sono state trattate nei capitoli precedenti in quanto adatte soltanto a dei particolari stili di gioco e prive della genericità delle meccaniche principali. Mentre utilizzate queste regole sentitevi liberi di elaborarne di nuove, modificando il regolamento di SID in funzione alla vostra esperienza e alle vostre preferenze di gioco; dopotutto, soltanto voi potete sapere come vi piace giocare.

Determinare le Caratteristiche

Il metodo di default per determinare le Caratteristiche dei personaggi in SID, per quanto lineare e bilanciato può risultare sgradito a molti giocatori. Questo non è certamente un problema e, a meno che non sia l'intero regolamento del gioco a non piacere, è possibile superarlo con l'utilizzo della seguente regola alternativa.

Tale regola prevede che ogni giocatore, al momento della creazione del suo personaggio, tiri per cinque volte 2d6, ritirando i risultati di 2 e 12 -in quanto troppo “estremi”; ognuno dei valori ottenuti va poi assegnato a una delle Caratteristiche del personaggio in

creazione. Questo metodo casuale, sebbene più intrigante, può tuttavia dare vita a personaggi forse sbilanciati verso una capacità particolare, e può creare squilibri fra i personaggi dei diversi giocatori. Alternativamente, è possibile sommare i punteggi così ottenuti e suddividere i punti totali fra le cinque Caratteristiche, o ancora usare uno qualsiasi di questi metodi senza ritirare i risultati di 2 e 12.

È inoltre possibile variare i punteggi di partenza delle Caratteristiche utilizzando il loro metodo di generazione di default, ma assegnando un numero maggiore -o minore- di punti

per ogni personaggio: 30 punti produrranno personaggi sotto la media, 40 punti personaggi al di sopra della media, e così via. Sebbene il metodo di base per creare un personaggio faccia ricorso a un numero di punti Caratteristica multiplo di 5, è possibile utilizzare qualsiasi numero senza

sentirsi vincolati ad alcun fattore. Bisogna però ricordarsi che un personaggio generato con 10 (o un numero simile di) punti nelle sue Caratteristiche sarebbe alquanto patetico, e che uno con ben 60 punti a disposizione avrebbe di fatto un 12 in tutte le Caratteristiche.

Caratteristiche oltre il 12

Le Caratteristiche di SID sono finalizzate a offrire una stima delle capacità standard di un essere umano; pertanto coprono un campo di valori che, sebbene molto ampio, non è illimitato: esiste sempre il cosiddetto “limite umano”.

Tuttavia, questo non vuol dire che tutti i personaggi in tutte le avventure che fanno ricorso a SID dovranno avere un valore massimo di 12 nelle loro Caratteristiche: 12 è il limite umano... non il limite assoluto. L'esempio più scontato a riguardo è quello di un personaggio -sia esso un PG o un PNG-divino: il migliore ladro umano potrà avere Sotterfugio 12, ma il dio del furto e degli inganni non potrà avere un “misero” 12 in Sotterfugio, in quanto

per la sua stessa natura egli va oltre il limite umano.

In ogni caso possono esistere infiniti casi per cui in una avventura uno o più personaggi vadano oltre il limite umano; in tutti questi casi il limite massimo per i punteggi di una Caratteristica viene aumentato andando ben oltre il 12. Quale sia il nuovo limite deve essere deciso in base a quanto i personaggi in questione sono al di là dei limiti umani: un semidio potrebbe avere un limite di “appena” 15, ma un essere di potenza galattica, uno dei classici avversari praticamente imbattibili che regolarmente saltano fuori in certe opere di intrattenimento (e in certe partite di GdR), potrebbe avere anche un limite massimo di 24, e una o più Caratteristiche da 24 punti.

Una cosa da tenere a mente è che, salvo rarissimi casi, i punteggi oltre il 12 dovrebbero essere un'eccezione, non la norma. È possibile che in certe campagne le Caratteristiche di tutti i PG non siano limitate al 12, ed è anzi

auspicabile che lo stesso limite -quale che sia- sia condiviso da tutti i personaggi giocanti, ma è preferibile che questo strapotere dei PG non si rifletta in un mondo di super umani -sempre che questo non sia il mondo di gioco che si è scelto, chiaramente.

Tiri di Dadi Differenti

Di base ogni personaggio in SID risolve gli Eventi nei quali è coinvolto tirando 2d6; non viene operata alcuna distinzione né in base alle doti, né in base al destino dei personaggi: un eroe la cui venuta e il cui destino sono stati profetizzati per secoli avrà la stessa "fortuna casuale" di un misero accattone.

È chiaro che, per certi stili di gioco, tale modalità di risoluzione degli Eventi può essere piuttosto sgradita: si pensi a una avventura di stampo prettamente cinematografico, dove gli avversari minori anziché fare il loro ruolo di comparse destinate alla sconfitta lottano in condizioni di parità con i protagonisti; o, ancora, al temibile signore della guerra, dotato di poteri inimmaginabili, che viene sconfitto da

un semplice contadino perché il giocatore che lo interpreta ha tirato un misero 2 contro il 12 del suo nemico.

In particolari avventure, dove è richiesta -o preferibile- una distinzione fra le capacità dei personaggi che vada al di là della differenza fra le loro Caratteristiche, è possibile strutturare in maniera diversa i *Tiri di Dado*. Con questa variante, si possono tirare 1d6, 2d6 o anche 3d6 per risolvere un Evento; il numero di dadi specifico tirato da un personaggio dipende dalla sua "importanza". Così una misera comparsa tirerà solo 1d6, mentre un grande eroe tirerà ben 3d6.

Un semplice calcolo permette di vedere come con questo sistema -supponendo un punteggio di 7 nella Caratteristica impiegata e una somma di BA, BO e BS pari a 0- il risultato medio di una

comparsa sia inferiore di 1 RS rispetto a quello di un personaggio di media importanza (10/11 contro 14), e come un eroe possa ottenere, al peggio, un risultato pari a quello medio di una comparsa.

Chiaramente questa regola non è adatta a tutte le avventure: alcune partite potrebbero essere completamente rovinare dalla sua poco oculata introduzione. Inoltre, è consigliabile che tutti i PG tirino -salvo rari casi- lo stesso numero di dadi per risolvere gli Eventi.

Sfide Meno Impegnative

Di norma, in una sfida, si fa calare di 1 punto una Caratteristica del proprio avversario per ogni *Rango di Successo* ottenuto in più rispetto a lui. Questo vuol dire che in certe condizioni un personaggio potrebbe morire relativamente facilmente.

Per partite con un tasso di mortalità più basso è possibile rivisitare questa regola, stabilendo che i danni subiti alla Caratteristica siano 1 per ogni 2 RS

ottenuti dall'avversario, arrotondando per difetto. È anche possibile fare sì che le cure, anziché di 1 punto per ogni 2 RS, ammontino a 1 punto per *Rango di Successo*.

In generale, lavorando sulla corrispondenza fra RS e danni subiti/punti Caratteristica ripristinati è possibile alterare a proprio piacimento la pericolosità delle sfide in SID, adattandola alle più disparate partite.

Azioni Multiple

Normalmente, durante il suo turno in una sfida un personaggio può compiere una azione e una reazione. Tuttavia questa regola può essere facilmente modificata, per dare vita a dei confronti

più attivi e interessanti.

Utilizzando la seguente variante, un personaggio non ha a disposizione una azione e una reazione, ma “2d6 azione”

e “2d6 reazione”; in questo modo egli può compiere come di norma una azione e una reazione tirando 2d6 per la risoluzione dell'Evento collegato a ciascuna di esse, oppure avere ben due azioni e due reazioni il cui *Tiro di Dadi* verrà effettuato utilizzando soltanto 1d6. Il numero di Eventi aggiuntivi che un personaggio può risolvere durante il suo turno gli permetterà, ad esempio, di colpire il nemico non appena di avvicina e di ripararsi dal suo attacco, di attaccare direttamente un avversario e di mettersi al riparo dai suoi colpi, di duellare col suo acerrimo rivale mentre flirta con la cameriera della locanda e, in generale, di compiere numerose azioni simultanee il cui limite è rappresentato solo dalla fantasia dei giocatori. Questa regola, se applicata assieme a quella precedentemente descritta,

consente a un personaggio che normalmente tirerebbe 3d6 di risolvere un singolo Evento con 3d6, due Eventi di cui uno con 2d6 e uno con 1d6 o addirittura tre Eventi con 1d6 l'uno; al contrario, un personaggio capace di tirare solo 1d6 sarebbe sempre limitato a una azione e una reazione per turno.

Se si impiega questa regola bisogna però ricordarsi che un numero maggiore di azioni (o reazioni) equivale spesso a un RS inferiore in ognuna di esse, uno svantaggio comprensibile dato che tipicamente più cose si fanno e peggio le si fa. Sebbene interessante, pertanto, l'uso delle azioni multiple è fortemente sconveniente in quelle circostanze dove l'Evento da risolvere è molto complicato.

Numero degli Spunti

Di norma ogni personaggio può possedere soltanto tre Spunti Descrittivi per ogni scena. Tuttavia, questo numero di spunti non è dettato da niente altro se non dall'arbitrio dell'autore di SID, e potrebbe risultare sgradito a quei giocatori che favoriscono un intervento

maggiore -o minore- dei giocatori sulla storia posta in atto.

In questi casi è possibile variare liberamente il numero di Spunti Descrittivi di cui ogni giocatore dispone. Alternativamente, è possibile stabilire

che un personaggio possieda un numero di Spunti Descrittivi proporzionale alla sua importanza; così un eroe avrà cinque spunti, un personaggio comune tre e una semplice comparsa appena uno. La cosa importante è mantenere un certo

bilanciamento fra le capacità di tutti i PG -a meno che non ci sia un buon motivo per non farlo, e a meno che questo “buon motivo” non sia riconosciuto come tale da tutti i giocatori.

Spunti Alternativi

Sebbene l'idea principale sia quella di usare come Spunto Descrittivo letteralmente qualsiasi cosa che “esista” nel mondo di gioco, nulla vieta di fare diversamente. Ma qualunque cosa può assumere il ruolo di Spunto Descrittivo.

nell'immediatezza e nella semplicità di SID. Semplicemente, le carte svolgeranno il ruolo di Spunti Descrittivi, venendo scelte di volta in volta dai giocatori con modalità stabilite di comune accordo.

Ad esempio, potrebbe risultarvi gradita la possibilità di usare SID come sistema di GdR di un qualsiasi gioco di carte collezionabili e non; di fatto potete trasformare in poche, pochissime battute questo gioco nel gioco delle vostre carte preferite, senza perdere niente

Oppure, potete utilizzare delle miniature, o direttamente degli oggetti - che siano in qualche modo la replica di quelli posseduti dai personaggi- come Spunti Descrittivi. Di fatto, l'unico limite a riguardo è costituito dalla vostra fantasia.

Con questa si chiude la rassegna delle regole opzionali per SID ideate durante la stesura del regolamento. Non siate però portati a pensare che queste siano le uniche alternative possibili, o che rappresentino una sorta di “ortodossia” del regolamento “alternativo”. La loro applicazione è affidata esclusivamente alla vostra discrezione, ed è possibile per voi in qualunque momento decidere di inserire nelle vostre partite una particolare regola opzionale da voi ideata che vi sembra particolarmente adatta.

Ricordate, il primo obiettivo di SID è il divertimento dei giocatori, e siete voi gli unici a sapere davvero come vi divertite.

CAPITOLO V - CONSIGLI E SUGGERIMENTI

Con il capitolo precedente si conclude l'esposizione del regolamento vero e proprio di SID. Di fatto, avete già in mano praticamente tutti gli strumenti necessari per utilizzare questo GdR e -auspicabilmente- divertirvi con esso. La lettura di questo capitolo comunque, sebbene non necessaria, è fortemente consigliata a tutti i novelli giocatori di SID, specialmente se sono nuovi anche al gioco di ruolo: qui troverete alcuni consigli e suggerimenti su come migliorare la vostra esperienza di gioco, i quali se anche dovessero rivelarsi inutili di certo non vi risulteranno dannosi. Ricordate che non si tratta di dogmi o dettami, ma di semplici pareri esposti da un giocatore come voi: sentitevi liberi di ignorarli in qualsiasi momento qualora essi dovessero risultare lesivi per il vostro divertimento.

Giocatori e Game Master

Una delle questioni più spinose del GdR è il rapporto fra i giocatori “comuni” e il Game Master; il fatto che in un'attività ludica uno dei partecipanti possa avere più potere degli altri risulta spesso sgradito a molti, così come per altri è inaccettabile che il divertimento del gruppo richieda un notevole lavoro a monte compiuto da uno solo dei suoi membri. Alcuni giochi trovano soluzioni alternative a questo problema, alterando notevolmente la figura del GM; ma SID opera in maniera diversa.

Uno degli punti fondamentali per capire

la dinamica del rapporto fra Game Master e giocatore semplice in SID è il fatto che un buon GM dovrebbe anche essere un buon giocatore, e che dunque un buon giocatore dovrebbe poter essere un buon Game Master. Il buon Gioco di Ruolo implica la presa di coscienza di come nessuno “vinca” o “perda” in un GdR, e di quanto sia dunque deleteria la riduzione del GdR a un conflitto “GM contro PG” o -ancora peggio- “GM contro giocatori”.

Quanto detto sopra è ancor più vero in SID; di fatto questo Gioco di Ruolo

rende al meglio solo se tutti gli individui che vi prendono parte collaborano fra loro, costituendo l'esperienza di gioco come in comune accordo, quasi come in un concerto. Spesso in un concerto non tutti gli orchestrali suonano con lo stesso strumento, e spesso hanno dei pezzi diversi a seconda dello strumento che usano; inoltre vi è un direttore d'orchestra, che non suona egli stesso ma guida la suonata degli altri; tuttavia la melodia che ne risulta è coerente e armonica, pur essendo composta da tante parti differenti e spesso contrastanti. Allo stesso modo durante una partita di SID i diversi giocatori possono avere idee diverse su come dovranno agire i loro PG, possono pensarla in maniera diversa su tantissime questioni, ma devono impegnarsi a far sì che il risultato della loro giocata sia un'esperienza gradevole per tutti.

Un Game Master, dunque, non deve sentirsi il signore degli altri giocatori, bensì impegnarsi a offrire lui stesso un servizio migliore ai suoi teorici “sottoposti”. E gli altri giocatori non devono vedere nel GM un despota, ma un amico che si è impegnato a compiere un certo lavoro per garantire loro un gioco più divertente. Ci saranno chiaramente dei casi in cui questa armonia ideale verrà meno, e anzi saranno di più questi momenti rispetto a quelli in cui si giocherà di comune accordo, ma bisogna sempre avere in mente l'armonia fra i giocatori come obiettivo primario. Dopotutto il fine principale di SID, come di qualsiasi GdR e più in generale di qualsiasi gioco, è divertire i suoi fruitori; e il divertimento viene spesso rovinato dagli eccessivi contrasti fra i partecipanti a un gioco.

Come Utilizzare SID

Come avrete avuto modo di vedere nei capitoli precedenti, SID non è un gioco dalla struttura rigida: il regolamento di questo sistema, sebbene si basi sempre sulla stessa meccanica di base, presenta

numerosi parametri che possono essere variati per modificare e adattare alle proprie esigenze il GdR in questione.

La personalizzazione del regolamento,

dunque, in SID non è solo concessa, ma vivamente consigliata: come ho detto molte volte solo voi potete sapere come vi divertite al meglio, e dunque come deve essere un GdR per divertirvi. Tuttavia, questa maggiore libertà richiede un particolare impegno da parte di tutti i giocatori: mentre per altri Giochi di Ruolo si può dire che li si userà senza specificare altro (al limite l'edizione precisa o i manuali utilizzati) per SID al contrario bisogna stabilire prima di ogni partita quale versione del regolamento si userà. Non si tratta certamente di un impegno gravoso, ed è anzi un compito che può essere compiuto in pochi minuti di discussione: il vantaggio del mantenimento di un'unica meccanica è che, anche quando i parametri cambiano in maniera tale da alterare quasi totalmente il gioco, le conoscenze di base che sono necessarie per giocare rimangono sempre le stesse.

L'unico consiglio che si può dare a riguardo è di giocare le prime partite a SID utilizzando la versione base del regolamento, inglobando solo in seguito le migliorie del regolamento avanzato e “pasticciando” con le regole opzionali soltanto quando si è ottenuta una

padronanza completa del sistema. L'introduzione del regolamento base, infatti, è stata pensata principalmente per permettere a quanti si accostano a SID di provare tale gioco senza doverne imparare subito l'intero sistema, facilitando dunque l'accesso a questo GdR.

Naturalmente, un giocatore di ruolo esperto potrebbe giustamente voler iniziare direttamente col regolamento avanzato, magari anche modificandone alcuni parametri come suggerito nei capitoli precedenti. Niente di più lecito: se i giocatori sono in grado di utilizzare sin da subito SID nella sua interezza è bene che lo facciano. È inoltre loro diritto modificare tale sistema anche in maniere differenti da quelle indicate in questo manuale: un GdR deve essere un mezzo, non un giogo per la creatività di chi lo usa.

Infine, va ricordata una cosa molto importante, probabilmente scontata ma che è sempre meglio ribadire: l'importante non è giocare con la versione più completa o che si sente come più congeniale di SID; l'importante è che il regolamento

adottato sia gradito a tutti i giocatori, dal Game Master fino all'ultimo giocatore

che ha iniziato a frequentare le sessioni di gioco.

Ambientazioni per SID

Nel capitolo seguente troverete un'ambientazione, anticipata in precedenza da un racconto ed alcuni esempi, che viene proposta come mondo di gioco per le vostre partite di SID. Ha un suo tono ben preciso, ma non è certamente l'unica ambientazione possibile per il Sistema Interattivo-Descrittivo appena esposto.

SID si pone più come un modo di fare Gioco di Ruolo che come un GdR nel senso più ortodosso del termine: non c'è alcuna "ambientazione ufficiale", e la "ambientazione proposta" si rivela in realtà essere poco più che uno spunto, un canovaccio che vi spinge e stimola a creare il vostro mondo di gioco. Tutto questo è voluto: come nel sistema, pure nelle ambientazioni SID è liberamente plasmabile nelle forme a voi più congeniali.

Una cosa da tenere sempre presente, però, è che sebbene SID si abbini alle più diverse ambientazioni lo stesso non

è vero per gli stili di gioco: questo sistema di GdR, come tutti i suoi simili, tende a lasciare un'impronta profonda sui mondi di gioco per i quali è usato, come un occhiale colorato che dona le sue tinte a tutte le forme che si osservano. Per questo motivo potrebbe accadere che le varie ambientazioni giocabili vi sembrino in qualche modo affini, e la cosa alla lunga potrebbe certamente risultare sgradita. Purtroppo a tal riguardo non ci sono molte possibilità: se non vi piace il modo in cui SID permette di praticare il Gioco di Ruolo non potete fare altro che non usare SID per le vostre partite di GdR... ma, se siete arrivati a questo punto nella lettura del manuale, è probabile che in qualche modo questo sistema di Gioco di Ruolo vi attragga.

Perciò, per concludere il capitolo dedicato ai consigli, provate SID, anche se non vi convince appieno: è il solo modo per capire se si adatta veramente ai vostri gusti e preferenze. E, di certo

con un po' di superbia, ritengo che una volta provato questo GdR non possa non essere trovato in qualche modo interessante.

Ora avete fra le mani tutto ciò che vi serve per giocare a SID. Se deciderete di continuare nella lettura troverete un mondo di gioco già pronto, che viene proposto come possibile ambientazione delle vostre partite di Gioco di Ruolo; essendo stata realizzata specificamente per SID tale ambientazione ne porta il segno nella sua “genericità specifica”, ovvero nel modo in cui si limita a fornire uno spunto, un canovaccio in base al quale i giocatori potranno costruire una ambientazione veramente personalizzata -e adatta alle loro esigenze- partendo dall'idea di base proposta sul manuale.

CAPITOLO VI - AMBIENTAZIONE: MUNDUS MUTANS

Quello di seguito descritto è un mondo di gioco sviluppato per SID che nasce da una vera e propria presa in giro -portata avanti dall'autore stesso- di quella che originariamente sarebbe dovuta essere l'ambientazione principale di questo GdR. Avevo in mente un progetto troppo ambizioso, che non sarei stato in grado di completare. E così ora avete fra le mani non un'ambientazione che si pone come riflessione delle aspirazioni e dell'immaginario degli umani, quale sarebbe dovuta essere secondo la mia idea iniziale, ma il Mundus Mutans, un mondo dove tutto è stereotipo ma dove tutto muta a seconda dei gusti dei giocatori. Spaventati? Interessati? Se volete saperne di più continuate con la lettura.

Introduzione

Il vecchio saggio si accomodò sul ceppo che fungeva da panca, mentre con un profondo sospiro si preparava a narrare una antica storia dimenticata.

Fra gli astanti vi erano bimbi e bimbe innocenti, rozzi popolani e orgogliosi nobili, così come pure fanciulle e infidi sgherri. Tutti pendevano dalle labbra del vecchio saggio, aspettando che finalmente iniziasse la sua narrazione.

Finalmente, il vecchio iniziò a parlare.

“Per comprendere le origini del nostro mondo dobbiamo tornare indietro nel tempo, a Colui che ci ha creati. Egli era, ed è, maggiore di tutti noi, ed è a Lui che dobbiamo la nostra esistenza.

Egli, il grande demiurgo del nostro mondo, aveva in mente un progetto; e con le mani diede forma alle sue idee, creando tutto ciò che noi vediamo come reale. Ci pose al centro di un sistema che era stato creato per noi, e ci diede il dono di vivere anche al di fuori della Sua influenza.

Ma noi tradimmo le Sue aspettative, anche se alcuni eretici ritengono invece che fu il Suo intelletto a non essere bastevole per l'attuazione del Suo progetto. Altri infedeli

ritengono che -tanta fu la fretta di crearci- Egli mise poca cura nella nostra creazione e ci condannò a delle forme imperfette.

Allora -per punirci per alcuni, per farci un dono per altri o semplicemente perché così gli andava- Egli decise di temperare il Suo progetto con la mutevolezza. E così noi cambiamo di continuo, smettendo di essere ciò che siamo per divenire qualcosa di nuovo, ma la nostra essenza rimane sempre quella che Lui ha elaborato.

Infine, Egli donò il nostro mondo a delle entità, delle Intelligenze alle quali chiese di accompagnarci in tutte le situazioni più difficili che ci fossimo trovati ad affrontare.

Egli ci ha creato, ma ora sono queste Intelligenze a guidarci, a tener conto delle nostre azioni e a influenzare il nostro mondo.

Questa è la Sua parola.”

Il pubblico era ancora estasiato dalle incommensurabili verità nascoste che aveva appena appreso. Ma fra gli astanti non v'erano solo dei semplici ascoltatori: un vile fellone, servitore del Perfido Signore Oscuro Fonte di Ogni Male, si era infiltrato fra la folla assieme ai suoi infidi sgherri. Il vecchio saggio era uno che sapeva troppo, e secondo il suo padrone andava eliminato. Il ribaldo era lì per eseguire la sentenza.

Il vile fellone si era portato molto vicino al vecchio saggio quando il suo pugnale scattò: una lama, nel buio, si diresse verso la gola del vecchio, ma venne arrestata dalla rapida mano di un prode guerriero. Poi, sfruttando la sua possanza bellica, il combattente si gettò contro l'assassino nel quale aveva riconosciuto un acerrimo nemico.

La spada del prode guerriero mulinò in aria, ma il vile fellone la evitò con un subdolo inganno, frapponendo il vecchio saggio fra sé e l'arma. Poi, con una perfida risata, estrasse dalla fondina la sua pistola, e cercò di far fuoco contro il prode guerriero. Il valoroso sarebbe caduto, se fra gli astanti non ci fosse stato un bambino prodigio che, comprese grazie a una intuizione prodigiosa le intenzioni del vile fellone, lanciò un sasso contro la sua mano giusto in tempo per far deviare la pallottola.

La distrazione fu fatale per il furfante, che pochi secondi dopo cadde trafitto mentre i suoi infidi sgherri battevano in ritirata.

Panoramica

Il *Mundus Mutans* è una ambientazione che nasce da una bonaria presa in giro del suo stesso lavoro da parte dell'autore: il fatto che in esso gli stereotipi siano quasi sostanzializzati, e che nel contempo il mondo di gioco sia soggetto a continui mutamenti non è altro che una parodia del regolamento stesso di SID. E il mito delle origini precedentemente narrato è, di fatto, una visione parodisticamente religiosizzante di come questa ambientazione è stata realmente creata dall'autore.

In linea con la sua genesi, il *Mundus Mutans* si presenta come una ambientazione di tono comico, quasi una presa in giro degli stereotipi tipici di alcuni generi di intrattenimento; in più, è un mondo di gioco nel quale -data la

sua mutevolezza, appunto- può essere inserito di tutto per l'unico scopo di aumentarne la carica umoristica.

Di fatto, questa ambientazione si presta a uno stile di gioco scanzonato e auto ironico, ed è adatta a quei giocatori che sanno ridere di se stessi mentre si divertono ridendo di ciò che è stato appositamente creato per farli divertire in questo modo.

Ma il *Mundus Mutans*, per quei giocatori talmente... talmente -e basta- da saper scherzare con serietà, può anche essere una sfida intrigante: un mondo di contraddizioni, un ossimoro ludico, che forse nasconde più potenzialità di quante io stesso non ne scorga.

Elementi Chiave

Nel *Mundus Mutans* tre cose sono importanti: da un lato la stereotipizzazione dell'ambientazione, dall'altro la forte impronta personale che i giocatori sono non solo autorizzati, ma persino invogliati a marcare nelle proprie giocate; il tutto condito e unito

da un tono comico e da una -non tanto-velata parodia umoristica che percorre tutto il mondo di gioco.

La natura duplice, mutevole, improbabile e paradossale del *Mundus Mutans* è evidente sin dai caratteri

fondamentali di questo mondo: il suo stato principale è retto da una monarchia assoluta (reggenza stereotipata, ma può starci) parlamentare (assolutismo monarchico parlamentare?) di stampo prettamente feudale (della serie viva gli stereotipi) con un notevole sviluppo industriale (e qui gli storici iniziano a barcollare). Nell'ambientazione convivono una millenaria tradizione magica e un notevole sviluppo tecnologico, che non entrano in conflitto fra loro per il semplice fatto che magia e tecnologia per arcane ragioni funzionano, nel *Mundus Mutans*, a giorni alterni. Gli abitanti di questo mondo sono per la maggior parte umani,

ma convivono con alcune delle più stereotipate creature dell'immaginario.

È un mondo di contraddizioni macroscopiche, di incoerenze narrative volute e di spiegazioni fasulle; un mondo di eroi scalcinati, che portano avanti gli stereotipi più beceri a cui si possa pensare mentre cercano di esprimere la propria individualità; un mondo di gesta platealmente tarocche, di fatti assolutamente prevedibili la cui incoerente originalità erompe con un guizzo di follia nel momento più impensabile e inadeguato.

Benvenuti nel *Mundus Mutans*.

Almanacco del Munmut

Munmut è l'assai poco originale nome che gli abitanti del *Mundus Mutans* danno al proprio pianeta, ma questa è l'unica certezza che essi possiedono su di esso. Di Munmut non si sa se sia un geoide o una superficie piana, se ruoti attorno al suo sole o se sia al centro dell'universo: l'alternanza di magia e tecnologia ha sino a ora impedito di portare a termine studi seri in tal senso, e i sapienti stessi si sono rinchiusi in una

eburnea torre di sano scetticismo che sembra più che altro nascondere la loro ignoranza crassa in materia.

Di Munmut si conosce un unico continente, una terra frastagliata dalle dimensioni talmente grandi da rivaleggiare con l'Eurasia (che all'ultimo campionato l'ha anche battuto alla finalissima, tutto per colpa dell'arbitro che si è inventato un rigore); questo

continente viene chiamato Dusans, e non è ancora stato mappato in maniera soddisfacente. Infatti il Dusans è soggetto a continui cambiamenti, con spostamenti di terre, inabissamenti, slittamenti di placche e prodigiose crescite arboree che, per quanto stranamente indolori e innocue per i viventi, hanno provocato esaurimenti nervosi a più d'una generazione di cartografi. Qualcuno ritiene che da qualche parte, nelle zone dimenticate e più soggette a mutazioni del Dusans, siano conservate le Cinque Mappe Primeve; esse ritrarrebbero -stando alle leggende- le cinque forme "tipiche" che può assumere il continente: dalla loro combinazione sarebbe in teoria possibile intuire la forma specifica assunta dal Dusans in ogni momento, ma il loro recupero è impresa ancor più ardua dello scioglimento della permanente della Regina Alda.

I cambiamenti da un ambiente naturale all'altro non sono regolati da alcuna norma precisa, a causa della mutevolezza del Dusans: un viaggiatore deve sapere che il fiume di cui sta seguendo il corso potrebbe da un momento all'altro confluire in un lago, gettarsi sotto terra o perdersi in una

mefitica palude. Inutile dire che le agenzie di viaggi organizzati nel Verto sono spesso soggette a denunce da parte di clienti insoddisfatti.

Il cuore del Dusans è la nazione nota come Regno di Verto. Questa antica monarchia è stata fondata quasi mille anni fa dal prode Re Probo, un nobile che riunì sotto il suo blasone tutti i casati del continente. Le terre di Verto sono fra le più stabili di Dusans, e solo di rado le dislocazioni territoriali causano seri problemi -a parte gli insopportabili ritardi dei mezzi pubblici, i quali anzi sono all'ordine del giorno. Al regno appartengono bucoliche valli e picchi impervi, placide pianure fluviali e torridi deserti, terre dai segreti dimenticati e caotiche città... insomma, di tutto di più.

La capitale del Regno di Verto è situata nel cuore stesso del Dusans, ed è considerata il centro del Munmut: si tratta di Contradir, la Città degli Opposti, sede dell'Università delle Tecniche così come della Gilda degli Arcani. Dal celeberrimo Trono di Zircone Re Ginaldo comanda su tutto il Verto, cercando di affermare il suo potere anche nelle lande più lontane del

Dusans. I suoi sudditi obbediscono di buon -tempone- grado agli ordini del loro sire, e il Verto è di certo un regno prospero, dai prosperi campi e dalle prosperose fanciulle, ma dove spesso minacce e pericoli sono in agguato, e talvolta anche in pericolo loro stessi.

Alcune migliaia di chilometri a nord-ovest di Contradir sorge il Bosco Nosciuto; la sua posizione è quasi impossibile da rintracciare con certezza, perché più di altre terre si sposta in maniera assolutamente imprevedibile... o meglio, imprevedibile per chiunque tranne i suoi abitanti. Il Bosco Nosciuto è la dimora delle stirpi fatate, degli enigmatici elfi che popolano le fiabe e i racconti del terrore di tutto il Verto. Si tratta di piccole creature aliene, che possono mutare le loro sembianze da quelle di amabili individui antropomorfi a quelle di orridi nanetti da giardino con tanto di piedistallo in gesso, e che nel corso dei secoli hanno stabilito un rapporto piuttosto conflittuale con il Regno di Verto e i suoi abitanti. Anche se pochi fra gli esterni lo sanno, gli elfi appartengono a due stirpi: gli Elfi Losofi e gli Elfi Nocchi. Mentre i Losofi tendono a focalizzare le loro vite sulla

contemplazione teorica -né magica né scientifica per non essere mai ostacolati da una giornata sbagliata, i Nocchi sono dei veri e propri edonisti e si danno a continui banchetti, sollazzi e orge assieme al loro immortale Re Picuro. Di loro non si sa molto altro: gli elfi sono piuttosto bravi a nascondere le verità sulla loro stirpe, e confondono la mente e le mn d ch vl scrvr s d lr.

Dimostrando una saggezza non comune, le altre stirpi si tengono ben lontane dalle terre degli elfi, anche se spesso qualche ignaro o sprovveduto viandante capita erroneamente nel Bosco Nosciuto; raramente il tapino ne esce incolume. Va ricordato che, a causa dei mutamenti del Dusans, capita talvolta che la foresta degli elfi si sposti in zone abitate dagli uomini, creando grossi problemi ai residenti.

Come il Bosco Nosciuto anche le Lande di Menticate sono una regione indipendente rispetto al Regno di Verto. Si tratta di una regione molto estesa che corre lungo tutto il confine orientale del Verto, e che giunge sino alle coste del Dusans. È una terra brulla, rocciosa, ricca di impervie montagne e aridi deserti, una terra dura; è la patria dei

celeberrimi Barbari Poso, una fra le genti più selvagge e possenti del Munmut. I Poso sono umani, ma non conoscono affatto l'uso della magia e della tecnologia -cosa che risparmia loro parecchi grattacapi; non hanno alcun desiderio di migliorare le proprie condizioni di vita, e continuano a vivere tuttora come facevano i loro padri, e i padri dei loro padri, e i padri dei padri dei loro padri nei secoli dei secoli. Insomma, vivono di caccia e raccolta, divisi in piccole tribù spesso in guerra l'una con l'altra, spostandosi sui loro resistentissimi cavalli per seguire le migrazioni degli erbivori che predano, e sono parecchio superstiziosi. Il capo di ogni tribù di Barbari Poso viene chiamato Segat, e il suo potere è soggetto al veto degli anziani e dei guerrieri della tribù.

Ultimamente un capo barbarico è riuscito a ottenere una vasta influenza su moltissime tribù Poso, e ha iniziato coi suoi seguaci a spostarsi verso il Deserto Polino, il confine fra le Lande di Menticate e il Regno di Verto. Questo intraprendente barbaro, il Segat Ura, ha in mente di attaccare e -possibilmente- conquistare tutto il Verto, ma sino ad ora il Polino gli ha impedito di attraversare

il confine, con buona pace di Re Ginaldo e dei suoi sudditi.

Ma i barbari di Segat Ura non sono gli unici avversari la cui minaccia incombe sul Regno di Verto: nell'estremo settentrione, oltre le Paludi Radate, si trovano le lande dominate dal Perfido Signore Oscuro Fonte di Ogni Male. Erano terre pacifiche e di grande bellezza, e costituivano il feudo delle Terre Gali, quando duecento anni fa un male senza nome -definito tuttora per mezzo di elaborate perifrasi come quella di cui sopra- sorse e le assoggettò al suo volere.

Da allora il Perfido Signore Oscuro Fonte di Ogni Male domina col pugno di ferro in guanto di acciaio inox 440 (una vera sciccheria) sulle ex Terre Gali, ora note come Terre Fluite. Grazie alle sue perfide arti tecno-magiche è riuscito a far sì che sul suo feudo si estendesse una notte sempiterna, una notte nella quale magia e tecnologia rimangono contemporaneamente operative. E, affidandosi all'azione congiunta di queste due arti, il P.S.O.F.O.M. (come viene affettuosamente chiamato da chi non ha tanto tempo da perdere) non ha fatto altro che accrescere il suo potere e

la sua influenza. Ormai tutto il settentrione del Dusans è soggetto al suo controllo, ed è attraversato dalle perfide legioni delle tenebre, armate di Zombi Kini, Licantropi Rla, Vampiri Dondanti e Robot Onti. Il popolo trema sotto il giogo del Psofom (versione rapida del nome di cui sopra, l'uso della quale è crimine mortale nelle Terre Fluite) mentre la sua potenza cresce.

Forse l'Oscuro ha già un potere sufficiente a causare grossi danni al Regno di Verto, ma preferisce non attaccare ancora: solo quando le sue armate saranno tali da schiacciare il regno come un moscerino egli si muoverà, con l'impeto di un fiume in piena, per conquistare l'intero Dusans e stritolarlo nel suo guanto di acciaio inox 440.

Esiste poi nel Dusans una antica religione, più antica dello stesso Regno di Verto, che si fonda su alcune verità ormai assunte a leggende da buona parte dei non adepti. I Conoscitori del Vero, nome che gli iniziati a tale culto danno a se stessi, tramandano da millenni un particolare mito della creazione, secondo cui l'intero Munmut sarebbe stato generato dall'atto creativo di

un'entità superiore la quale lo affidò poi a delle intelligenze sue pari affinché ne guidassero gli abitanti.

Il culto ha avuto alti e bassi, ma mai come ora la sua sopravvivenza è stata in pericolo: il Psofom (non chiamatelo mai così a casa, bambini!) sta sistematicamente dando la caccia agli adepti, facendoli eliminare l'uno dopo l'altro dai suoi servitori. Forse se i Conoscitori del Vero replicassero attivamente a questa minaccia potrebbero salvarsi dallo sterminio, ma la loro fede li porta a ritenere ogni avvenimento nel Munmut causato dalla volontà divina -di quale dio non è mai specificato.

Attualmente solo in alcune aree desolate del Bosco Nosciuto, e in alcune comunità sparse per il Regno di Verto, sopravvivono ancora circoli di Conoscitori del Vero di dimensioni ragguardevoli. Ma non preoccupatevi: il Psofom ci sta lavorando sopra...

Infine, dal sottosuolo del Dusans due minacce sconosciute incombono su tutti i suoi abitanti, elfi e non morti, cittadini e barbari: i possenti Golem O e i subdoli Cyborg Hesi. Solo i sapienti sanno qualcosa su queste due perfide genie, e

anche i più grandi saggi sanno ben poco su di loro: si pensa che siano stati creati artificialmente eoni fa da una razza aliena che li lasciò nel sottosuolo del Munmut per conquistare il mondo, ma null'altro. Questo è dovuto sia alla difficoltà che si incontra nel raggiungere i profondi abissi sotterranei dove questi orrori risiedono, sia al fatto che i pochi di loro che hanno raggiunto la superficie ora militano nelle legioni del Psofom e si confondono fra le sue armate di orrori.

All'insaputa dei più, dunque, queste stirpi di orrori artificiali tramano per ottenere il controllo del Munmut. Tuttavia i loro creatori fecero un incommensurabile errore di calcolo quando li lasciarono nel mondo: non diedero agli O e agli Hesi l'ordine di

collaborare fra loro. Così i loro servitori portano avanti due piani di conquista autonomi, entrambi destinati a fallire perché i loro realizzatori si bloccano un giorno ogni due e, quando riprendono a funzionare, ripartono sempre da capo per un madornale errore di programmazione. Sino a che la magia e la tecnologia continueranno a funzionare come fanno ora, dunque, il Dusans sarà al sicuro dai Golem O -colossi di roccia e argilla con assurdi peli oblungi che ne coprono il volto e frequenti tagli lungo le possenti braccia- e dai Cyborg Hesi -orrori di metallo vestiti di strani e pregiati tessuti artificiali.

Questo, miei cari lettori (ma un piccolo sconticino no, vero?), è il Munmut.

Regno di Verto

Il Verto è la nazione più stabile -il che è tutto dire- del Dusans, e quella dove più probabilmente dei personaggi giocanti potrebbero trovarsi a muovere i loro primi passi -anche gli ultimi, a seconda dei casi. Ed è per questo l'unico stato di cui si dirà qualcosa di più rispetto a quanto è stato divulgato (che parolone

per un argomento così basso, eh) in precedenza.

Il Regno di Verto venne unificato circa dieci secoli or sono dal nobile Probo, che venne incoronato sovrano del Dusans -con un'esagerazione relativamente comprensibile- col titolo

di Re Probo in data 1 dgb (Dopo le Grandi Battaglie, i conflitti che ridussero i nobili ribelli all'obbedienza e che permisero di unificare il Verto).

Agli inizi quello di Verto era un regno tipicamente feudale, dove la magia giocava un grosso ruolo -era nel contempo portiere e punta; ma il suo funzionamento discontinuo fece nascere nei vertiani il bisogno di una nuova "tecnica" più stabile. In data 638 dgb, anno della creazione della prima macchina tessitrice, è ufficialmente fissata la data di nascita della tecnologia nel Verto. Sebbene la tecnologia non fosse più affidabile della magia, il loro uso combinato si mostrò abbastanza proficuo, e così anche i genieri ottennero quei privilegi che prima erano ad appannaggio esclusivo di nobili e maghi. I contadini, invece, mantennero le solite vessazioni feudali, unite anche alla stizza derivata dal vedere gli operai in vacanza ogni due giorni a causa del funzionamento a giorni alterni della tecnologia.

I conflitti insanabili fra le varie classi del Verto si ingigantirono e sfociarono in una serie di rivolte aperte nell'849

dgb, quando era al potere l'odiato Re Pellente. Il suo successore, Re Pubblicano, per calmare gli animi dei sudditi e aumentarne la coesione sociale diede loro la cittadinanza e trasformò il Regno di Verto in una monarchia costituzionale. Vennero insediate due camere, la Camera dei Pari dove sedevano i maggiori nobili del regno, e la Camera dei Dispari per la quale venivano eletti direttamente dal popolo rappresentanti di contadini, operai, maghi e genieri.

La nuova situazione politica resse, non senza alcuni screzi, per circa un secolo. Ma nel 957 le cose cambiarono: approfittando del grande prestigio che aveva ottenuto durante una serie di campagne militari contro le legioni del Psofom, il rigoroso Re Azionario tolse ogni potere dalle mani dei parlamentari per concentrarlo nelle proprie; venne mantenuto un consiglio di ministri a nomina regale, ma con funzioni puramente consultive. Il Re Azionario governò per due decenni reprimendo nel sangue -e talvolta anche nello sterco, come durante la Battaglia dei Letamai- le innumerevoli rivolte; tuttavia non riuscì a sfuggire alla morte, che lo colse

nel 980 all'età di 65 anni -che beffa, proprio prima di andare in pensione.

Successore di Azionario fu suo figlio Ginaldo, l'amato Re Ginaldo; egli fece numerosi passi indietro rispetto alla politica conservatrice del padre, restaurando molte delle antiche libertà - ma non quella di cantare l'inno nazionale a rutti, purtroppo. Re Ginaldo reinsediò le due camere parlamentari, estendendo a loro quella funzione consultiva che il padre aveva affidato solo ai suoi ministri. Il nuovo governo, presieduto dal monarca, sarebbe stato nominato di comune accordo dal parlamento e dal sovrano.

Attualmente, in data 999, Re Ginaldo regna e governa su tutto il Verto; ha una splendida -per lui- moglie e tre eredi, e il popolo è soddisfatto del suo governo. Ma questo quadretto idilliaco e vagamente bucolico -alcuni infatti sostengono che la Regina Alda assomiglia in qualche modo a una vacca- è quanto mai fragile, e numerose pressioni interne ed esterne possono da un momento all'altro mettere in crisi il già fragile equilibrio del Verto.

Paradigma della situazione dell'intero

regno è la sua capitale, Contradir. Le possenti mura e le maestose guglie sveltano ancora contro il cielo, e i prodigi che hanno reso giustamente famosa la capitale vertiana come La Città Bipolare continuano ancora a strappare grida di stupore per la loro magnifica incoerenza. Ma fra l'Università delle Tecniche e la Gilda degli Arcani, le due associazioni rispettivamente di genieri e maghi che in passato hanno garantito la prosperità di tutto il regno, stanno aumentando gli screzi mentre l'una fazione cerca un modo per rendersi autonoma e soppiantare l'altra -c'è riuscito il Psofom a far funzionare contemporaneamente tecnologia e magia, ce la faranno anche loro a farne funzionare almeno una costantemente, si dicono.

Nobili imbelli si godono privilegi bramati anche dal popolo sulle cui spalle pesano i lavori necessari al benessere della macchina statale, ma la corruzione si annida molto più in fondo. Da qualche anno ha preso piede, soppiantando la sana laicità tollerante di massa prima tanto diffusa, una nuova religione; essa è incentrata sull'adorazione di Mofosp, il Signore di Albe e Tramonti. Dietro alla facciata

benevola di questo culto si nascondono segreti inconfessabili e rituali innominabili (come l'empio tkhdthshk, la cui corretta pronuncia è in grado di mettere in crisi tutte le leggi della

linguistica); inoltre, pare che il priore del culto, il carismatico Vescovo Mito, sia molto vicino alla famiglia reale e riesca a influenzarne sottilmente le scelte.

Personalità del Verto

Re Ginaldo – Il nobile Re Gianldo assomiglia in poco a suo padre, il temuto Re Azionario: è bonario, affettuoso, e spesso insicuro; le concessioni che ha fatto al popolo, in effetti, sono più dettate da un senso di incerto paternalismo che da una precisa coscienza politica. Ma il sovrano è un individuo che riesce a farsi amare, e sebbene questo cinquantenne dai baffoni bianchi non sia molto temuto è molto amato dal popolo, e ha saputo circondarsi di ministri e cortigiani capaci di sopperire alle sue lacune. Padre felice e marito affettuoso, solo talvolta viene angosciato dalle temibili minacce che gravano sul Verto dai confini orientali e settentrionali.

Regina Alda – Un tempo la regina era una donna di grande bellezza, ma gli anni l'hanno segnata molto più di quanto non abbiano fatto con suo marito. E,

nonostante sia più giovane di lui, appare molto più vecchia del re. Ciononostante i due si amano ancora teneramente, e il popolo apprezza ancora la sua figura magari non carismatica, magari non tanto piacente, ma adatta a rappresentare un potere meno dispotico rispetto al passato. Qualcosa della antica bellezza rimane ancora nella regina, se non nelle sue forme -ora molto più "arrotondate"- almeno nella sua acconciatura, sontuosa come un tempo grazie alla permanente sempiterna tecno-magica che si fece fare per il matrimonio. Più cosciente dei pericoli che incombono sul Verto rispetto al marito, molto spesso la Regina Alda recluta eroi e avventurieri da mandare in missioni segrete per conto della corona.

Principe Esco – Il ventenne figlio dei sovrani è il paradigma delle virtù nobiliari, un perfetto esempio biondo

dagli occhi e dalle vesti azzurre di stereotipo elevato a regola di vita. Nobile, virtuoso, orgoglioso e mai peloso (ebbene sì, si depila) aspetta con pazienza il momento in cui dovrà guidare a sua volta il Regno di Verto. Per ora è amato sia dai militari che dal popolo, anche se il suo intelletto non proprio brillante (il suo stendardo reca un'aquila, ma in molti fra maghi e genieri ritengono che un piccione sarebbe più appropriato) lo rende invisibile ai ceti più colti. Molte nobili dame sperano di essere scelte come sue spose, ma per ora Esco si è mostrato troppo virtuoso per avanzare alcuna proposta... sempre che di virtù e non di disinteresse si tratti.

Principessa Ara – La diciottenne figlia del re è già una vera dama; sebbene la sua bellezza non sia accecante come quella del fratello Esco ha un diverso carisma, quello che nasce da una personalità profonda, da una notevole cultura e da alcune proposte alquanto populistiche avanzate durante pubbliche udienze. Ha una vera e propria passione per magia e tecnologia, ma è indecisa su quale arte scegliere come compagna stabile della sua vita, dato che la legge

impedisce a tutti -compresi i membri della famiglia reale ma non i porcellini d'india pezzati neri e arancioni- di usare contemporaneamente magia e tecnologia per evitare la nascita di un nuovo Psom.

Principessa Atana – La giovane Atana, appena sedicenne, è una bella ragazzina dai soffici capelli biondi, i profondi occhi verdi e un bel fisico. Amorevole e sottomessa ai genitori e al fratello, è assidua devota del culto di Mofosp, con una pietà che la rende ancor più virtuosa. Pochi sanno che ella sa: se in tutto il Verto esiste una persona a conoscenza di tutte le bassezze di questa nuova religione essa è di sicuro la giovane Atana. La principessa ha imparato a dissimulare la sua natura malvagia e perversa sotto una maschera di virtù, e la diffusione del culto di Mofosp è stata per lei l'occasione perfetta per entrare in un'organizzazione che le desse potere mentre dall'esterno appariva l'esatto contrario (vabbè, se non l'avete ancora capito, ci rinuncio, non ci arrivereste neanche se vi facessi un disegnetto -cosa che data la mia pessima mano potrebbe anche essere controproducente ora che ci penso).

Atana è da quasi un anno l'amante del Vescovo Mito, e per quanto sembra essere proprio il vescovo l'eminenza grigia dietro a certe scelte della corte Atana stessa è in realtà la mente che lo guida.

Lord Ura – Il vecchio Lord Ura è stato un tempo precettore del Re Ginaldo, quando era ancora un arzilla trentenne. Ora, sebbene sia ancora celebre per la sua possanza militare, non è che l'ombra di se stesso: arteriosclerotico, mezzo sordo, mezzo cieco, mezzo Mofosp solo sa cosa, il vecchio nobile è più là che qua come dicono in molti. Tuttavia, quando la sua mente riprende a funzionare a dovere (in pratica molto, molto, molto raramente) mostra ancora quell'acume tattico che in più di un'occasione l'ha portato a sconfiggere in infinite scaramucce lungo i confini le truppe del Psofom. Per questo motivo Re Ginaldo l'ha voluto fra i suoi ministri, cosa di cui il vecchio nobile è fiero... quando se ne ricorda.

Lord Ine – Questo laido marchese, di appena quarant'anni, ha già la taglia che in pochi raggiungerebbero pur passando 200 anni a ingozzarsi: ai banchetti di

corte è giustamente temuto per la sua facoltà di fagocitare tutto ciò che si trova non solo nel suo, ma anche nei piatti dei convitati vicini -con l'ausilio di appositi apparecchi tecno-magici pare, chiamati asp-hir-hap-olver-heh. Tuttavia, Lord Ine è anche un vero e proprio genio dell'economia, capace di mantenere in ordine le finanze statali e di non affamare particolarmente nessuno -specialmente se stesso. Fedele ministro di nomina parlamentare, ha talvolta degli screzi col re -a tavola principalmente- ma va d'accordissimo con Lord Ura -principalmente per l'abitudine di quest'ultimo di dimenticare che cosa ha nel piatto.

Onorevol Tante – Tante un tempo era un semplice ma intraprendente avvocato; la sua straordinaria conoscenza del codice civile, penale e penoso fece però sì che il re lo notasse, decidendo di farne un suo ministro. Sebbene sia contento della sua nuova carica, l'Onorevol Tante ha tuttavia toccato ben presto con mano i problemi della vita pubblica, in quanto attualmente è sua la responsabilità di presiedere come giudice a tutti i processi più importanti del regno -e sono

dannatamente tanti. Tuttavia questo giovane giurista prodigio ha mostrato anche in tal campo la sua abilità: ex-avvocato lui stesso, è capace come pochi di scombussolare i piani dei suoi ex-colleghi... motivo per cui molti altri giuristi hanno giurato di fargliela pagare, complici anche alcune leggi non proprio "innocenti" che ha recentemente proposto al sovrano.

Lord Ossier – Presidente della Camera dei Pari, Lord Ossier è un insulso cinquantenne dalla voce monotona quanto un regh-ist-rat-hor-heh (un'invenzione dei genieri), dalla faccia anonima quanto un mattone di produzione industriale ma dalla memoria prodigiosa come la fame di Lord Ine. Per questo motivo i suoi pari hanno deciso di farne portavoce della camera dei nobili, incarica di cui è grato e che svolge in maniera impeccabile, riferendo in tutti i particolari -anche troppi, in effetti- tutto il riferibile a tutti i possibili referenti.

Onorevol Ution – Nonostante non abbia neppure quarant'anni questo "giovane" uomo politico è il rappresentante dei parlamentari eletti,

che hanno riconosciuto in lui e nelle sue idee la forza capace di garantire loro un giusto peso politico. In effetti verrebbe da chiedersi come mai l'Onorevol Ution si sia volontariamente inserito nella struttura statale, lui che è così critico nei confronti della monarchia e di questo re in particolare -anche se risparmia buona parte del suo rancore per le occasioni in cui deve parlar male del deceduto Re Azionario. Alcuni pensano che lo faccia per interesse, altri per idealismo. Di certo, i suoi litigi col Principe Esco su questioni di ideali inconciliabili sono ormai diventati leggenda.

Sir Ratura – Questo esperto combattente, con una pluridecennale storia di vittoriose battaglie, è l'attuale capitano delle guardie reali. Alla sua attenzione è affidata la sicurezza del sovrano e della sua famiglia; si è inoltre occupato dell'educazione militare del Principe Esco, allievo di cui è più che fiero. Imbattibile nelle giostre e nel campo di battaglia, Sir Ratura ha alcuni dei difetti del suo pupillo, e per lui risulta talvolta difficile capire che una minaccia può essere più subdola e indiretta di quanto non sia un duello dichiarato. Tuttavia -spesso grazie ai

consigli della Principessa Ara- è sempre riuscito a svolgere in maniera più che egregia il suo lavoro, e Re Ginaldo è sempre stato soddisfatto dei risultati da lui ottenuti.

Sir Carlo – Sir Carlo, valoroso militare di quarantacinque anni, è il generale in capo delle armate di Verto. Vero e proprio genio militare formatosi alla scuola di Lord Ura sa sfruttare a proprio vantaggio qualsiasi mezzo, sia esso magico o tecnologico o semplicemente tattico. Tuttavia, nonostante i soldati rispettino i suoi ordini e i nobili stimino il suo lavoro, Sir Carlo ha talvolta l'impressione che nessuno rispetti né stimi la sua persona. Stando molto tempo lontano da corte egli non ha modo di appurare l'opinione che il sovrano ha di lui, ma spesso sente mormorare alle sue spalle frasi tutt'altro che lusinghiere. Nonostante questo la sua fedeltà al Verto non è mai venuta meno, ed egli appare sempre incorruttibile.

Mago One – Arzillo vecchietto di ottanta e passa anni, il Mago One è il burbero e bisbetico capo della Gilda degli Arcani -e automaticamente, per via

di un inconcepibile accumulo di cariche, mago di corte. Secondo alcuni fra gli adepti il suo carattere è andato peggiorando con l'età, mentre per altri è stata una sua costante fin dalla nascita. Alcuni fra i più vecchi maghi però narrano una storia relativa a una gara e a uno slittamento che la fece svolgere non nel giorno previsto ma in uno nel quale la magia non funzionava, impedendo a One di vincere. Quali che siano le cause del suo caratteraccio e della sua rabbia contro tutto e tutti -ma specialmente i genieri- il Mago One è il più grande incantatore vivente del Verto, e uno dei più capaci che la storia ricordi: conosce numerosi incantesimi di ogni tipo, ma la sua arma più potente sono le incredibili conoscenze che ha appreso in tutti i suoi intensi -dal punto di vista dello studio e basta, eh- anni di vita.

Professor Essa – Il glabro Professor Essa è il rettore dell'Università delle Tecniche, nonché geniere capo del Regno di Verto. Nessuno ha mai messo in dubbio le sue competenze tecniche, la validità delle sue intuizioni né l'utilità delle sue invenzioni -anche se più d'un sottoposto ne ha spesso messo in discussione la praticità. Quello che

invece più d'una persona trova carente nel Professor Essa è la “determinatezza” intesa come mancanza di ambiguità. Le sue ampie vesti hanno dato adito ai più osceni e irrispettosi pettegolezzi fra i suoi apprendisti, pettegolezzi che sono spesso divenuti malignità quando si trattava di parlare dei rapporti fra il rettore e alcuni alunni prodigio. In ogni caso, indipendentemente dalle sue inclinazioni e tendenze il Professor Essa è un valido studioso, una persona soddisfatta dalla vita, che ogni tanto trae piacere dal discutere col suo caro amico-nemico One, del quale è più giovane di appena quindici anni.

Vescovo Mito – Alto e prestante venticinquenne dai corti capelli castani Mito è il giovanissimo vescovo del chiacchierato culto di Mofosp. Grazie al suo indiscutibile carisma è riuscito a ottenere per la sua chiesa l'ufficialità in uno stato storicamente laico, e oggi grandi masse di fedeli pendono letteralmente dalle sue labbra, specialmente nella capitale Contradir. Per questo motivo il re dà molto peso ai pareri di Mito, e in più di una occasione il giovane prelato è riuscito a influenzare sottilmente le decisioni del

sovrano. Tuttavia il Vescovo Mito stesso è recentemente divenuto poco più che una marionetta nelle mani della giovane e spregiudicata Principessa Atana: attraverso ricatti, vincoli d'amore e rituali empì più dei suoi la perfida principessina è riuscita a diventare di fatto la vera maestra di Mito, esattamente il contrario di quello che avrebbe voluto il suo “dio” (e questo è proprio l'ultimo aiuto).

Sapiente Iera – L'anziano Iera è in un certo senso il contraltare del Vescovo Mito: guida spirituale dei Conoscitori del Vero di Contradir e saggio ammirato in tutto il Verto, è il leader religioso di una tradizione forse non tanto influente ma molto prestigiosa. Ha subodorato qualcosa del male che si cela dietro le belle parole di Mito, ma non è mai intervenuto apertamente contro di lui perché ritiene il culto di Mofosp inquadrabile in un disegno divino molto più grande di quanto lui possa comprendere. Calmo e flemmatico oltre ogni limite umano, il Sapiente Iera è fra le altre cose un esperto erborista, il che ha dato adito ad alcune impensabili associazioni: data la sua bravura con gli infusi il vecchio Iera è rinomato da tutta

la grande nobiltà di Contradir -famiglia reale inclusa- ed è abbastanza stimato dai potenti. Ma nessuno fra i non adepti

conosce la sua vera carica, e per i nobili egli è solo un bravo distillatore.

Le Coste Rnate

Per tutti coloro che vogliono la pappina in pronta, o che semplicemente vogliono dettagli completi et et, o che magari vogliono sapere qualcosa di più sul Regno di Verto, ho reputato giusto -a riprova della mia scarsa sanità mentale- aggiungere un ulteriore paragrafo a questo capitolo.

Un paragrafo nel quale verranno forniti alcuni ulteriori dettagli su una regione del Dusans: le Coste Rnate, situate (tipicamente, quando non se ne vanno a passeggio nel Bosco Nosciuto o nelle Valli Acapire, per non parlare del casino provocato quando finirono sulla cima dei Monti Pici) al confine fra il Regno di Verto e il Deserto Polino.

La regione delle Coste Rnate deve il suo nome al Fiume Tallo, un ampio corso d'acqua che ha origine dal Colle Gamento; lungo il suo corso, il Tallo attraversa rocce di tutti i tipi, ed è ricco di minerali di vario genere. Sfortunatamente, il cambiamento

continuo delle terre emerse fa sì che quelle che un tempo erano rocce ferrose diventino ricche di argento, o di rame, o di qualsiasi altro metallo, modificando sostanzialmente il tipo di operazione mineraria richiesto per estrarlo. Tuttavia, è dal 581 dgb che dal Fiume Tallo si estraggono in abbondanza minerali – è il caso di dirlo- d'ogni tipo.

Per proteggere la zona mineraria, nel 599 dgb venne costruita l'imponente Tor Tellone, una torre capace di accogliere tutta la popolazione locale in caso di bisogno; a Tor Tellone viene mantenuta da allora una consistente guarnigione, agli ordini diretti di un comandante di nomina regale. Attuale signore di Tor Tellone è l'Onorevol Ver, soprannominato “mano salda” dai suoi uomini per l'ottima mira che possiede.

Col passare degli anni sulle Coste Rnate vennero fondati veri e propri villaggi, e si iniziò anche a praticare l'agricoltura; la principale città della zona divenne in

breve Nosensia, situata fra Tor Tellone e il Fiume Tallo. Nosensia è feudo personale della famiglia dei Nobili Bidine, attualmente rappresentata dall'anziano Conte Statore. I rapporti fra l'Onorevol Ver e il Conte Statore non sono dei migliori, in quanto l'anziano nobiluomo critica spesso e volentieri le scelte di quello che per lui non è altro che un "giovincello" (per la cronaca Ver ha cinquanta e passa anni, e che questo dia la misura dell'età del conte).

Da quando le armate del Psofom sono sorte, tuttavia, Tor Tellone non è più riuscita ad assicurare da sola la difesa della zona; questo ha spinto, circa cento anni fa, l'allora Re Stituito a far edificare la piazzaforte di Tor Tellino, dove ha sede un distaccamento di uomini ausiliario. La presenza di Tor Tellino si è rivelata cruciale,

specialmente da quando gli uomini del Segat Ura hanno deciso di conquistare il Verto -ricordate, le Coste Rnate sono tipicamente vicine al Deserto Polino (quando non finiscono altrove, si intende).

Attualmente, la zona è abitata da alcune migliaia di anime; il culto di Mofosp è moderatamente diffuso, più fra i rari mercanti e dignitari che fra i numerosi contadini e minatori. Recentemente, il Conte Statore ha sventato un complotto degli sgherri del Psofom, volto a far cadere Tor Tellone... ma altri potrebbero esserne stati orditi, e d'altronde da alcune caverne molto profonde, frutto di scavi minerari ormai inutili (i filoni si sono spostati altrove) giungono strane voci di creature artificiali... che i Golem O e i Cyborg Hesi abbiano trovato una via per la superficie?

Regolamento di SID nel *Mundus Mutans*

Il *Mundus Mutans* usa (ma non mi dire) il regolamento di SID; in particolare è consigliato l'utilizzo della versione avanzata dello stesso, principalmente per poter fare ricorso agli Spunti Descrittivi.

In effetti l'ambientazione che vi siete (molto probabilmente vostro malgrado) trovati a leggere è nata come autoironia su SID, ed è stata elaborata quando ero alla ricerca di un mondo di gioco che

calzasse a pennello a questo GdR. In qualche modo ci sono riuscito, ma si è trattato di un modo molto poco serio.

Per sottolineare e valorizzare questa comicità del Mundus Mutans, vi consiglierai di usare come tratti, professioni e Spunti Descrittivi i

peggiori stereotipi che possono venirvi in mente. Ma sono quasi sicuro che, vista la boiata che avete appena letto, questo ulteriore consiglio vi porterebbe a maturare la decisione di scannarmi. Perciò non ve lo offro.

Come, ve l'ho già offerto? Naaa, è tutta un'illusione.

Ora avete proprio tutto ciò che vi serve per giocare con SID: il regolamento -nelle sue due varianti principali, i mezzi per modificarlo a piacere, e una ambientazione altamente personalizzabile. E siete quasi giunti alla fine di questo manuale. In seguito troverete soltanto una breve conclusione, e la scheda del personaggio... SID vi aspetta per giocare!

CONCLUSIONE

Non resta altro da conoscere per giocare con SID, e non resta molto altro da esporre. Che la lettura vi sia stata gradita o meno vi ringrazio per essere arrivati fino in fondo, e spero che mi abbiate perdonato eventuali errori, imprecisioni, arbitrii e battutacce (queste ultime presenti specialmente nel capitolo VI).

Il fine che mi prefiggevo quando ho iniziato questo lavoro era quello di creare un GdR facile da usare ma nel contempo altamente personalizzabile, uno di quei giochi coi quali si può iniziare ma anche continuare, un gioco adatto sia al principiante che al giocatore esperto.

Spero di esserci riuscito.

Di sicuro molte cose in questo gioco sono diverse da quelle che avevo in mente al momento della sua ideazione, e neanche io -se devo essere sincero- ne avevo previsto alcuni esiti e sviluppi.

Purtroppo non so dirvi neanche io se il prodotto che avete fra le mani, il mio Sistema Interattivo-Descrittivo, è davvero un GdR valido oppure no. Quando un autore prova la sua opera è spesso meno critico di un fruitore esterno, e in definitiva sarete voi gli unici giudici del mio lavoro.

Spero di avervi fatto una cosa gradita, che possiate divertirvi a lungo usando questo mio regolamento, e che le follie del Mundus Mutans possano strapparvi qualche sorriso.

Federico "Angelo" Pilleri (FeAnPi / Rubiel),

28 maggio 2008

POST SCRIPTUM ALLA VERSIONE 14

Nel corso di cinque mesi ho ripreso in mano il regolamento e il manuale di SID. Ho cambiato, aggiunto e tolto molte cose, cercando di valorizzare i lati positivi del mio gioco e di limarne quelli più aspri.

Un altro mese mi è stato necessario per elaborare una migliore veste grafica, tale da rendere più gradevole la lettura di questo manuale.

Infine, dopo alcuni mesi di riflessione ho parzialmente rivisto alcune delle regole esistenti, e ne ho aggiunto di nuove, cercando di rendere quanto più completo possibile SID.

Ringrazio in particolare, fra tutti coloro che hanno letto, apprezzato, criticato costruttivamente o in qualche modo provato SID, Roberto Forconi (Jaime Lannister) per avermi dato lo stimolo necessario a completare questa revisione del gioco, e Fabrizio Tronci (Bagi) per avermi fornito i “consigli tecnici” necessari a impaginare in questo modo il mio GdR.

Augurandomi che questo nuovo lavoro vi sia più gradito del precedente,

Federico “Angelo” Pilleri (FeAnPi / Rubiel),

9 dicembre 2008

Per qualsiasi problema, dubbio o chiarimento contattatemi all'indirizzo di posta elettronica feanpi89@yahoo.it.

INDICE

CAPITOLO / PARAGRAFO	PAGINA
- (0.1) Avvertimento Preliminare ai Lettori	2
- (0.2) Cosa è un Gioco di Ruolo	3
- (0.3) Cosa è SID	4
- (0.4) Per i Giocatori di Ruolo	5
- (0.5) Alcuni Termini e Abbreviazioni	6
- (1.0) La Creazione del Personaggio	7
- (1.1) Panoramica	7
- (1.2) Parametri Numerici	8
- (1.3) Parametri Descrittivi	10
- (1.4) La Mente del Personaggio	13
- (2.0) Il Regolamento Base	15
- (2.1) Risoluzione degli Eventi	15
- (2.2) Confronti tra Personaggi	20
- (2.3) Sfide	17
- (2.4) Salute di un Personaggio	24
- (2.5) Morte di un Personaggio	27
- (0.6) Intermezzo	29
- (3.0) Il Regolamento Avanzato	32
- (3.1) Gli Spunti Descrittivi	32
- (3.2) Uso degli Spunti Descrittivi	34
- (3.3) Cambi di Scena	36
- (3.4) Focalizzazione	37
- (3.5) Fornire Aiuto	38
- (3.6) Azioni Coordinate	39
- (3.7) Sviluppo dei Personaggi	40
- (3.8) Imporre una Condizione	43
- (4.0) Le Regole Opzionali	45

- (4.1) Determinare le Caratteristiche	45
- (4.2) Caratteristiche Oltre il 12	46
- (4.3) Tiri di Dadi Differenti	47
- (4.4) Sfide Meno Impegnative	48
- (4.5) Azioni Multiple	48
- (4.6) Numero degli Spunti	49
- (4.7) Spunti Alternativi	50
- (5.0) Consigli e Suggerimenti	52
- (5.1) Giocatori e Game Master	52
- (5.2) Come Utilizzare SID	53
- (5.3) Ambientazioni per SID	55
- (6.0) Ambientazione: Mundus Mutans	57
- (6.1) Introduzione	57
- (6.2) Panoramica	59
- (6.3) Elementi Chiave	59
- (6.4) Almanacco del Munmut	60
- (6.5) Regno di Verto	65
- (6.6) Personalità del Verto	68
- (6.7) Le Coste Rnate	74
- (6.7) Regolamento di SID nel Mundus Mutans	75
- (0.7) Conclusione	77
- (0.8) Post Scriptum alla versione 1.2	78
- (0.9) Indice	79
- (0.10) Scheda del Personaggio	81

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Nome del Giocatore _____

Nome del Personaggio _____

PARAMETRI DESCRITTIVI

Professione _____

Tratti Fisici _____

Tratti Caratteriali _____

Competenze Acquisite _____

CARATTERISTICHE

BASE

ATTUALE

Azione _____ / _____

Fascino _____ / _____

Percezione _____ / _____

Resistenza _____ / _____

Sotterfugio _____ / _____