

C'era una volta, tanto tempo fa...

un gioco di ruolo di Jeffrey S. Schecter ,

create in sole 24 ore.

<http://www.skm.skt.net>

Tradotto dallo Staff Traduttori di GDR Italia

<http://www.gdritalia.it>

Revisione: greydeath

Impaginazione: Daniele "Fenna" Inaroli

GD R
ITALIA.IT

The logo consists of the text 'GD R' on the left and 'ITALIA.IT' on the right, both in a stylized, metallic, 3D font. A large, metallic, 3D shield shape is positioned behind the text, with its top edge overlapping the 'R' and its bottom edge overlapping the 'A' in 'ITALIA.IT'. The shield has a dark, reflective surface with highlights and shadows, giving it a three-dimensional appearance. The background is white with some faint, light gray rectangular shapes.

Sommario

Introduzione	2
Nascita di un membro di una famiglia reale destinato vivere in tempi interessanti	4
Età, Innocenza e Sviluppo Precoce	4
Le sei Caratteristiche	5
Abilità Varie	8
Amici e Alleati	11
Possedimenti	12
Cuori, Stelle e Lacrime	14
Intrepide gesta del nostro coraggioso gruppo di eroi	16
Compiti e Modificatori	16
Interagire con gli altri personaggi	19
Avvilito	21
Combattimenti	22
Magia	23
Maturare	32
Grandi Poteri comportano Grandi Responsabilità	34
Trovare trame ordinarie	34
Archetipi del mondo fantastico	35
Esempio di gioco	37



Introduzione

“C’era una volta, tanto tempo fa...” è un gioco di ruolo ispirato dalle tenebrose favole fantastiche raccolte da Jacob e Wilhelm Grimm, dall’incantevole, spensierata epopea per bambini di Peter Pan e da un fantastico romanzo di Neal Stephenson intitolato: “L’era del Diamante o Il Sussidiario Illustrato della Giovinetta”. Tuttavia, “C’era una volta, tanto tempo fa...” non è solo un gioco di ruolo: è una lente con cui i partecipanti al gioco ricordano la loro giovinezza e un trasformatore magico che rende la routine di tutti i giorni e, allo stesso modo, i tumultuosi eventi dalla prima infanzia fino alla pubertà, una fantastica avventura.

Come nella maggior parte dei giochi di ruolo, per giocare avrai bisogno di te stesso, di pochi amici (da due a cinque è meglio), di dadi (i normali dadi a 6 facce, preferibilmente almeno 5 o 6 per persona), di carta e di sei matite. Una persona verrà scelta come Guida e gli altri saranno Principi e Principesse. Tutti i Principi e le Principesse devono creare il proprio personaggio: una versione più giovane di loro stessi, di una qualsiasi età tra i 4 e gli 11 anni, che è il Principe o la Principessa di un immaginario regno fantastico. I personaggi potrebbero essere stati cacciati fuori dal loro regno durante una presa di potere da parte di una malvagia strega, potrebbero essere stati abbandonati quando erano neonati per essere cresciuti da lupi ed essere appena venuti a conoscenza della loro eredità o potrebbero essere ancora in affidamento — spetta al giocatore la scelta, ma l’attuale situazione del loro personaggio dovrebbe essere un emblema per la loro giovinezza. Durante il gioco, i giocatori avranno il controllo



dei loro Principi o Principesse e dovranno accingersi a decidere come essi si comporteranno con i rompicapo, con i pericoli, con gli amici e con i nemici che incontreranno nelle loro avventure.

La Guida non ha bisogno di creare un Principe o una Principessa, perché lei dipingerà il resto del mondo – descrivendo lo scenario e la situazione, interpretando le malvagie streghe, le astute fate, i servizievoli animali parlanti, i giganti facilmente confondibili e tutti gli altri antagonisti e personaggi secondari. La Guida interpreta anche le regole e media le dispute. Per questa ragione dovrebbe avere una copia del manuale delle regole e un altro paio di copie disponibili per Principi e Principesse potrebbero essere d'aiuto.

Mentre stanno creando i loro Principi e le loro Principesse, i giocatori dovrebbero avere in mano un foglio di carta, sul quale scriveranno una concisa linea del tempo riguardo i più importanti eventi della giovinezza e le più importanti lezioni. La linea del tempo non ha bisogno di essere totalmente accurata per ciò che concerne le date, ma dovrebbe avere la parvenza di un ordine cronologico. Spetta al giocatore decidere cosa va sulla linea del tempo, ma dovrebbero essere cose importanti – i più importanti insegnamenti di vita, eventi che hanno formato la personalità del giocatore, esempi di ricorrenti temi della giovinezza e cose simili. I giocatori poi dovrebbero dare questa linea del tempo alla Guida, che userà le linee del tempo di tutti i giocatori come una sorta di mappa del gioco. Le persone, i luoghi e gli eventi sulle linee del tempo appariranno quasi tutte nel gioco attraverso copie metaforiche.



Nascita di un membro di una famiglia reale destinato vivere in tempi interessanti

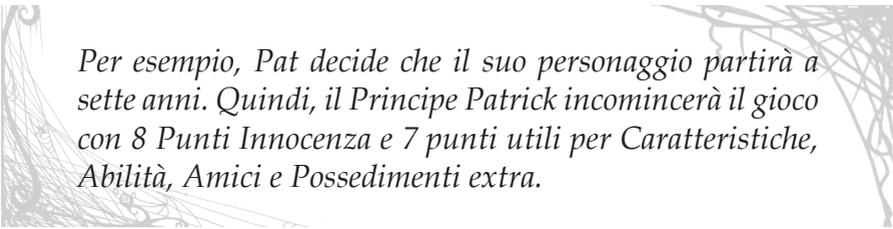
La prima cosa che dovrebbe essere fatta per giocare è la creazione dei Principi e delle Principesse e delle rispettive linee del tempo. Ogni giocatore (separatamente rispetto alla Guida) dovrebbe usare le seguenti regole per creare il proprio personaggio. Ciò può essere fatto individualmente, ma è preferibile che ognuno crei il personaggio insieme agli altri, attorno allo stesso tavolo, con le idee di ciascuno e con ogni giocatore che dà il proprio contributo a ciascuno, ad ogni Principe o Principessa.

Età, Innocenza e Sviluppo Precoce

Prima che possa essere considerata qualsiasi altra cosa riguardo la versione più giovane, nobile e fantastica dei giocatori, essi devono decidere a che età i loro Principi o Principesse inizieranno le loro avventure. Può essere una qualsiasi età che rientri nell'intervallo tra i quattro e gli undici anni. Più un Principe o una Principessa sarà giovane, più dovrà imparare e svilupparsi e di conseguenza di più guadagnerà dalle imminenti avventure. Tuttavia, un bambino più vecchio può già avere un piccolo numero di utili abilità, che gli permettono di iniziare a giocare con più competenza.



Per rappresentare ciò, ogni personaggio ha una quantità di Punti Innocenza che può essere usata durante il gioco (pari a 15 meno la sua età) e una quantità di Punti Sviluppo Precoce (pari alla sua età) che può essere usata per acquistare abilità utili prima che il gioco sia cominciato.



Per esempio, Pat decide che il suo personaggio partirà a sette anni. Quindi, il Principe Patrick incomincerà il gioco con 8 Punti Innocenza e 7 punti utili per Caratteristiche, Abilità, Amici e Possedimenti extra.

Le sei Caratteristiche

Principi e Principesse, al loro livello più basso, sono determinati da sei Caratteristiche. Le Caratteristiche misurano quanto un personaggio sia qualcosa, sia Affascinante, Intelligente, Curioso, Magico, Rapido e Forte. Ci sono cinque livelli per ogni Caratteristica...

- ☛ Primo livello: Poco
- ☛ Secondo livello: Abbastanza
- ☛ Terzo livello: Assai
- ☛ Quarto livello: Eccezionalmente
- ☛ Quinto livello: Divinamente

Il livello numerico di una Caratteristica dice quanti dadi vengono tirati quando questa Caratteristica entra in gioco e il livello



descrittivo è utile quando si sta comparando le capacità di un Principe o di una Principessa con quelle di un altro o con la difficoltà di un compito. Ogni Principe o Principessa può distribuire tredici livelli tra le sue Caratteristiche, mettendone in ciascuna almeno uno e non più di quattro. Se desidera, può acquistare livelli extra al prezzo di due Punti Sviluppo Precoce ciascuno.

Per esempio, Pat sta scegliendo le Caratteristiche del Principe Patrick. Egli era alquanto ottuso come bambino, ma più grosso e più lungo di gamba della maggior parte dei bambini nel vicinato e chiedeva sempre: "perché?". Quindi, decide che il Principe Patrick sarà Abbastanza Affascinante (2), Poco Intelligente (1), Assai Curioso (3), Poco Magico (1), Assai Rapido (3) e Eccezionalmente Forte (4). Questi sono in totale 14 livelli, quindi le Caratteristiche del Principe Patrick costano 2 dei suoi sette Punti Sviluppo Precoce, lasciandolo con 5 punti in più da usare.

Le Caratteristiche sono descritte sotto con una profondità leggermente maggiore.

Affascinante: descrive quanto le persone amano il personaggio. Determina con quanti intimi amici e alleati un personaggio inizi e quanto sia facile aumentarli. Questa Caratteristica può essere usata per impressionare gli altri a corte, per persuadere un unicorno o un piccolo drago a essere amichevole e a non mordere, a far sentire gli altri a proprio agio e per fare cose simili.



Intelligente: indica quanto un personaggio conosce e quanto bene sia in grado di pensare con la propria testa. Personaggi molto intelligenti hanno probabilmente imparato a leggere e perfino letto libri di pochi capitoli e sono bravi nell'ingannare le persone e nel fare piani complicati. Questa Caratteristica può essere usata per far pensare a un troll arrabbiato che i suoi compagni troll lo stiano insultando, per oltrepassare un labirinto costruito da uno stregone malvagio oppure per trovare cibo e acqua nel deserto.

Curioso: riflette la propensione di un personaggio a fare domande e ad andare ad esplorare e, spesso, quanto è desideroso di ottenere nuove capacità. Un personaggio Curioso spesso riuscirà a comprendere le cose attraverso prove ed errori e ha successo dove altri hanno fallito semplicemente perché verifica tutto ciò a cui può pensare. Questa caratteristica può essere usata per scoprire cosa le persone sanno riguardo al castello sulla cima della collina, per imbattersi nella caverna che tu stavi cercando e per scoprire qualcosa di utile in posti poco promettenti.

Magico: quantifica l'aura mistica di un personaggio. Grifoni, pegaso e altre creature magiche sono più propense ad aiutare un personaggio molto Magico. Un Principe o una Principessa molto magici impiegheranno meno tempo ad imparare a lanciare incantesimi e saranno parimenti più abili nel resistere gli incantesimi dei loro nemici.

Rapido: rappresenta quanto velocemente un personaggio possa correre, quanto semplicemente possa schivare i colpi e quanto



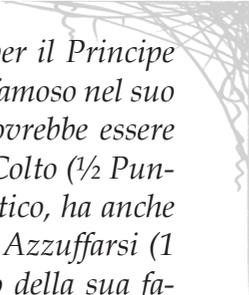
poco gli ci voglia per notare e reagire al pericolo. La Rapidità può essere usata per vincere una gara con un centauro, per scansare la mazza flagellante di un troll infuriato o di un gigante di collina, per seguire uno gnomo senza essere individuato e per entrare in prima linea durante uno scontro.

Forte: misura la naturale forza fisica, il vigore, la vita e la forma di un personaggio. Un Principe particolarmente forte può essere in grado di sollevare oggetti pesanti come macigni e di ritornare sui propri piedi dopo essere stato lanciato per una manciata di metri da un roc infuriato. Questa caratteristica può essere usata per non preoccuparsi di veleni nel cibo del personaggio, per colpire forte in un combattimento e per affrontare barriere come solide porte di legno e grandi rocce davanti a caverne.

Abilità Varie

Mentre tutti i Principi e le Principesse posseggono le sei Caratteristiche a un livello o ad un altro, le Abilità sono una storia in parte diversa. Per la maggior parte, o uno le ha o uno non le ha. Ogni Principe o Principessa ha almeno tre punti utili per le Abilità. Se lo desidera, può spendere alcuni dei suoi Punti Sviluppo Precoce per extra punti Abilità sulla base di un punto per una Abilità. I differenti tipi di Abilità sono descritti sotto. Alcune Abilità potrebbero richiedere ad un personaggio di avere una o più Caratteristiche almeno ad un certo livello minimo.





Per esempio, Pat sta scegliendo le Abilità per il Principe Patrick. Decide che Patrick dovrebbe essere famoso nel suo regno d'origine (½ Punto Abilità) e che dovrebbe essere stato abbastanza educato al meno da essere Colto (½ Punto Abilità). Il Principe Patrick, essendo atletico, ha anche il Talento di Correre (1 Punto Abilità) e di Azzuffarsi (1 Punto Abilità). In più, nonostante nessuno della sua famiglia lo sappia, il Principe Patrick ha l'Abilità segreta di trasformarsi in un leopardo durante la notte! (2 Punti Abilità). Il totale è di 5 Punti, quindi costa due Punti Sviluppo Precoce, lasciandone 3 in più da usare

Profondo Potere: significa che un personaggio ha extra riserve di energia magica e costa un punto. Garantisce al personaggio due Stelle extra (vedi sotto).

Personaggi Famosi: vengono facilmente riconosciuti e di solito ammirati. Per mezzo punto un personaggio può essere Famoso solo in una area, solitamente la sua madre patria. Per un punto, può essere conosciuto in ogni luogo. Per due punti, può essere letteralmente riconosciuto da ognuno e da ogni cosa, dalle persone alle fate fino agli animali della foresta.

Le **Magie Imparate** sono magici incantesimi che un personaggio conosce a memoria. Le magie si dividono in tre livelli: Novizio, per incantesimi piccoli piccoli che hanno un effetto abbastanza circoscritto e costano mezzo punto ciascuno; Adepto, per considerevoli incantesimi che possono avere un grande effetto e costano un punto ciascuno e Stregone, per grandi incantesimi



che possono danneggiare dozzine di persone a volta e costano 3 punti ciascuno. Diversamente da quando si lancia un incantesimo da un libro, un personaggio non ha bisogno di perdere tempo a studiare o di testare il suo essere Intelligente prima di lanciare una Magia Imparata. Qualcosa in più riguardo gli incantesimi può essere trovato nella sezione Magia.

Colto: significa che un personaggio sa come leggere e scrivere. Costa mezzo-punto

Bravura Magica: permette ad un personaggio di lanciare incantesimi e costa mezzo-punto. Un personaggio deve essere almeno Abbastanza Intelligente e Abbastanza Magico per avere Bravura Magica.

Paziente: significa che un personaggio non viene facilmente Avvilto e costa un punto. Garantisce al personaggio 2 Cuori extra (Vedi sotto).

Cambiare Forma: permette ad un personaggio di diventare un ani-male. Quando presto o tardi accade - di solito o all'alba o a mezzanotte-il Principe o la Principessa si ritrasforma in un umano. Per 2 punti, un personaggio ha uno specifico animale comune in cui potersi trasformare. Per tre punti, può diventare un qualsiasi animale comune o un tipo di animale magico. Per quattro punti, può trasformarsi in un qualsiasi animale, magico o comune. Un personaggio deve essere almeno Assai Magico per prendere l'abilità Cambiare Forma.

I **Talenti** sono cose in cui un personaggio è particolarmente abile, come la navigazione o il combattere con la spada o l'essere

portato per gli animali. Puoi creare dei Talenti unici per il tuo Principe o la tua Principessa, ma dovrebbero essere abbastanza circoscritti come i tre esempi sopra. Ciascun Talento posseduto dal personaggio gli costa un punto. Ogni volta che un personaggio sta facendo un tiro e ha un Talento pertinente può aggiungere al lancio un dado extra.

Resistente: significa che un personaggio viene difficilmente battuto e picchiato e costa un punto. Garantisce ad un personaggio due Cuori extra.

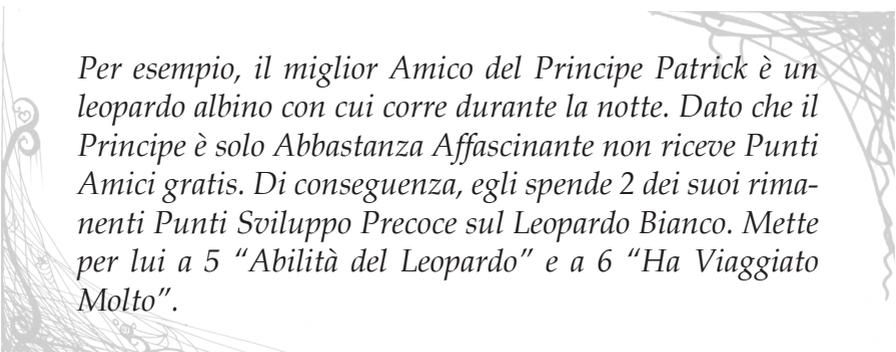
Amici e Alleati

Ognuno ha per lo meno qualche Amico, ma qualcuno ha amici potenti, fedeli che desiderano seguirlo pressoché dovunque. Se il livello del personaggio nella Caratteristica “Affascinante” è abbastanza alto, egli otterrà qualche punto Amici gratis (ottiene un numero di Punti Amici pari al suo livello di “Affascinante” meno 2). Punti Amici addizionali possono essere acquistati per un Punto Sviluppo Precoce ciascuno.

Gli altri personaggi non sono descritti nello stesso modo di Principi e Principesse. Al posto di avere Caratteristiche, Abilità, Amici e Possedimenti hanno semplicemente un numero di Tratti, che sono classificati da 1 a 10. Un grado di 1 è scarso, di 3 comune, di 5 buono, di 7 eccellente e di 9 spettacolare. I Tratti sono di solito generali, come “Poteri Magici” o “Abilità della Volpe”.



Quando crei gli Amici per il tuo Principe o la tua Principessa, dovrai sceglierne i Trattati. Ogni Amico ha un numero di Trattati pari al numero di Punti Amici che tu decidi di spendere per lui. Il Tratto meno considerato ha un grado di 5. Ogni altro Tratto ha un grado più alto di uno rispetto al precedente.



Per esempio, il miglior Amico del Principe Patrick è un leopardo albino con cui corre durante la notte. Dato che il Principe è solo Abbastanza Affascinante non riceve Punti Amici gratis. Di conseguenza, egli spende 2 dei suoi rimanenti Punti Sviluppo Precoce sul Leopardo Bianco. Mette per lui a 5 "Abilità del Leopardo" e a 6 "Ha Viaggiato Molto".

Possedimenti

Ultima cosa, il personaggio può avere pochi Possedimenti speciali, magici o estremamente utili. Un personaggio non ha bisogno di comprare ogni oggetto che possiede con i punti, a meno che essi non siano molto dispendiosi, ben fatti o impregnati di magia. Un Possedimento di questo tipo può essere comprato con i rimanenti Punti Sviluppo Precoce. I vari tipi di Possedimenti sono descritti sotto.

I **Gingilli Magici** sono amuleti o giocattoli con qualche incantesimo minore. I Gingilli minori costano un punto e quelli mag-

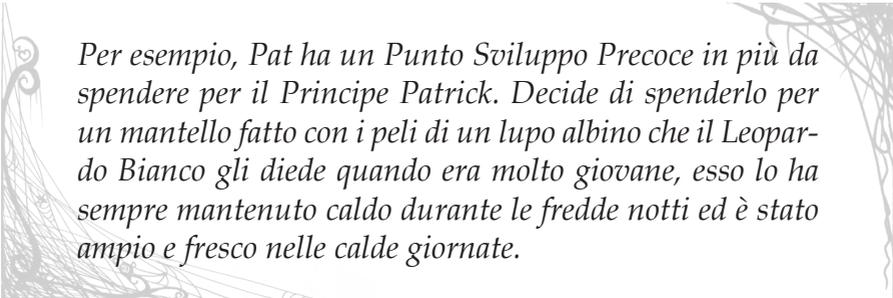
giori due. Un Gingillo minore potrebbe essere una bussola che punta sempre verso la salvezza o una roccia che ti permetterà di parlare con i tuoi Amici, nonostante tu sia molto lontano. Un Gingillo maggiore potrebbe essere uno specchio che ti permette di vedere attraverso il suo vetro ogni posto o persona che tu desideri o una palla di neve che cresce e si trasforma in una casa vera quando pronunci le parole magiche.

Le **Armi Potenti** sono create in modo estremamente fine e semplici da usare o semplicemente incantate da un qualche potente essere magico. Un'Arma Potente aggiunge un dado bonus per ogni tiro fatto per maneggiarla in qualsiasi modo o due dadi bonus quando viene usata in una particolare maniera (come, per una spada, soltanto quando si sta attaccando dei giganti). Un'Arma Potente costa un punto.

Gli **Oggetti Personali** sono cose veramente importanti per un personaggio e da cui non si separerebbe mai volontariamente. Un personaggio guadagna un dado bonus per tutti i tiri fatti per usare uno dei suoi Oggetti Personali. Allo stesso modo, ottiene un dado bonus per tutti i tiri fatti per ritrovare un Oggetto Personale perso o rubato. Ogni Oggetto Personale costa un punto.

I **Libri degli Incantesimi** sono libri, pergamene e tavole di pietra su cui sono scritti incantesimi magici. Hanno nomi come "Il Piccolo Manuale della Negromanzia" e "I Mille e Uno Usi per il Fulmine Soprannaturale". I piccoli Libri degli Incantesimi costano un punto, medi 2 e grandi 3.

La **Ricchezza** può essere un singolo oggetto costoso o una grande quantità di ricchezze. Un piccolo ammontare di ricchezze costa un punto, uno grande costa due punti e uno vasto 3.



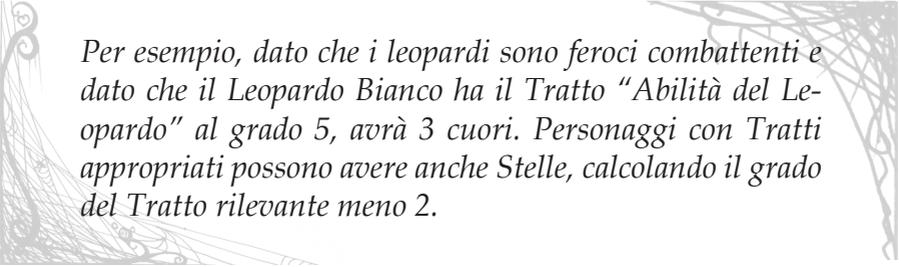
Per esempio, Pat ha un Punto Sviluppo Precoce in più da spendere per il Principe Patrick. Decide di spenderlo per un mantello fatto con i peli di un lupo albino che il Leopardo Bianco gli diede quando era molto giovane, esso lo ha sempre mantenuto caldo durante le fredde notti ed è stato ampio e fresco nelle calde giornate.

Cuori, Stelle e Lacrime

Dopo che hai delineato le Caratteristiche, le Abilità, gli Amici e i Possedimenti del tuo Principe o della tua Principessa, devi calcolare i suoi Cuori, le sue Stelle e le sue Lacrime. I Cuori rappresentano quante ferite il tuo personaggio possa subire prima che sia costretto a cedere. Un personaggio ha un numero di Cuori pari al suo livello in "Forte", più due se è stata selezionata l'Abilità "Resistente". Le Stelle rappresentano quanto un personaggio possa usare un potere magico prima di dover riposare. Un Personaggio non ha Stelle a meno che non scelga l'Abilità "Bravura Magica". Se lo fa, ha un numero di Stelle pari al suo livello in "Magico", più due se ha scelto l'Abilità "Profondo Potere". Le Lacrime rappresentano a quanto Avvilimento un personaggio possa resistere prima di crollare. Un personaggio ha un numero

di Lacrime equivalente a metà della sua età, arrotondando per difetto, più due se ha selezionato l'Abilità "Paziente".

Anche gli Amici dei Principi e delle Principesse e gli altri personaggi hanno un numero di Cuori. Normalmente di uno o due, ma il numero potrebbe anche essere il grado di un Tratto appropriato meno due, quando, nonostante la sottrazione, il valore sia rilevante.



Per esempio, dato che i leopardi sono feroci combattenti e dato che il Leopardo Bianco ha il Tratto "Abilità del Leopardo" al grado 5, avrà 3 cuori. Personaggi con Trattati appropriati possono avere anche Stelle, calcolando il grado del Tratto rilevante meno 2.

Intrepide gesta del nostro coraggioso gruppo di eroi

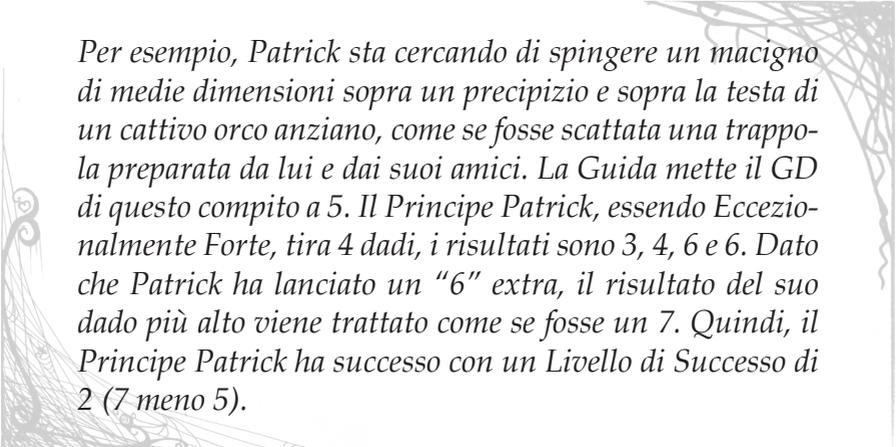
Ci si aspetta che i bambini protagonisti di “C’era una volta, tanto tempo fa...” formino insieme un gruppo e abbiano avventure in un mondo con un tema lievemente fiabesco. Perché dovrebbero associarsi? Potrebbero trovarsi nella stessa scuola reale o potrebbero essere in viaggio verso la medesima destinazione o, semplicemente, essere amici di lunga data. Che cosa concernono queste avventure? Abbastanza semplicemente, le vite dei giocatori. Lo scenario di apertura dovrebbe combaciare con i più antichi eventi sulle linee del tempo consegnate alla Guida. Durante questo tempo, saranno introdotti altri personaggi che sono paralleli a quelli importanti che fanno la loro comparsa dopo sulla linea del tempo. Nelle successive sessioni di gioco, gli eventi procederanno per ricattare metaforicamente i fatti che accadono più avanti nelle linee del tempo. Molti eventi e molti individui sulle linee del tempo dei differenti personaggi saranno probabilmente fusi, mentre altri no, esplorando così le somiglianze e le differenze tra le giovinezze dei giocatori.

Compiti e Modificatori

Ma abbiamo parlato abbastanza delle possibili avventure – c’è molto tempo per ciò più tardi. Cosa stiamo per fare adesso è

come determinare se un giovane Principe o una giovane Principessa riesca a far sì che qualcosa sia fatto. Quando uno dei protagonisti sta tentando qualcosa di difficile o sta provando a fare qualcosa meglio di un altro personaggio o sta cercando di fare qualcosa mentre è intensamente ostacolato da un altro individuo, vengono tirati i dadi per determinare il risultato degli avvenimenti.

Quando il giocatore dichiara cosa il suo Principe o la sua Principessa sta cercando di fare, due cose devono essere determinate: primo, quanto sia difficile il compito dichiarato; e, in secondo luogo, quale Caratteristica sia più pertinente. Quando la Guida ha scelto quanto sia difficile il compito imminente, assegnerà un Grado Difficoltà, o GD, basato su questa decisione. Il GD per un compito è 3 per qualcosa di abbastanza semplice, di 5 se è lievemente difficile, di 7 se è veramente difficoltoso e di 9 se è impossibile. Il giocatore del protagonista coinvolto quindi tirerà un numero di dadi a 6 facce pari al valore della Caratteristica pertinente. Se il singolo dado più alto supera o raggiunge il GD, allora il personaggio ha completato il suo compito con successo. Se più dadi fanno "6", allora il valore del dado più alto è trattato come se fosse più alto di uno per ogni "6" extra. Talvolta, per un lancio avrai bisogno di determinare il Livello di Successo di un personaggio o il Livello di Fallimento. Entrambi sono pari alla differenza tra il GD e il valore del più alto dado lanciato.



Per esempio, Patrick sta cercando di spingere un macigno di medie dimensioni sopra un precipizio e sopra la testa di un cattivo orco anziano, come se fosse scattata una trappola preparata da lui e dai suoi amici. La Guida mette il GD di questo compito a 5. Il Principe Patrick, essendo Eccezionalmente Forte, tira 4 dadi, i risultati sono 3, 4, 6 e 6. Dato che Patrick ha lanciato un "6" extra, il risultato del suo dado più alto viene trattato come se fosse un 7. Quindi, il Principe Patrick ha successo con un Livello di Successo di 2 (7 meno 5).

Molte volte, ci sarà una ragione per modificare il numero dei dadi lanciati. Talvolta questo Modificatore proverrà dal repertorio di Abilità e Possedimenti del Principe o della Principessa, come quando si usano Abilità, Armi Potenti e Oggetti Personali. Altre volte, tuttavia, proverrà da risorse esterne o dal giocatore dietro al Principe o alla Principessa.

- ☛ Essere noioso, prevedibile e stupido: -2 dadi.
- ☛ Affrettarsi o fare due cose alla volta: -1 dado.
- ☛ Dare un minimo di scarna descrizione: -1 dado.
- ☛ Dare una buona descrizione: +1 dado.
- ☛ Prendersi tempo extra e lavorare con cautela: +1 dado.
- ☛ Essere eccezionalmente attivo e tranquillo: +2 dadi.

Oltre ai modificatori stabiliti sopra, ogni lancio può anche ottenere un modificatore positivo o negativo pari al Livello di Suc-

cesso o al Livello di Fallimento di un precedente lancio correlato, quando appropriato.

Interagire con gli altri personaggi

Occasionalmente, i giovani Principi o le giovani Principesse presentati da questo gioco possono battersi l'un l'altro in una sfida. In questi casi, ogni protagonista ha un lancio appropriato per sé stesso, il cui risultato agirà come GD per il suo avversario. In caso di pareggio, la sfida può essere rifatta o presa come tale.

Più spesso, i nostri eroi vorranno testare il proprio ardore contro gli altri abitanti del mondo. Ricordi come un Amico di un personaggio ha i Tratti? Bene, lo stesso fanno gli altri cittadini del mondo, con i Tratti classificati allo stesso modo. Puoi notare che i Tratti sono situati approssimativamente sulla stessa scala dei Gradi Difficoltà. Non è una coincidenza: quando un Principe o una Principessa sta per andare contro un altro individuo, il grado del Tratto più pertinente di questo altro personaggio diventa il GD. Se non hanno Tratti pertinenti, il GD è 3. Questo valore può essere alzato o abbassato con al massimo 2 punti, a causa di circostanze favorevoli o sfavorevoli.

Per esempio, prima che il Principe Patrick incominci a lanciare il suo macigno per muovere guerra contro l'orco, nota che una grande lucertola di pietra vive nell'ombra sottostante. Riconoscendola come un'amica del Re Lucertola, Patrick pensa che la cosa migliore da fare sia quella di liquidare prima lo spostamento della pietra assieme alla lucertola. La lucertola, essendo una amica del re, ha un giudizio piuttosto alto di sé stessa, ha il Tratto Vanagloriosa a 5. Dato che ci sono poche altre rocce nell'area (dopo tutto, se ce ne fossero state, il Principe Patrick non avrebbe infastidito la lucertola tanto per cominciare), il GD per convincerla a muoversi salirà di 1, arrivando così a 6. Patrick usa l'insolito approccio di informare la lucertola, in tutta solennità, che ha sentito che gli orchi sono abbastanza golosi di uova di lucertola e che sarebbe nell'interesse di entrambi uccidere il grande brutto. Questo gli fa guadagnare, per essere stato intelligente, 2 dadi bonus, che aggiunge ai suoi due, che possiede essendo Moderatamente Affascinante. Patrick ottiene 1, 2, 2, 6--un Livello di Successo di zero. La lucertola afferma di non aver mai sentito prima questa interessante curiosità riguardo lo stile di vita orchesco, ma che permetterà di usare la sua pietra nel tentativo di uccidere l'orco, dato che il suo cugino preferito, il quarto, era stato accidentalmente calpestato da un membro della specie in questione e che la famiglia è ancora abbastanza irritata.

Avvilito

I bambini, specialmente quelli nobili, di solito ottengono ciò che vogliono. Quando le cose non vanno loro incontro, qualche volta persino cose insignificanti — specialmente cose insignificanti — i bambini possono arrabbiarsi. Molto. Come conseguenza, successivi tentativi di fare bene le cose peggiorano e peggiorano e peggiorano. Quando si è all'esterno presi da avventure in zone selvagge, senza adulti ad intervenire e a rendere tutto migliore, far fronte a questa cosa può essere un grande problema.

Quando un personaggio prova a fare qualcosa e fallisce, può provare nuovamente. Se fallisce una seconda volta, deve segnare una sbarra su una delle sue Lacrime con una matita. Deve farlo anche quando fallisce per una terza volta, la quarta e così via. Per compiti veloci e piccole le Lacrime vengono sbarrate subito. Per compiti più lunghi e complicati, possono essere sbarrate poco dopo ogni tentativo. Quando un personaggio ha una sola Lacrima mancante, diventa

Avvilito e il GD di ogni Task che provi viene aumentato di 1 punto. Quando tutte le Lacrime sono state sbarrate il personaggio fa i capricci o scoppia a piangere.

Se, dopo aver preso una Lacrima o più, un personaggio muove un passo indietro per un po' di tempo e fa pochi ma profondi respiri e, in generale, si prende del tempo per calmarsi, può cancellare la sbarra di una delle sue Lacrime. Nota che un personaggio può fare ciò solo dopo aver ottenuto una o più Lacrime e che

può farlo solo una volta per episodio di avvilitamento. L'unico modo per sbarazzarsi dell'Avvilimento completamente e cancellare le sbarre di tutte le La-crime del personaggio, è la catarsi che avviene quando l'ultima lacrima è sbarrata e il Principe o la Principessa ha un piccolo esaurimento piuttosto indegno. Per ogni personaggio che viene a confortarlo, può cancellare una sbarra da una Lacrima, o due se è confortato sinceramente da un amico intimo. Dopo un episodio di catarsi del genere, il giovane Principe ottiene una nuova Lacrima.

Combattimenti

I combattimenti sono sgradevoli e pericolosi, specialmente per un bambino che ha sfidato un troll di caverna o un drago. Quando scoppia un combattimento, ognuno dovrebbe avere all'incirca la stessa opportunità di agire (almeno dopo un iniziale colpo di sorpresa, se ce n'è uno).

Quando un individuo viene ferito in un combattimento, avrà delle sbarre segnate sui suoi Cuori. Il numero delle sbarre è pari al Livello di Fallimento della difesa (per i Principi e le Principesse) o al Livello di Successo dell'attacco (per gli altri individui). Se si sta usando armi fatte dall'uomo o potenti armi naturali, viene segnata una sbarra extra. Se il difensore sta indossando una potente armatura, viene segnata una sbarra in meno. Quando tutti i Cuori del personaggio sono stati sbarrati, inizia a raddoppiare trasformando le sbarre in X.

Dopo che un personaggio ha tutti i Cuori con una sbarra, è stato seriamente ferito. Principi e Principesse hanno tutte i loro GD aumentati di 1 e gli altri personaggi hanno i loro Tratti ridotti di uno. Una volta che un personaggio ha iniziato a prendere X, è incosciente. Se tutti i Cuori di un personaggio hanno una X sopra, allora muore. Alla fine del giorno un personaggio può testare la sua Forza. Il GD per questo test è 5 se il personaggio ha avuto un riposo completo e sicuro, 6 se ha avuto un po' di riposo o 7 se è stato in attività. Se il personaggio ottiene un Livello di Successo, allora un pari ammontare di X si trasforma in sbarre o le sbarre scompaiono. Se ottiene un Livello di Fallimento di almeno 2, allora la ferita è stata infettata e suppara, causando al personaggio l'aggiunta di una sbarra in più.

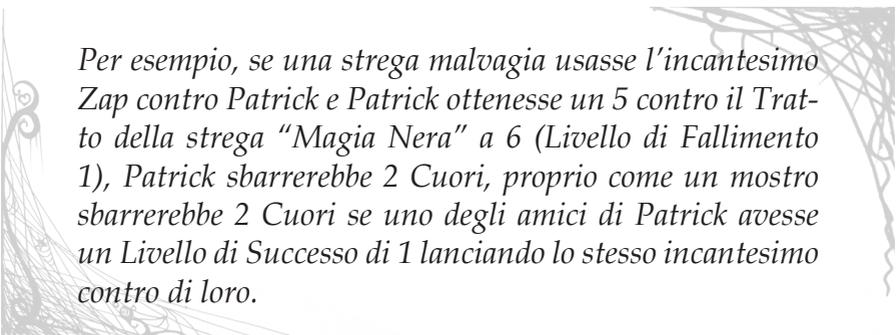
Magia

Ci sono due modi con cui un personaggio può lanciare un incantesimo: a memoria, o da un libro. Quando sta lanciando un incantesimo che conosce a memoria, un Principe o una Principessa deve solo aggiungere a matita una sbarra sopra alcune delle sue Stelle (1 stella per incantesimi da Novizio o Adepto e 2 per incantesimi da Stregone) e mormorare un incantamento. Come con i Cuori, puoi iniziare a fare una X sulle Stelle dopo averle sbarrate tutte. Se un personaggio ha una X su una o più Stelle, il GD di ogni lancio fatto usando la sua Caratteristica "Magico" aumenta di 1... Se ha una X su tutte le sue Stelle, perde la sua capacità di fare magia per sempre e perde tutte le sue

stelle. Per ogni dieci minuti durante i quali un personaggio non usa la magia, una X diventa una sbarra o una sbarra viene cancellata completamente.

Lanciare un incantesimo da un libro richiede che l'incantesimo sia in un libro. Trovare un incantesimo appropriato richiede un libro magico riguardo l'argomento e un Test di "Intelligente". Il GD di questo test è 6 per un piccolo libro, 5 per uno medio e 4 per uno grande. Aumenta il GD di 1 per incantesimi pericolosi o estremamente rari. Aumentalo di 1 nuovamente per incantesimi da Adepto o di 2 per incantesimi da Stregone. Questa ricerca di solito prende circa un'ora. Lanciare realmente l'incantesimo poi richiede che il Principe o la Principessa sbarri 1 Stella per un incantesimo da Novizio, 2 per uno da Adepto e 3 per uno da Stregone. In più, ci vuole almeno un minuto per lanciare l'incantesimo, invece di pochi secondi.

Gli altri individui che hanno Stelle possono anche lanciare incantesimi. Molti incantesimi richiedono che un Principe o una Principessa facciano un lancio contro un qualche GD. Gli altri personaggi non lanciano, ma usano semplicemente il valore di un Tratto pertinente. Se il GD fosse un qualche Tratto del bersaglio e il bersaglio è un Principe o una Principessa, egli può fare un lancio per resistere all'incantesimo usando la sua Caratteristica "Magico". In questo tipo di situazione, inverti il Livello di Successo o il Livello di Fallimento generati quando interpreti gli effetti dell'incantesimo.



Per esempio, se una strega malvagia usasse l'incantesimo Zap contro Patrick e Patrick ottenesse un 5 contro il Tratto della strega "Magia Nera" a 6 (Livello di Fallimento 1), Patrick sbarrerebbe 2 Cuori, proprio come un mostro sbarrerebbe 2 Cuori se uno degli amici di Patrick avesse un Livello di Successo di 1 lanciando lo stesso incantesimo contro di loro.

Un numero di incantesimi di esempio è presentato sotto, nonostante questi non siano affatto i limiti della magia. Essi possono semplicemente essere usati come linee guida con cui nuove creazioni potrebbero essere paragonate. Il primo e più debole tipo di incantesimo è l'incantesimo a livello Novizio. Gli incantesimi a questo livello tendono ad essere semplici, hanno effetto su una piccola area e non durano per un tempo molto lungo.

Armatura: permette ad un mago di innalzare rapidamente un'efficace difesa quando viene sorpreso. Per al massimo un'ora, l'incantatore è circondato da un campo di energia magica che agisce come un'armatura, anche contro incantesimi magici come Zap che normalmente oltrepassa protezioni materiali.

Pista Coperta: è un incantesimo usato spesso dai maghi che fuggono da nemici più potenti. Dura per un'ora, al massimo, o fino a che l'incantatore non lancia altri incantesimi. Fino a che rimane attivo, l'incantatore e coloro che sono con lui non lasciano alcuna traccia che possa essere rintracciata con la vista o con il fiuto.

Travestimento: crea un'intangibile illusione che si muove con l'incantatore, facendolo sembrare interamente qualcun altro. Se lo desidera, il mago può imitare l'aspetto di un individuo specifico che ha visto precedentemente. Il Travestimento dura per, 12 ore al massimo o fino a che l'incantatore non esegue un'altra magia.

Trova: è un utile incantesimo usato spesso da maghi esploratori. L'incantatore si concentra su un obiettivo e comprende la direzione indicativa verso dove deve andare per raggiungerlo, fino a che non è lontano più di poche miglia. Trova può durare fino al massimo 12 ore, fino a che l'incantatore non esegue un'altra magia.

Nascondere: è un incantesimo usato per rendere invisibili piccoli oggetti per un piccolo ammontare di tempo. L'incantatore tocca un oggetto inanimato o un soggetto che lo desidera non più grande di lui dopo aver lanciato l'incantesimo. Fino a che l'incantatore continua a toccarlo, l'obiettivo non può essere visto. Gli oggetti inanimati possono rimanere invisibili fino a un'ora dopo.

Infiammare: fa cominciare un piccolo incendio su un qualsiasi oggetto infiammabile che l'incantatore può vedere. Non puoi usare infiammare per iniziare un incendio su qualcosa che è indossato o portato da un altro personaggio a meno che non tocchi fisicamente il materiale che deve essere immolato.

Luce: è uno dei più facili incantesimi mai inventati. Semplice-

mente crea un gingillo di luce scintillante a cui l'incantatore può comandare di librarsi sopra di lui o di seguire un altro o semplicemente può tenerlo nel suo palmo. Illumina bene come un torcia luminosa (se non meglio). La luce dura fino a che l'incantatore si concentra su di essa e poi fino ad un'ora in più.

Contro-magia debole: è finalizza a impedire che gli altri incantatori terminino i loro incantesimi e infatti c'è bisogno solo di mezzo secondo per lanciare tale incantesimo, al posto dei normali due o tre. Testa il tuo essere "Magico" contro il Tratto più rilevante dell'obiettivo. Se hai successo e lui stava lanciando un incantesimo a livello Novizio, allora la sua magia fa qualche scintilla e fallisce.

Prescienza: può essere estremamente utile, ma è abbastanza inaffidabile. L'incantatore si concentra su una qualche azione che potrebbe fare e fa un lancio della sua Caratteristica Magico contro GD 6. Se ha successo, sente una sensazione affidabile riguardo se prendere il corso dell'azione sarebbe una buona idea.

Zap: è un semplice incantesimo per auto-protezione che lavora sul principio: "la miglior difesa è l'attacco". Permette a un personaggio di lanciare un attacco con la sua Caratteristica Magico e di far sì che la vittima sbarrì Cuori come se fosse stata attaccata con un'arma e come se non stesse indossando armature, anche quando lo sta facendo. Lo Zap può prendere la forma di una piccola palla di fuoco, di un fulmine o di un grande urlo, o di qualcos'altro, in base alla versione usata e può colpire un

obiettivo lontano fino a un lancio di un sasso.

Il secondo gruppo di incantesimi, leggermente più potente, è quello degli incantesimi da Adepto. Gli incantesimi da Adepto sono in grado di produrre effetti moderatamente forti sull'intera figura di un obiettivo piuttosto grande a una lunga distanza e possono durare per giorni o più.

Scacciare: può obbligare un fantasma o uno spirito a smettere di infestare un luogo se l'incantatore ha successo in un lancio della sua Caratteristica Magico contro il Tratto pertinente della presenza oggetto della magia.

Blast: è come una versione evoluta di Zap. Può colpire entro una sfera di raggio 3 metri circa, ma sotto altri aspetti si comporta come Zap. Lancia ogni dado separatamente per attaccare ciascun obiettivo. Blast può anche essere usato per un uso più industriale, scavando fino a 3 metri cubi di legno o terra o 2 metri cubi di metallo o pietra in una volta sola.

Charm: è un incantesimo sgradevole che può piegare la mente anche di un nemico mortale per far sì che lo veda come un amico intimo. Testa il tuo Magico contro il Tratto più rilevante dell'obiettivo. Se hai successo, allora egli inizia a vederti in una luce benevola, eventualmente come un conoscente intimo con un più grande Livello di Successo. Questo incantesimo dura per un qualsiasi lasso di tempo tra 2 giorni e una settimana. Finisce immediatamente se l'incantatore agisce in modo apertamente ostile nei confronti dell'obiettivo Charmato.

Inondazione di luce: lascia andare un torrente di luce che illumina fortemente una qualsiasi area con un raggio di una trentina di metri e scompare solo quando viene congelata o dopo mezza settimana.

Nebbia: crea una nuvola spessa, umida, che smorza il suono e impedisce la vista al di là di pochi metri. La nuvola può avere un raggio di massimo 30 metri. Fino a quando l'incantatore si concentra, può direzionare il movimento e la forma della nuvola. La nuvola non si disperderà mentre l'incantatore si sta ancora concentrando su di lei ed evapora al sole come la nebbia naturale dopo che la sua attenzione si è rivolta da un'altra parte.

Contro-magia forte: è usata per non far finire agli altri incantatori di terminare i loro incantesimi e in questo modo c'è bisogno solo di mezzo secondo per lanciare l'incantesimo, al posto dei normali due o tre. Testa il tuo essere "Magico" contro il Tratto più pertinente dell'avversario. Se hai successo, allora il suo incantesimo spumeggia e fallisce.

Invisibilità: rende l'incantatore invisibile fino a quando si concentra. Se fa più magie o altre strenue azioni, l'incantesimo termina e l'incantatore può essere visto nuovamente da occhi umani.

Scrutare: permette ad un incantatore di guardare in un laghetto o in uno specchio e vedere la persona o la locazione su cui si concentra. In questo modo può spiare per ore, fino a quando non lancia altri incantesimi in questo intervallo.

Evoca Tempesta: è un incantesimo forte ma incontrollabile. L'incantatore grida l'incantesimo al cielo e nei brevi minuti successivi giungono nere nubi e una pioggia torrenziale, neve o grandine, accompagnate da frequenti fulmini. L'incantatore non controlla la direzione della tempesta nel più semplice dei casi. La tempesta si dissipa dopo un numero di ore pari al lancio di due dadi.

Infine c'è il più potente livello di incantesimo, il livello di incantesimi da Stregone. Questi forti incantamenti possono avere effetti mol-to potenti, prolungati e in grado di raggiungere obiettivi lontani.

Terremoto: fa sì che potenti forze agitano un'area di terra con un raggio di pochi chilometri, nonostante i tremori possano essere sentiti per centinaia. Al centro dell'effetto, il terremoto può far crollare solidi edifici, vecchie colline piatte e innalzarne di nuove e cambiare di molto il corso di un fiume. L'incantatore ha il controllo su cosa farà esattamente la forza che libera.

Pioggia di fuoco: deve essere lanciata mentre una tempesta si sta creando. Quando comincia a piovere, non piove acqua, ma gocce di fuoco sibilante. La tempesta si dissipa dopo un numero di ore pari al lancio di due dadi

Imprigionare: è un incantesimo usato per chiudere un nemico fuori dalla vista e dal pensiero senza realmente ucciderlo. L'incantatore deve aver fatto una piccola bambola scolpita in somiglianza dell'obiettivo e deve avvolgere la bambola in un

vestito quando lancia l'incantesimo. Testa il tuo essere Magico contro il Tratto più pertinente dell'obiettivo. Se hai successo, l'obiettivo viene trascinato via verso una prigione magica fuori dal tempo e dallo spazio. Egli può essere liberato solo se la bambola viene trovata e il vestito rimosso. Mentre è imprigionato, un personaggio non fa esperienza del tempo in modo lineare e non dorme o invecchia.

Caccia notturna: deve essere lanciato esattamente quando la parte inferiore del sole tocca l'orizzonte. Nel tempo che ci vuole al sole per svanire completamente, bestie notturne di ogni sorta, come lupi, pipistrelli e grossi gatti, si raduneranno attorno all'incantatore, che può dar loro un ordine. Le bestie obbediranno a questo compito fino a che non viene assolto o il sole sorge, a prescindere da quale accada per primo e poi ritornano ai loro affari come usuale.

Malattia oscura: è una maledizione che infetta una creatura o una pianta con una malattia magica. Ogni giorno, diventa un poco più pallida e inconsistente. Dopo dieci giorni, inizia ad essere molto confusa e indistinta. Dopo venti, è solo un'ombra che si muove. La malattia viene trasmessa ad ogni creatura e pianta che il personaggio tocca durante i primi dieci giorni del suo scomparire. Malattia oscura può essere curata bevendo un liquido solare.

Trucidare: ucciderà istantaneamente ogni mortale con un tocco, se l'incantatore ha successo in un lancio della sua Caratteristica Magico contro il Tratto più pertinente dell'obiettivo. E' conside-

rato demoniaco e malvagio l'uso di questo incantesimo e coloro che lo utilizzano per i loro sporchi fini sono disprezzati dalle fate, dagli animali e anche, sembra, dalla stessa Natura.

Maturare

La maturità (ma non la maggiore età) avanza secondo la linea del tempo data alla Guida all'inizio del gioco. Dopo ogni sessione in cui un personaggio sperimenta un evento maggiore parallelo ad uno sulla sua linea del tempo, come la morte di un compagno o il superamento di una qualche grande sfida, può perdere un punto di innocenza. Questo può essere scambiato con un livello extra di una Caratteristica e un punto in più utile per le Abilità. Se un personaggio desidera, può tenere questi punti per comprare in maniera più costosa Abilità lungo la linea.

Alcuni personaggi possono desiderare di non essere disillusi. Possono mantenere la loro innocenza anche dopo aver sperimentato dolore, morte, tradimento e altre dure realtà della vita. Quando un personaggio così dovrebbe perdere Innocenza, può scegliere di posporre la perdita. Tieni il conteggio dei punti Innocenza persi ritardati di un personaggio. Quando questo personaggio ha sbarrato tutte le sue Lacrime, il suo esaurimento è preceduto da un periodo di riflessione e di meditazione, durante il quale viene presentato il conto alla sua spensieratezza. In questo momento egli perde Punti Innocenza pari al numero dei punti conteggiati moltiplicato per 1,5, arrotondando per di-

fetto. Tuttavia, egli guadagna solo extra livelli Caratteristica e Punti Abilità dai punti conteggiati all'inizio, non dal risultato della moltiplicazione.

Quando un personaggio perde Innocenza, matura. Gli elementi dal suo passato diventano meno importanti e scompaiono. Per ogni due punti Innocenza persi il personaggio perde qualcosa in più. Questo può essere uno dei suoi Amici, un Oggetto Personale o un altro Possedimento, o qualcosa di più effimero. Quando un giovane Principe o una giovane Principessa ha raggiunto zero di Innocenza, non è più veramente una bambina. Avrà un'ultima missione, durante la quale i temi e le lezioni della sua vita fino ad ora saranno mescolati dopodiché entrerà nel mondo dei grandi.

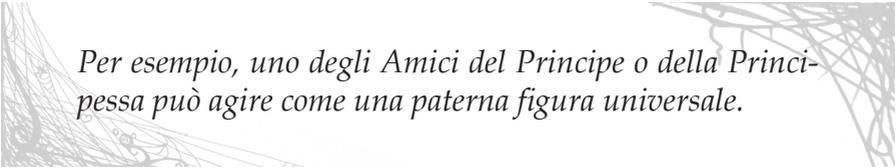
Potrai aver notato che ci sono molte cose nel mondo che possono uccidere un personaggio prima che sia giunto il suo momento. Troll arrabbiati, potenti maghi e draghi annoiati possono tutti essere mol-to pericolosi. Quando un Principe o una Principessa dovrebbe essere uccisa, può perdere un punto di Innocenza per continuare a vivere senza ottenere nessun beneficio.

Grandi Poteri comportano Grandi Responsabilità

Il compito della Guida è di trasformare le giovinezze dei giocatori in fantastiche avventure per i giovani Principi e Principesse. Di più, divertenti, interessanti provocanti avventure fantastiche! Questa sezione è una collezione di informazioni che renderanno ciò (speriamo) un poco più semplice.

Trovare trame ordinarie

Per creare una storia formidabile per tutti quelli coinvolti senza dover partire per la tangente per ciascun Principe o Principessa, potresti desiderare di localizzare ed isolare temi comuni e personaggi paralleli sulle linee del tempo dei giocatori. Queste cose comuni spesso possono essere combinate nel gioco.



Per esempio, uno degli Amici del Principe o della Principessa può agire come una paterna figura universale.

Non stiamo dicendo che ogni tema debba essere combinato con gli altri. Può essere una buona idea lasciare pochi elementi di ogni linea del tempo di un giocatore non mescolati, dando ad ogni Principe o Principessa di ciascun giocatore alcuni momenti di attenzione assicurati. Quando si sta decidendo quali elemen-

ti sarebbero meglio combinati e quali serviranno bene individualmente, considera di creare eventi che siano specialmente importanti per il singolo giocatore, mentre i temi più universali vengono mescolati.

Archetipi del mondo fantastico

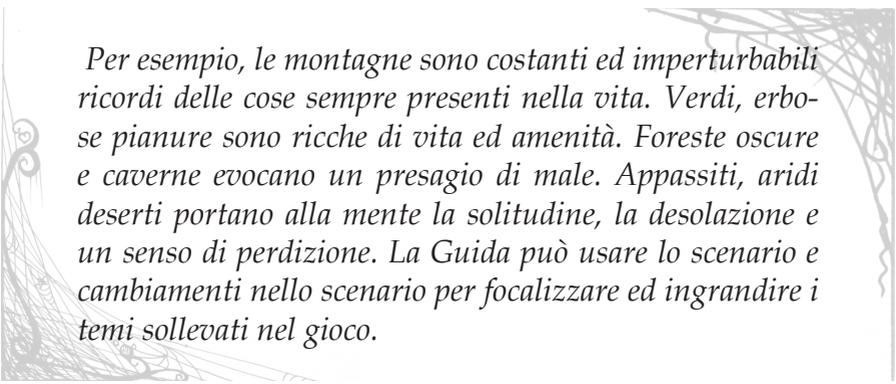
A causa della nostra esposizione alla cultura, le nostre menti associano certe immagini con certi temi. In basso c'è una lista di elementi comuni del mondo fantastico e come potrebbe avere rapporti con una linea del tempo di un giocatore.

Le **fate** sono semplicemente un'incarnazione della natura e della vita. Come la natura, sono soggette a periodi di pacifico equilibrio e a violente fasi di malizia e di generosità. Se appropriato, il loro comportamento può cambiare al cambiare della stagione. Le fate spesso sono padrone di poteri di incantamento e illusione, che danno loro una comune inclinazione agli scherzetti.

La **magia** ha la potenzialità di essere molte cose. Per alcuni personaggi, può rappresentare il loro speciale talento che avevano quando erano giovani, o un desiderio di fare cose che loro non potevano o non si supponeva potessero fare. Nelle mani di altri, la magia può trasformarsi in poteri frustranti che i bambini non comprendono completamente, come la magia o gli atteggiamenti della società.

I **mostri** tendono a dividersi in due tipi: stupidi e intelligenti. I mostri stupidi come i troll, i giganti e gli avidi gnomi ci sono per dare la possibilità ai giovani Principi e alle giovani Principesse di mettere in pratica le loro abilità, portare a termine qualcosa e sentirsi bene. I mostri scaltri ed intelligenti, come malvagi draghi e re goblin, sono una minaccia più seria. Quando si sta usando un mostro per rappresentare persone scurrili o crudeli prese dalla linea del tempo di un giocatore, la Guida dovrebbe muoversi con cautela, dato che è abbastanza plausibile che forti emozioni saranno evocate.

Lo **scenario** può avere un effetto molto profondo sul gioco, dato che le differenti forme della terra sono associate con cose molto diverse.



Per esempio, le montagne sono costanti ed imperturbabili ricordi delle cose sempre presenti nella vita. Verdi, erbose pianure sono ricche di vita ed amenità. Foreste oscure e caverne evocano un presagio di male. Appassiti, aridi deserti portano alla mente la solitudine, la desolazione e un senso di perdizione. La Guida può usare lo scenario e cambiamenti nello scenario per focalizzare ed ingrandire i temi sollevati nel gioco.

Gli **animali parlanti** sono decisamente onnipresenti nelle favole. Mentre si sta giocando a “C’era una volta, tanto tempo fa...” bisogna certamente presumere che quasi ogni animale sappia parlare. Grandi, potenti animali sono adatti ad essere figure pa-

rentali o autoritarie nel gioco. Gli animali più piccoli, come i topi, i gatti e gli uccelli, possono rappresentare l'amicizia come una tenera piacevolezza. Alcuni animali hanno un più specifico immaginario a loro legato, come la volpe astuta, il coyote imbroglione, il cane fedele, l'orso pigro e il ratto disonesto.

Il **tempo** può essere minimizzato in modo da ignorarlo, ma può anche essere enfatizzato quando necessario. La stagione dell'anno può essere messa sotto attenzione dove appropriato, con la primavera esplosiva e felice, l'estate calda e sonnacchiosa, l'autunno come una ventata di preparazione per il domani e l'inverno desolato e solitario. Se il gioco dura abbastanza, il passaggio del tempo diventerà anche un problema, con i personaggi che stanno invecchiando di molti anni.

Le **creature mitologiche** rappresentano ogni cosa piacevole e bella nel mondo. Gli unicorni, i grifoni e i draghi amichevoli possono essere potenti amici e potenti alleati per i Principi e le Principesse che vanno alla ventura e possono essere usati per rappresentare persone simili prese dalle linee del tempo.

Esempio di gioco

Ciò che segue è un esempio di gioco che dovrebbe fornirti una buona idea riguardo come "C'era una volta, tanto tempo fa" è pensato per essere giocato. I giocatori sono **Jeff**, che è la guida; **Pat**, con il Principe Patrick; **Alyssa** con la Principessa Ally; e **Peter** con il Principe Peter. La scena descrive una fuga da un dungeon.

Jeff: Veloce ricapitolazione: abbiamo terminato l'ultima sessione con la nuova regina delle fate che vi lanciava nel dungeon. Dove siete adesso. Non si sono preoccupati di fornirvi di una torcia, ma potete dire di essere tutti nella stessa cella. Che cosa fate?

Alyssa: La Principessa Ally lancia il suo incantesimo Luce.

Jeff: Potete vedere che la vostra prigione è circolare e di legno-- potrebbe essere l'interno di un grosso albero. Non ci sono porte o finestre, ma c'è una sorta di botola sul soffitto, che sembra essere in alto di 2-3 metri.

Peter: Il Principe Peter lascia che il Principe Patrick si metta sulle sue spalle, in modo che possa raggiungere la botola.

Jeff: Scopre che la porta apre, ma solo una fessura: è legata con pesanti catene. Attraverso la fessura Patrick può vedere la sua spada e la sua armatura, quelle del Principe Patrick e i libri degli incantesimi di Ally contro il muro lontano, fuori dal campo d'azione.

Pat: Vede qualche guardia?

Jeff: No, ma dopo un secondo sente un cigolio di porta e qualcuno che cammina nella stanza verso cui la porta permette l'accesso.

Pat: Torna indietro e comunica a Peter e ad Ally che cosa ha visto. "Abbiamo bisogno di un piano, ragazzi."

Peter: Puoi raggiungere i libri degli incantesimi di Ally e farli passare attraverso la fessura?

Pat: No, ma potremmo essere in grado di indurre con l'inganno qualcuno a darceli.

Jeff: Ragazzi, potete sentire dei passi nella stanza sopra di voi. Poi, qualcuno rimuove le catene e apre la botola. E' una fata con ali da li bellula. Passa giù 4 scodelle di farinata d'avena.

Alyssa: La Principessa Ally ha intenzione di cercare di parlare con lei. "Hey, fata! Puoi darci i miei libri di storia. Siamo sempre così annoiati e come possono pochi libri fare del male?"

Peter: "Per favore, signora fata. Lei ha degli incubi quando non può leggere le sue favole della buonanotte."

Jeff: Peter, lancia il tuo "Intelligente" contro GD 5. Alyssa, lancia il tuo "Affascinante", sommato al livello di successo di Peter, contro GD 6.

Peter: Ho fatto 6. Livello di successo di 1.

Alyssa: Maledizione, solo un 5!

Credevate veramente che una fata non avrebbe riconosciuto un libro magico nel vederlo? Questi andranno direttamente nella libreria di Sua Maestà, proprio così!"

Alyssa: Ci provo di nuovo. "Oh, suvvia. Solo uno di loro ha incantesimi. L'altro è solo un libro di immagini!"

Jeff: Adesso è scettica, quindi "Affascinante" contro 7.

Alyssa: Maledizione! Un 6.

Jeff: Sbarra una Lacrima. La fata dice, " Se queste non sono immagini magiche, mi mangio le ali!". Sbatte la botola e rimette le catene e potete sentirla allontanarsi, aprendo e chiudendosi alle spalle un'altra porta.

Pat: Ragazzi, abbiamo ancora bisogno di un piano. Setacciamo la stanza per vedere se ci sono dei passaggi nascosti o una qualsiasi cosa.

Jeff: Testate tutti il vostro "Curioso".

Pat: Ho lanciato un 3.

Alyssa: AH! Un 1.

Peter: 5

Jeff: Peter, trovi alcune rune intagliate nel muro vicino al pavimento.

Peter: Lo dico ad Ally. Può leggere, giusto?

Alyssa: Certo e anche il Principe Patrick. Leggo ad alta voce le rune.

Jeff: Dicono: "LA MASCHERA DELL'INVERNO SI SCIoglie IN PRIMAVERA"

Pat: Che cosa significa? Che la regina delle fate si scioglierà? O, magari, che ci lascerà uscire se aspettiamo fino a primavera? Alyssa: Non lo so, ma penso di avere un piano. La prossima volta che la fata viene a darci del cibo, la attireremo in basso chiedendole di leggerci le rune. Quando sta leggendo, Peter ruba la sua Pietra Fatata e Patrick la può usare per chiamare il Leopardo Bianco a liberarci.

Peter: Cosa ne faremo della fata?

Alyssa: Userò un incantesimo per farla addormentare.

Jeff: Tutti d'accordo?

Pat: Sì, suona bene.

Jeff: Okay. Dopo poche ore, la fata torna indietro per riempire nuovamente le vostre scodelle con la vostra minestra serale. Alyssa, fai il tuo lancio con "Affascinante" per indurla a scendere, ottenendo due dadi per essere stata intelligente. GD di 5.

Alyssa: Ce l'ho fatta.

Jeff: La fata sembra confusa. "Rune? Quali rune?". Infilta la sua testa sotto attraverso la botola per dare un'occhiata più da vicino.

Peter: Prendo la sua Pietra Fatata dalla sua tasca dei pantaloni.

Jeff: "Rapido", GD 5.

Peter: Ce l'ho fatta con un 6.

Jeff: Sei in grado di rubare la pietra senza che lei se ne accorga. Vi legge l'iscrizione e riempie le vostre ciotole. Avevate intenzione di addormentarla?

Alyssa: Non penso di averne bisogno, dato che non si è accorta che abbiamo preso la sua pietra.

Patrick: Non appena se ne è andata, uso la pietra per chiamare il Leopardo Bianco.

Jeff: Alcune ore dopo, sentite il suono di spade sfoderate e una serie di grandi ruggiti. Pochi minuti dopo, appare il Leopardo Bianco, strappa la catena dal legno e apre la botola. Potete vedere che sta sanguinando da un taglio sulla sua spalla. Che cosa fate?



