

1307

di

Cristian Papi

Indice

Introduzione.....	4
Cosa sono i Giochi di Ruolo?.....	4
Voglio essere Personaggio.....	4
La storia finora.....	5
Chi siamo?.....	6
Quanto valiamo?.....	6
Creazione dei personaggi.....	7
Scheda.....	7
Descrizione.....	9
Caratteristiche.....	9
Tratti.....	10
Che cosa indicano i Tratti.....	10
Energie.....	11
Che cosa indicano le Energie.....	11
Per un pugno di dadi.....	11
Abilità.....	12
Strumenti	12
Creazione alternativa: un'altra persona.....	14
Gioco.....	16
Azioni: il Principio di Scambio Equivalente.....	16
Prendere il controllo: la presa Favorevole.....	16
Speciale: Ho fatto 13!	17
Prendere il rischio: la presa Sfavorevole.....	17
Speciale: Ho sballato!.....	18
Prendere il tutto per tutto: la somma di prese.....	18
Speciale: Il meglio di un uomo.....	18
So quello che faccio: le Abilità.....	18
Speciale: Trascendenza.....	18
i Ferri del Mestiere: gli Strumenti.....	19
Più la lingua della spada: le interazioni sociali.....	20
Cancella e torna indietro: riavvolgere il filo del Destino.....	21
Tutti insieme, ora: le Azioni collettive.....	23
In sintesi	23
Recuperare le Energie.....	24
Crescita dei personaggi.....	25
Master!.....	25
Voi siete qui.....	25
Mostra, non raccontare.....	26
In ogni senso.....	26
Mai dire.....	26

... "Non puoi".....	26
... "Nulla".....	27
A carte scoperte: mostra tutti i Risultati.....	27
Quarantacinque minuti: fine primo tempo.....	27
Fine partita: a ciascuno il suo.....	27
Tra una partita e l'altra.....	28
Glossario	29

Introduzione

Cosa sono i Giochi di Ruolo?

Immaginate di incontrarvi con dei vostri amici e, siccome siete senza soldi per uscire, decidete di stare in casa... Alla televisione non c'è niente di bello e il videoregistratore è rotto! A parte le constatazioni su quanta sfiga avete avuto decidete di prendere un libro... un libro qualsiasi e di suddividerne i ruoli principali tra i vostri amici... Voi farete il narratore e impersonerete tutti i vari personaggi secondari... Però i vostri amici potrebbero stufarsi delle azioni e del ruolo del personaggio scelto nel corso della storia... E allora decideranno di comune accordo che ognuno di loro agirà come gli sembrerà meglio (cercando comunque di impersonare il soggetto del libro) e voi quindi dovrete adattarvi alle loro decisioni e trasformare la storia di conseguenza! State giocando di ruolo! Passando ora ad una terminologia più appropriata in un gioco di ruolo c'è il master che inventa una storia, racconta e impersona tutti i ruoli secondari (compresi quelli dei cattivi!). Ci sono i giocatori che creano dei personaggi che dovrebbero essere gli eroi, o quantomeno i personaggi principali della storia. Ecco che potete iniziare a giocare... Non serve granché in fondo: carta, penna, dadi, tanta fantasia e voglia di divertirsi!

Dott. Giorgio "Grezzo" Melina

In questo manuale, spesso verranno menzionati: Giorgio, il giocatore; Sébastien de Provins, il suo personaggio; Cristian, il Master.

Voglio essere Personaggio

Voglio essere vivo.

Voglio sentire il vento fra i miei capelli,
aspirare gli acri odori di taverne e porti,
sorvegliare bevande dissetanti o inebrianti,
pranzare a fianco di mendicanti o re,
amare e odiare, ed esserne ricambiato.

Voglio armi per combattere i miei avversari,
e vincerli, o esserne sconfitto,
in virtù o a dispetto di un cieco destino.
Voglio sentire il dolore di ogni singola ferita
sulla mia pelle.

Voglio gioire e soffrire,
girare il mondo, vedere paesi
e bandiere del tutto sconosciuti.
Voglio poter guardare il cielo,
e chiedermi cosa accadrà domani.

Cristian "Siddhartha Raphael" Papi

La storia finora

Siamo alla fine del XIII secolo. Il periodo noto come Medio Evo è nel suo declino. Nei paesi del Nord Europa, nonostante il diffondersi del cristianesimo, esistono luoghi in cui si mantengono ancora tradizioni pagane, dove le levatrici compiono riti sin troppo antichi. Su di essi, l'Inquisizione pone la sua rigida e incandescente mano per sopprimere ogni tentativo di eresia.

Nelle isole Britanniche, William Wallace si ribella contro l'occupazione della Scozia da parte degli Inglesi, sicuro di appoggi non meglio definiti.

In Francia Filippo IV detto il Bello e Papa Bonifacio VIII lottano per il potere politico, accusandosi a vicenda delle peggiori efferatezze incluse sodomia, alchimia, e negromanzia.

In Italia, a Genova Marco Polo racconta le memorie dei suoi viaggi a Rustichello da Pisa, e Dante Alighieri compone la Divina Commedia, cammino allegorico con vaghi influssi islamici.

In Toscana, i Fedeli d'Amore a volte sembrano nominare un sentimento per indicare qualcos'altro.

Lungo l'appennino, Pietro Angelieri è un mistico illuminato che vaga per grotte in cerca di solitudine ma circondato da torme di seguaci. Sarà poi eletto Papa con il nome di Celestino V, ma abdiccherà ben presto per scoraggiamento. Contemporaneamente, qualcuno sta mettendo in dubbio la veridicità della Donazione di Costantino, documento che conferisce alla chiesa il potere temporale.

Nel frattempo, in Terrasanta, una momentanea tregua impedisce ai cavalieri Templari di entrare in conflitto con le popolazioni locali. La cosa sembra ben accolta da tutti, dato che nei duecento anni dalla sua fondazione, l'ordine ha accumulato immensi tesori e un sapere incredibile proprio grazie alla lunga frequentazione con gli abitanti del luogo, che conoscono la matematica, la medicina e molte altre discipline a livelli inimmaginabili per un europeo dell'epoca. Essi vociferano del Vegliardo della Montagna i cui discepoli, detti Assassini, eseguono ciecamente ogni ordine alla ricerca di un antico libro noto come Al-Azif. Sembra esistere più di un legame tra queste ricerche e il vero sussurrato obiettivo dei Templari, ultima meta del loro peregrinare: la padronanza delle Correnti Telluriche.

Sparsi per il mondo, dicono diverse fonti, ci sono "nodi" da "attivare" per creare passaggi di energia da un punto all'altro del globo, i cui effetti possono essere opportunamente dosati: da piccole quantità per conferire vigore innaturale a persone o oggetti, a medi livelli per portare qualcosa istantaneamente da un nodo all'altro, fino all'intensità necessaria per sprigionare un terremoto in un dato luogo, o addirittura risvegliare un'antica divinità dormiente.

Dove siano questi nodi o come attivarli è il segreto più nascosto.

Chi siamo?

Potete interpretare qualsiasi tipo di personaggio dell'epoca: Templari, Ospitalieri, Saraceni, Fedeli d'Amore, levatrici, mercenari, mercanti, ladri, assassini, alchimisti, vichinghi, druidi, ecc... L'importante è che siate schierati tutti dalla stessa parte: alla ricerca di un nuovo sapere, in difesa della tradizione, o alla memoria dei vecchi dei.

Durante la prima sessione di gioco ognuno crea almeno un personaggio principale (Protagonista) e una Comparsa, facendo in modo di intrecciare una rete di eventi e relazioni che leghi i Protagonisti tra di loro. Il master crea gli Antagonisti, ovvero personaggi di valore e importanza pari ai Protagonisti, ma gestiti interamente da lui. Le volte successive si gioca un'avventura per completare lo sviluppo iniziale di ciascun Protagonista (iniziazione per un Templare o un Ospitaliere, prima missione per un ladro o un assassino, ecc...), in cui gli altri giocatori usano le loro Comparsa e in cui il master presenta gli Antagonisti. Infine si aggregano i Protagonisti tramite gli spunti e le idee create dal gruppo. Da qui in poi, l'unico vincolo è la fantasia.

Quanto valiamo?

Ok, avete deciso di crearvi dei personaggi per gettarvi a capofitto tra le braccia dell'Avventura. Sono eroi ma non onnipotenti, ed hanno dei limiti che vanno definiti secondo un qualche criterio. Sappiamo tutti che alcuni giocatori di ruolo si trovano a loro agio con i numeri, mentre altri preferiscono descrizioni verbali. Visto che non si fanno preferenze, il gioco è strutturato per creare corrispondenze tra numeri e parole. Tutte le grandezze numeriche sono espresse con un valore da 1 a 20, dove 1 indica il minimo possibile e copre il grado Irrisorio, 20 indica il massimo e copre il grado Incredibile, i valori compresi fra 7 e 14 coprono il grado Medio, ecc... L'unico dado che si tira ha 20 facce, e può coprire tutti i valori previsti. Un grado più alto vuol dire "di più", quindi "meglio" in caso di successo o di qualità positive, "peggio" in caso di fallimento o di qualità negative, "più difficile" in caso di Difficoltà. Eccovi i gradi dello Schema:

1	Irrisorio
2 3	Scarso
4 5 6	Basso
7 8 9 10 11 12 13 14	Medio
15 16 17	Elevato
18 19	Notevole
20	Incredibile

In realtà non siete obbligati a usare esattamente queste parole, visto che questo è solo uno schema di massima. Quel che conta è che vengano rispettati gli intervalli, e che gli aggettivi usati siano chiaramente identificabili. Se volete fare un lavoro di precisione, potete creare diversi schemi, ad esempio uno per le Difficoltà (da Banale a Quasi Impossibile), uno per i Successi (da Scarso a Grandioso), uno per i Fallimenti (da Trascurabile a Catastrofico).

Creazione dei personaggi

Voi interpretate dei personaggi. Questi vengono definiti, oltre che da indicazioni verbali, anche da valori numerici, che permettono di collocarli nel contesto del gioco. Cominciamo subito con una descrizione lunga poche righe.

Giorgio: *"Mi chiamo Sébastien de Provins, e sono un giovane Cavaliere della nobiltà Francese, ancora dotato di ideali, malgrado il mondo me ne sembri privo. Sono buono e gentile, ho sempre cercato il dialogo prima di usare la spada, e per questo sono diventato bravo a parlare in pubblico. Prima di tentare l'Iniziazione Templare, ho passato parecchio tempo in Terrasanta, per cui ho una certa padronanza con la lingua, i numeri e le maniere dei Mori."*

Scheda

Per trascrivere le parole e i numeri di cui avete bisogno, può servire un foglio di carta, magari con qualche indicazione già prestampata: è la Scheda del personaggio.

Descrizione

Inserite la descrizione nell'apposito spazio. Se non viene detto altrimenti, il personaggio ha comunque una seppur minima conoscenza in tutti i campi.

Descrizione

\Sono un giovane Cavaliere della nobiltà Francese, ancora dotato di ideali,
\malgrado il mondo che mi circonda me ne sembri ormai quasi del tutto privo.
\Sono buono e gentile, ho sempre cercato il dialogo prima di usare la spada, e
\per questo sono diventato bravo a parlare in pubblico. Prima di tentare la via
\dell'Iniziazione Templare, ho passato parecchio tempo in Terrasanta, e adesso
\ho una certa padronanza con la lingua, i numeri e i modi di fare dei Mori.

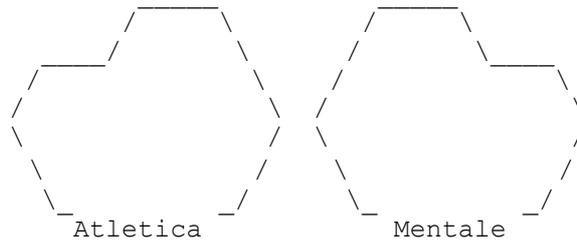
Caratteristiche

Le Caratteristiche sono dei numeri che descrivono le potenzialità di un personaggio. Rappresentano tutto ciò che è innato. Il valore di una Caratteristica può variare da 1 a 20, come da Schema. La media umana è 10 (e infatti è il valore in mezzo al grado Medio) e la somma delle quattro è 45. Scrivetele negli spazi più grandi. Una descrizione “sopra” la media implica un valore superiore a 10, laddove una sotto la media implica un valore inferiore al 10. Un personaggio non può avere due Caratteristiche con lo stesso valore.

Che cosa indicano le Caratteristiche

La Caratteristica

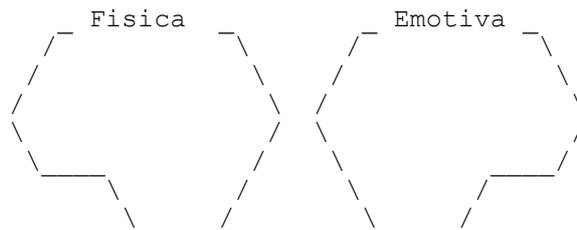
Atletica descrive l'efficienza fisica, quindi forza e agilità, ma anche coordinazione, mira, ecc... Indica la velocità, la prontezza di riflessi e la reattività in genere



La **Caratteristica Mentale** descrive la parte logica : la capacità di immagazzinare dati e concetti in modo sistematico e razionale, ma anche la predisposizione a mantenere il controllo.

La Caratteristica

Fisica descrive la prestantza fisica: tutto ciò che è massa, taglia, ecc... Indica anche anche la capacità di trasportare pesi.



La **Caratteristica Emotiva** descrive la parte interiore: la volontà, le capacità artistiche, comunicative, percettive, ecc...

Tratti

I Tratti sono legati a doppio filo alle Caratteristiche, e consistono in descrizioni verbali che delineano i lati più tipici di un personaggio. Essenzialmente, rappresentano ciò che fa dire agli altri “Ma è proprio lui!”. I Tratti non hanno limiti né qualitativi né quantitativi, anche se un numero sovrabbondante di Tratti può appesantire un personaggio. Fare un elenco di tutti i tratti possibili non ha molto senso, l'unico criterio da rispettare è la coerenza.

Che cosa indicano i Tratti

I Tratti possono indicare un po' di tutto: alto, magro, zoppo, bello, ricco, ecc... L'unica accortezza è quella di associare ogni Tratto ad una Caratteristica. In seguito vedremo che esistono dei Tratti detti "trasversali", ovvero non facenti capo alle Caratteristiche. Ogni personaggio può avere un solo Tratto di questo tipo.

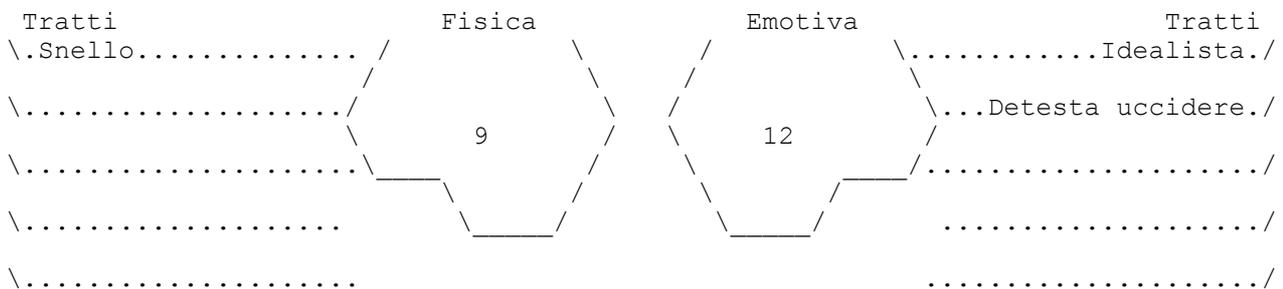
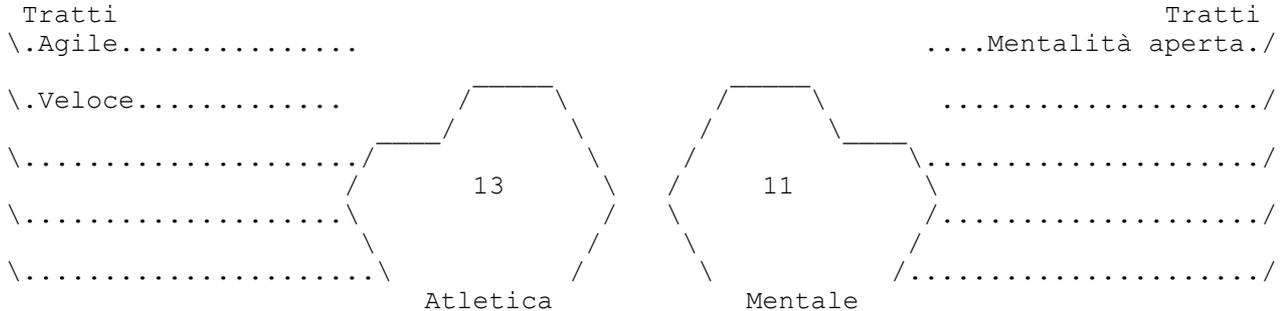
Giorgio: "Allora.. Slanciato, agile, veloce, mentalità aperta (ha vissuto con i Mori, si sarà ben adattato...), idealista nonostante tutto, e detesta uccidere. Penso di rimanere sul grado Medio."

Cristian: "Dimmi un po'...."

Giorgio: "Atletica leggermente sopra la media, perché sono agile e veloce; Fisica un po' sotto perché sono snello, Mentale ed Emotiva un filino sopra."

Cristian: "Ti ricordo che non si possono avere due Caratteristiche con lo stesso valore, e ora devi solo tradurre le descrizioni in numeri."

Giorgio: "Fatto"



Energie

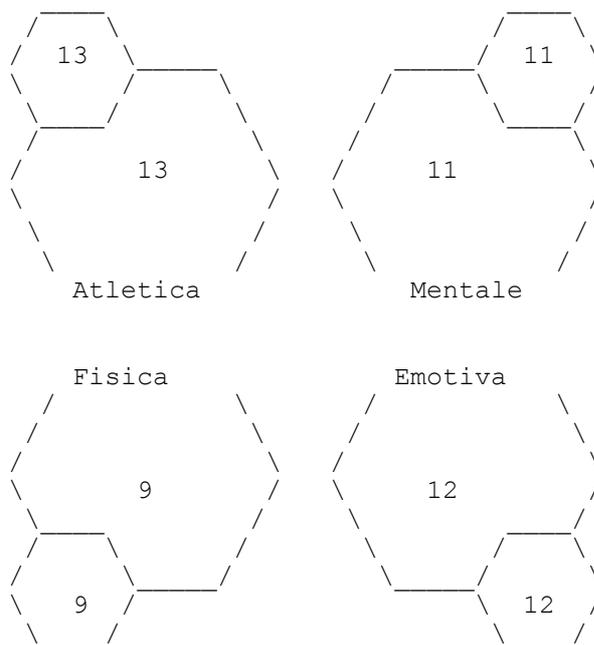
Dalle Caratteristiche derivano anche le Energie. Esse indicano la resistenza del personaggio a stress di tipo fisico o mentale, e si scrivono negli esagoni più piccoli. Ogni Energia è legata ad una Caratteristica, e può diminuire o risalire a seconda delle situazioni. In un generale, ogni “colpo” subito dalle avversità toglie Energie.

Che cosa indicano le Energie

- L'Energia Atletica, o Fatica, indica l'affaticamento fisico: quando arriva a zero il personaggio cade a terra stremato;
- L'Energia Mentale, o Concentrazione, indica l'affaticamento mentale: quando arriva a zero il personaggio non riesce più a pensare lucidamente;
- L'Energia Emotiva, o Senno, indica la prostrazione emotiva: quando arriva a zero il personaggio impazzisce;
- L'Energia Fisica, o Vita, indica le ferite: quando arriva a zero il personaggio muore.

Cristian: "Le Energie hanno lo stesso valore delle Caratteristiche."

Giorgio: "OK, ecco fatto"



Per un pugno di dadi

Se vi piace usare tanti dadi, prendete 45 dadi e distribuiteli come i punti delle vostre Energie: nel caso di Sébastien avremo 11 dadi in Energia Mentale, 12 in Energia Emotiva, ecc... Quando spendete delle Energie per delle prese, togliete i dadi che avete usato. Quando recuperate le Energie, rimetteteli al loro posto.

Abilità

Le Abilità indicano quel che un personaggio sa e sa fare. Le Abilità sono raggruppate in base alla loro Caratteristica di appartenenza, concordate tra giocatore e Master, e possono essere generiche o specifiche quanto si vuole. Il livello di Abilità di un personaggio indica la sua bravura, la sua capacità di gestire le proprie risorse per arrivare al risultato desiderato. I personaggi inizialmente hanno tutte le Abilità a un grado Irrisorio (1), e le possono incrementare spendendo dei punti. I punti a disposizione sono pari al livello della Caratteristica corrispondente. Aumentare di uno il livello di un'Abilità costa un punto. Quando un personaggio ha un'Abilità a livello 2 o più, la scrive nell'apposito spazio sulla Scheda. Ogni personaggio deve avere almeno due Abilità per ogni Caratteristica.

Giorgio [Sébastien]: *"Sono un giovane Cavaliere, quindi come minimo so Combattere e Cavalcare. Quanto ci posso spendere?"*

Cristian: *"Di base hai tutte le abilità a livello 1, spendendo punti delle Caratteristiche le puoi aumentare"*

Giorgio [Sébastien]: *"Di Atletiche voglio solo queste. Quanti punti ho a disposizione?"*

Cristian: *"Hai 13 punti da distribuire per aumentare queste due Abilità, che partono da 1."*

Giorgio [Sébastien]: *"Bene. Poi, come già detto, conosco la lingua, i numeri e le usanze dei Mori"*

Cristian: *"Lingua e Matematica sono Abilità Mentali, mentre il galateo lo metterei fra le Abilità Emotive. Cosa vuoi di Fisico?"*

Giorgio [Sébastien]: *"Uhm... Ho passato molto tempo in zone desertiche, per cui so resistere alla sete, poi ho imparato a sopravvivere da quelle parti."*

Cristian: *"Bene. Scrivi."*

Abilità		Abilità
\Combattere....._9/		\7_.....Leggere/Scrivere lingue Arabe/
\Cavalcare....._6/		\6_.....Far di Conto con numeri Arabi/
\....._/		\...../
\....._/		\...../
	Atletica	Mentale

	Fisica	Emotiva	Abilità
Abilità			
\Sopravvivere in zone Desertiche..._6/		\7_.....	Oratoria/
\Resistere a Sete....._5/		\7_.....	Galateo Saraceno/
\....._/		\...../	
\....._/		\...../	

Strumenti

Uno Strumento è un qualsiasi oggetto che si possa usare per compiere o facilitare delle Azioni. Uno strumento ha un valore, che ne indica l'efficacia, il pregio, l'utilità e quando serve il costo. Quando un personaggio ha uno Strumento, il giocatore lo scrive negli appositi spazi.

Giorgio [Sébastien]: *"Ho uno Stocco, ereditato da mio padre, di qualità Elevata (15)."*

Cristian: *"Mettilo fra gli Strumenti."*

Strumenti
\.Stocco (ereditato dal padre).....15/

Cristian: *"Perfetto. Sébastien de Provins ora è completo."*

Creazione alternativa: un'altra persona

Distribuite 45 punti fra le Caratteristiche, facendo in modo che abbiano tutte valori diversi tra loro. Quando un valore è diverso da 10, assegnate dei Tratti. Quindi scegliete le Abilità e gli Strumenti più opportuni, questi ultimi del valore complessivo di 15 punti. Create almeno un personaggio nel modo narrativo e uno nel modo numerico. Poi sceglietene uno e dategli il ruolo di Protagonista, mentre gli altri saranno personaggi di contorno, o Comparse. Perché tutto questo? Innanzitutto per imparare a ragionare sia nel modo “da parole a numeri” che “da numeri a parole”, poi per avere dei personaggi di scorta quando il gruppo si divide, affiancando con delle Comparse i Protagonisti degli amici che si sono separati.

Giorgio: *"Voglio creare un personaggio di contorno chiamato Ulko il Forzuto. Solido come una roccia e altrettanto lento."*

Cristian: *"Un acrobata, praticamente... Distribuisci i punti e fammi vedere."*

Giorgio: *"Eccolo."*

Ulko, pur avendo una Caratteristica Atletica superiore a 10, ha il Tratto Lento. Va bene così: potete anche scegliere dei Tratti in contrasto con la Caratteristica, purché siano compensati da altri Tratti in accordo con essa.

Creazione alternativa: un'altra persona

Personaggio Giocatore
 \Ulko il Forzuto..... Giorgio M/

Descrizione
 \.Ulko forzuto. Solido come roccia e sveglio uguale.....
 \.....
 \.....
 \.....
 \.....

Abilità	Abilità
\.Combattere.....10/	\5_.....Contare con le dita./
\.Lancio del Masso....._3/	\5_.....Accendere Fuochi./
\....._/	\....._/
\....._/	\....._/

Tratti	Tratti
\.Forzuto.....	\.....Poco sveglio./
\.Lento.....	\...../
\...../	\...../
\...../	\...../
\...../	\...../

11

11

Aletica

8

8

Mentale

Tratti	Tratti
\.Grosso come un monte./	\.....pessimo umorismo./
\.Solido come roccia./	\...../
\...../	\...../
\...../	\...../
\...../	\...../

15

15

Fisica

9

9

Emotiva

Abilità	Abilità
\.Incassare Colpi senza una piega..10/	\5_...Raccontare barzellette stupide./
\.Bere Smodatamente....._7/	\6_.....Insultare./
\....._/	\....._/
\....._/	\....._/

Strumenti

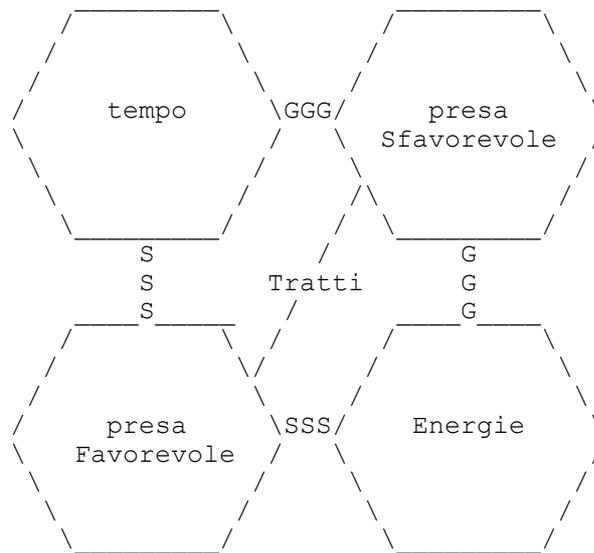
\.Ascia Tripenne.....	10/
\.Elmo Cornuto.....	_5/
\.....	_/
\.....	_/

Gioco

Azioni: il Principio di Scambio Equivalente

In questo gioco si parla di Azione quando un personaggio deve fare qualcosa di importante il cui esito sia incerto. Un'Azione è una scommessa contro il destino. Come in tutte le scommesse, si punta qualcosa per sperare di ottenere qualcos'altro. Si può vincere molto, perdere tutto, o recuperare a malapena la posta. Come minimo, un'Azione richiede del tempo, che può essere estremamente esiguo per un'Azione semplice come vibrare un fendente di spada o più lungo per un'Azione complessa come scalare una parete. Il gruppo decide quanto scendere nel dettaglio e nella complessità delle varie Azioni.

"Per ottenere qualcosa, bisogna dare in cambio qualcos'altro del medesimo valore".



S = Spesa di tempo o di Energie in cambio di una presa favorevole

G = Risparmio di tempo o guadagno di Energie in cambio di una presa sfavorevole

Un'Azione viene rappresentata da uno o più dadi tirati dai giocatori, e viene narrata confrontando i Risultati con lo Schema. Per prendere più dadi, il giocatore può usare dei Tratti, spendere Energie o impiegare del tempo. Il tempo ovviamente viene misurato in ore, minuti, ecc... Il tempo di gioco è diverso dal tempo reale: per dire "è passata un'ora" si impiegano pochi secondi di tempo reale ma passa un'ora in tempo di gioco.

Prendere il controllo: la presa Favorevole.

Se un personaggio può usare a suo vantaggio dei Trattati, spendere delle Energie o impiegare più tempo del dovuto, ha maggiori probabilità di riuscire nelle sue Azioni. Il giocatore può prendere fino a un massimo di 7 dadi, per poi scegliere il risultato Favorevole. Ogni dado in più implica un elemento in più nella narrazione dell'Azione.

Cristian: *"Per avere l'iniziazione Templare, devi superare le tre prove di Impegno, Amicizia e Vittoria. La prima è il salto dell'Abisso. L'Abisso è un crepaccio naturale, largo circa cinque metri e profondo circa sette. Direi che saltarlo ha una Difficoltà Media"*

La Difficoltà dell'Azione è Media: 7. Per il salto dell'Abisso, Sébastien deve usare la Caratteristica Atletica, pari a 13. Per ottenere un successo, Giorgio deve fare un risultato compreso fra 7 e 13.

Giorgio: *"Guardo l'Abisso con aria assorta, ma anche di sfida: spendo un punto Concentrazione e uso il tratto Agile, e così prendo tre dadi."*

Cristian: *"OK. Cancella il punto Concentrazione"*

Giorgio sta facendo una presa Favorevole: spende un punto Concentrazione, usa il Tratto Agile, e prende tre dadi (uno di base, uno per l'Energia spesa, uno per il Tratto), tra cui sceglierà il risultato più vantaggioso per lui. Poi tira e i dadi danno questi risultati:

- **3** - non abbastanza;
- **18** - troppo;
- **12** - ci siamo;

Giorgio: *"Scelgo il 12."*

Cristian: *"Hai fatto un successo Medio: Il risultato è compreso tra 7 (Difficoltà) e 13 (tua Caratteristica), ed è nel grado Medio, quindi hai impiegato la giusta forza, né troppa, né poca. A te la parola."*

Giorgio: *"Stringo i denti, prendo una breve rincorsa e spicco un agile salto oltre l'Abisso"*.

Per poter tirare tre dadi, Giorgio avrebbe potuto far impiegare a Sébastien il triplo del tempo dovuto senza usare Energie né Trattati, oppure poteva usare il doppio del tempo e usare il Tratto Agile senza spendere Concentrazione, o qualsiasi altra combinazione.

Speciale: Ho fatto 13!

Se Giorgio anziché 12 avesse fatto 13, cioè un risultato uguale a quello della Caratteristica coinvolta (Atletica, in questo caso), cosa sarebbe successo? A prescindere dal grado e dalla Difficoltà, sarebbe stato un successo Critico. In questi casi, l'Azione riesce sempre molto bene, con effetti positivi per il personaggio. Le eventuali Energie o il tempo non vengono spesi e il personaggio guadagna un punto.

Prendere il rischio: la presa Sfavorevole

Se un personaggio ha fretta, è stanco, o è distratto ha minori probabilità di riuscire nelle sue Azioni. Dovete prendere fino a un massimo di 7 dadi, per poi scegliere il risultato Sfavorevole. Ci sono minori possibilità di successo, ma spesso è l'unica cosa da fare. Il meccanismo è lo stesso di prima: per ogni punto Energia che si vuole recuperare, o per ogni diminuzione del tempo impiegato, bisogna aggiungere un dado a una presa Sfavorevole.

Cristian: *"Hai superato la prova di Impegno. La sera, viene a farvi visita un Fratello Ospitaliere. Mentre voi Templari siete per la maggior parte Francesi, gli Ospitalieri solitamente sono Tedeschi. L'uomo che vi si presenta dinanzi è alto e biondo, con un aspetto molto curato e un pizzetto quasi scolpito. Tutti si rivolgono a lui con estrema deferenza, ma tu non hai idea di chi sia, e nessuno te lo dice apertamente. Se ti rivolgi a lui nel modo sbagliato potresti rischiare una figuraccia, e hai poco tempo per agire."*

Giorgio [Sébastien]: *"Provo a guardare se dall'abbigliamento riesco a cogliere qualche simbolo araldico. Quanto tempo ho?"*

Cristian: *"La metà del necessario: devi fare una Presa Sfavorevole tirando due dadi, sotto Caratteristica Mentale, con Difficoltà Media. Se hai Araldica o abilità correlate, puoi usarle."*

Giorgio Tira:

5 - 10

Cristian: *"Devi tenere il risultato più sfavorevole. Hai fallito per difetto. Sulla veste dell'Ospitaliere vedi uno stemma con tre mele."*

Giorgio: *"Come si dice Tre Mele, in Tedesco?"*

Cristian: *"Dreiapfel"*

Giorgio [Sébastien]: *"I miei omaggi a voi, messer Dreiapfel"*

Cristian: *"Un gelido, imbarazzato silenzio si abbatte su di te. Alcuni sguardi di rimprovero ti colpiscono di sottocchi. Sembra l'istante più lungo della tua vita. Solo troppo tardi ti avvedi che una delle tre mele è più piccola delle altre due, per cui l'Ospitaliere si chiama Piccola Mela, ovvero Kleinapfel, Georg Kleinapfel. La tua mancanza di acume non passa inosservata: le successive prove verranno giudicate più severamente."*

Speciale: Ho sballato!

Se in un tiro si ottiene un risultato pari a 20, e la Caratteristica coinvolta è minore, cosa succede? Si ha un fallimento Critico di grado Incredibile. Un disastro. In questi casi, l'Azione riesce il peggio possibile, con effetti negativi per il personaggio. Le eventuali Energie spese per la presa vengono raddoppiate, così come il tempo impiegato, ma il personaggio guadagna un punto, perché sbagliando si impara.

Prendere il tutto per tutto: la somma di prese

Quando si sta effettuando una presa Favorevole contemporaneamente a una Sfavorevole, i dadi si elidono a vicenda. Quelli che restano decidono tutto.

Speciale: Il meglio di un uomo.

Se un personaggio ha una Caratteristica pari a 20 è poco meno che soprannaturale: si tratta di un punteggio ai limiti dell'umano. In questo caso, un risultato pari a 20 non è più un fallimento Critico, ma un successo Critico di grado Incredibile: l'Azione riesce il meglio possibile a prescindere dalla sua Difficoltà. Entrano in gioco "effetti molto speciali" positivi, la cui narrazione spetta al giocatore. Il personaggio ottiene due punti.

So quello che faccio: le Abilità

Il valore di un'Abilità equivale al risultato di un dado. Nel momento in cui un personaggio compie un'Azione, il giocatore fa un tiro come al solito, poi, se il personaggio possiede un'Abilità adatta, il giocatore può scegliere il valore più Favorevole tra il risultato del tiro e il livello dell'Abilità. Se il tiro del dado produce un risultato Critico, il giocatore deve scegliere il dado.

Cristian: *"Come prova di Amicizia, devi recitare un'Orazione Funebre per commemorare la scomparsa del tuo amico Rinaldo, trafitto da una lancia. Hai l'Abilità Oratoria a livello 7, quindi grado Medio. Non c'è vento, e la piazza ha una buona acustica, per cui la Difficoltà è Bassa(4)."*

Giorgio: *"Non prendo altri dadi, ne tiro uno solo"*

Giorgio tira: **3**

Giorgio: *"fallimento... 'Stica... Vabbè, scelgo l'Abilità: 7. Diciamo che non sono stato proprio Dante, ma insomma..."*

Cristian: *"La tua orazione verrà ricordata almeno fino al mese prossimo."*

Speciale: Trascendenza

Un'interessante alternativa a "Il meglio di un uomo" è la cosiddetta Trascendenza: un personaggio che è una leggenda nel suo campo, e compie un'Azione con perizia leggendaria, abbandona il regno dell'umana imperfezione: egli diventa un Santo (o un semidio, o un demone, a seconda di chi venera) e scompare alla vista - e dal gioco - in un alone di luce. L'importante è che venga seguito lo stesso criterio per tutti i personaggi.

i Ferri del Mestiere: gli Strumenti

Uno Strumento aiuta, ma se non lo si sa usare può fare più danno che utile. Prima di prendere i dadi, confrontate il valore dello Strumento e quello della Caratteristica coinvolta: il maggiore dei due diventa il valore sotto cui tirare (se lo Strumento è migliore della Caratteristica, si tira sotto lo Strumento), l'altro diventa la soglia minima, ovvero tutti i risultati minori di quel valore vanno scartati. Il Critico è sempre sulla Caratteristica. Come sempre, si possono spendere Energie e usare Trattati.

Cristian: *"Per superare la terza prova, devi colpire una mela posta a cento passi di distanza. L'azione ha Difficoltà Incredibile(20). Ti consegnano un Arco di Buona fattura (15)."*

Giorgio: *"La vedo grigia. Per l'Arco dovrei fare 15 o meno, per la Caratteristica scarto i Risultati minori di 13, ma per la Difficoltà dovrei fare 20 o più."*

Cristian: *"Se fai un successo Critico, nel tuo caso 13, ce la fai comunque"*

Giorgio: *"Mi sa che prendo un po' di dadi. Innanzitutto spendo due punti Senno: se non riuscirò a centrare la mela, non avrò mai più il coraggio di farmi chiamare Cavaliere; poi spendo un punto Concentrazione, e fisso la mela socchiudendo gli occhi. Infine spendo un punto Fatica: inspiro profondamente e una goccia di sudore mi imperla la fronte."*

Cristian: *"Ok, cancella quel che devi cancellare poi Tira. Anzi, no, non cancellare niente, tanto se fai Critico non perdi nulla."*

Giorgio: *"Scocco la freccia."*

Giorgio Tira:

6 - 9 - 5 - 4 - 13

Giorgio: *"13! successo critico! Ce l'ho fatta!"*

Cristian: *"Ti è andata bene. Guadagni immediatamente un punto. Dimmi cosa succede."*

Giorgio: *"La mela viene divisa in due parti perfettamente simmetriche."*

Cristian: *"Hai superato la terza prova. Ora hai il diritto di considerarti un Templare a tutti gli effetti. Cosa ne fai del punto?"*

Giorgio: *"Per il momento non lo spendo, me lo tengo."*

Sébastien ha guadagnato il Tratto "Templare". È un Tratto trasversale, che viene simboleggiato da una croce rossa (il sigillo dei Templari) disegnata nello spazio bianco fra le Caratteristiche, e non va confuso con il punto guadagnato per il Critico: sono due cose ben distinte, pur se accadute nello stesso momento.

Più la lingua della spada: le interazioni sociali

Cristian: "La notte della tua Iniziazione hai dormito il sonno del giusto, e il giorno dopo giri per Damasco. Sei nella zona del mercato. I mercanti fanno a gara per invitarti a comprare qualcosa. Tra il confuso vociare, comprendi due o tre parole di Siriano tipo spada, uva, ferro, cura, ecc... Dove vai?"

Giorgio: "Da quello che ha detto cura."

Cristian [Hassan]: "Permettete che mi presenti, sono Hassan Ibn Yussef Ibn Hussein Ibn Rashid, per servirla. Ho con me un unguento meraviglioso, che può curare ferite anche mortali. Basta passarlo sulla ferita ed essa guarirà nel giro di poco tempo, senza lasciare cicatrice alcuna, e senza che vi sia pericolo di ricadute. Fanno venti dirham."

Cristian: "Hassan parla Francese con un forte accento Siriano. Il dirham, o denaro d'argento, è la valuta corrente. Secondo il galateo Saraceno dovresti Mercanteggiare."

Giorgio: "Sotto cosa Tiro?"

Cristian: "Sotto la tua Caratteristica Emotiva, con Difficoltà pari all'importanza della transazione: in questo caso è Media (7). Se hai Abilità correlate (Oratoria o simili), puoi usarle."

Giorgio: "Quasi quasi... Al momento uso un solo dado e vedo cosa vuole."

Giorgio tira: 9

Cristian: "Successo Medio. Fai un'offerta ragionevole, circa la metà di quanto ha proposto...."

Giorgio [Sébastien]: "Venti dirham? Ma sono una follia. Io non vi pagherò più di dieci dirham."

Cristian [Hassan]: "Dieci dirham sono veramente pochi, nulla. Farei prima a regalarvelo. Tuttavia, visto che siete una persona onorevole, possiamo parlarne. Venite nel mio tendone. Volete del tè? Dell'oppio?"

Giorgio: "Che faccio? Accetto entrambi? Uno solo? Rifiuto tutto?"

Cristian: "Puoi decidere da solo o tirare un dado, sotto la Caratteristica Emotiva, con Difficoltà Media: è una cosa tipica del Galateo Saraceno."

Giorgio: "Tiro il dado"

Giorgio tira: 11

Cristian: "Accettarli entrambi è considerato un eccesso di confidenza, rifiutarli entrambi una scortesia, la cosa migliore è accettarne uno solo."

Giorgio [Sébastien]: "Gradirei soltanto del tè, per cortesia."

Cristian: "Improvvisamente, udite delle urla fuori dal tendone. Uscite entrambi."

Cancela e torna indietro: riavvolgere il filo del Destino

Cristian: *"Sei appena uscito dal tendone, quando ti si avventa addosso un uomo che pare impazzito. Sembra una furia, usa le dita come degli artigli, e la bocca per mordere a guisa di belva. Colpendolo con il piatto della spada, cerchi di portare il combattimento in una zona più sicura. Hassan, da lontano, ti urla dei suggerimenti."*

Giorgio: *"Che faccio? Continuo a combattere o ascolto Hassan?"*

Cristian: *"Puoi fare tutte e due le cose insieme, finché non tenti qualcosa di preciso pro o contro qualcuno"*

Giorgio: *"Va bene. Cerco di tenere lontano il pazzo a suon di piattonate, e intanto sento quel che mi dice Hassan"*

Finché la situazione va avanti senza particolari tentativi pro o contro una delle parti in gioco, la narrazione prosegue senza tiri di dado.

Cristian [Hassan]: *"Quell'uomo non è impazzito, è posseduto!"*

Giorgio [Sébastien]: *"(mentre tengo lontano il pazzo a piattonate) Mercante, cosa mai dite? (mi arriva un'artigliata del pazzo, che schivo per un pelo)"*

Cristian [Hassan]: *"L'anello, quell'anello d'oro che pare una fede nuziale troppo cresciuta, è la causa del suo male (gli tiri una piattonata, che para)"*

Giorgio [Sébastien]: *"Volete dire che devo tagliargli il dito? Non ce la farò mai! (schivo un'altra artigliata)"*

Cristian [Hassan]: *"Provate a tagliargli tutta la mano" (e intanto gli rifili una piattonata) "meglio andare in paradiso mutilati che all'inferno sani!" (e schivi all'ultimo un'artigliata)*

Giorgio [Sébastien]: *"E sia, mercante. Me ne ricorderò (tiro una piattonata, e intanto Hassan si infila nel tendone)".*

Quando il gioco si fa duro, i dadi entrano in gioco:

Giorgio: *"E tagliamo 'sta mano..."*

Cristian: *"Una mano è un bersaglio molto piccolo. Tagliarla ha Difficoltà Notevole (18). Che fai?"*

Giorgio: *"Provo a prendere più dadi possibile: spendo due punti Fatica, due punti Concentrazione, e scopro la guardia in modo che il tizio mi infligga un punto Ferita. Posso usare il tratto Templare?"*

Cristian: *"Certo che sì: stai liberando un posseduto, fa parte dei tuoi compiti"*

Giorgio prende questi dadi:

- uno di base;
- altri due per la Fatica;
- altri due per la Concentrazione;
- uno per la Ferita;
- uno per il tratto Templare.

In tutto sono sette dadi, il massimo possibile. Giorgio tira:

10 - 17 - 18 - 9 - 4 - 12 - 14

Nessuno di essi è un successo Critico.

Sébastien ha fallito.

Cristian *"Scopri volutamente la guardia, e il posseduto allunga una mano verso di te, che approfitti della mossa per cercare di colpire il polso. Tuttavia l'uomo si avvede dell'inganno, e ritrae la mano in tempo, mentre con l'altra mano ti rifila un violento colpo sul naso, lasciandoti confuso, stordito e sanguinante: hai perso le Ferite, la Concentrazione e la Fatica che avevi puntato"*

Giorgio: *"Anche se sono un po' malconcio, riprovo con la stessa presa di prima"*

Giorgio tira ancora:

10 - 12 - 20 - 6 - 4 - 16 - 7

Cristian *"Hai fatto 20, fallimento Critico. Perdi il doppio di quel che hai puntato. Come minimo il pazzo ti strappa via un braccio a morsi, facendoti rischiare il dissanguamento."*

Giorgio: *"Riavvolgo i fili del Destino! Spendo il punto guadagnato con la mela!"*

Cristian: *"OK!"*

Giorgio riavvolge il filo del Destino: Il tempo di gioco torna indietro in una sorta di "rewind" (immaginate le Parche che riavvolgono i loro fili), dando a Giorgio la possibilità di rifare il tiro con gli stessi dadi, spendendo permanentemente un punto:

Giorgio riavvolge il filo del Destino e ripete il tiro:

1 - 6 - 11 - 15 - 3 - 13 - 19

Giorgio: *"Finalmente, il mio amato 13, Successo Critico... Il posseduto allunga una mano verso di me, che sembro arretrare con troppa lentezza, ma approfitto della situazione per colpire il polso. L'uomo non si accorge dell'inganno, e la mano viene tranciata di netto. Il contadino sviene dal dolore."*

Tutti insieme, ora: le Azioni collettive

Molti personaggi possono intraprendere un'unica Azione tutti insieme. La Difficoltà è unica e la Caratteristica sotto cui tirare è quella del personaggio che ce l'ha più alta. Ciascuno può fare le prese che crede, usare le i propri Trattati, Abilità e Strumenti come nel gioco normale. Poi si tira una gran quantità di dadi (al massimo sette per ogni personaggio coinvolto) e si tiene il risultato Favorevole. Per riavvolgere i fili del Destino, occorre che tutti i personaggi possano e vogliano farlo.

Cristian *"Il tizio è a terra, supino. Sta perdendo copiosamente sangue dal polso. Tenti di medicarlo in qualche modo quando sopraggiunge Hassan, che si offre di aiutarti."*

Cristian [Hassan]: *"Mi avete ascoltato. Ora dovrete farlo di nuovo. Alzategli il braccio, presto"*

Giorgio [Sébastien]: *"Sia. Che avete intenzione di fare?"*

Cristian [Hassan]: *"Dobbiamo medicarlo, prima che muoia dissanguato. Voi cercate di stringerli il polso con quanta più forza potete. Io vado a prendere qualcosa per fasciarlo."*

Giorgio: *"Faccio come mi dice e aspetto."*

Cristian: *"In pratica, dovete stabilizzarlo. Si usa la Caratteristica Mentale, e la Difficoltà è Alta (15) Puoi spendere qualche punto in qualche Energia per Tirare qualche Dado in più"*

Cristian [Hassan]: *"Ora lo fascierò molto strettamente. Aiutatemi."*

Cristian: *"Quanto hai di Caratteristica Mentale?"*

Giorgio: *"11"*

Cristian: *"Buona la tua. Dovete fare un'Azione collettiva, ovvero curare il tizio insieme. Prendete più dadi che potete e sperate in un critico. Da parte sua, Hassan ci mette due punti Fatica, e un punto per ciascuna delle altre Energie. In tutto lui prende sei dadi. Tu cosa ci metti?"*

Giorgio: *"Anch'io sono malconco e ferito, comunque sono determinato a salvarlo. Ci metto due punti di Energia Emotiva, e uso il Tratto Detesta Uccidere."*

Cristian: *"Ottimo. Fanno altri quattro dadi. Tira dieci dadi e incrociamo le dita"*

Giorgio tira:

19 - 15 - 14 - 3 - 8 - 6 - 5 - 16 - 11 - 20

Giorgio: *"Azz.. ho fatto sia un successo Critico che un fallimento Critico. Che faccio?"*

Cristian: *"Il successo prevale sul fallimento. Ce la fate a stabilizzarlo, e potete portarlo al Tempio."*

In sintesi

1. Il Giocatore dichiara che il suo personaggio ha intenzione di eseguire un'Azione. Il master ne dichiara la Difficoltà.
2. Il Giocatore prende in mano uno o più Dadi. In questo momento, il personaggio è in procinto di compiere un'Azione (metter mano alla spada, cercare un appiglio, ecc...). Se deponete il Dado il personaggio rinuncia senza conseguenze.
3. Nel momento in cui i Dadi stanno rotolando, Il personaggio sta compiendo l'Azione.
4. In caso di fallimento per difetto, l'Azione è incompleta, viene conclusa troppo presto, o con poca intensità (un colpo che non arriva al bersaglio, uno scivolone ai primi passi di una scalata, ecc...). Sul personaggio non ricadono gravi conseguenze.
5. In caso di Successo l'Azione è compiuta regolarmente, senza danni né esagerazioni.
6. In caso di fallimento per eccesso, l'Azione è compiuta con troppa intensità o fallisce all'ultimo momento (l'arma sfugge di mano, uno scivolone in cima a una parete, ecc...). Gli effetti si

ripercuotono sul personaggio.

7. La narrazione dei Successi di un personaggio spetta al Giocatore che lo sta interpretando, quella dei Fallimenti al Master.

Recuperare le Energie

Si può usare del Tempo per recuperare le Energie senza fare nient'altro: per ogni ora in tempo di gioco impiegata a ristabilirsi (curarsi in caso di ferite, riposarsi in caso di fatica, ecc...) si recupera un punto in un'Energia. Ovviamente, non si recuperano i punti spesi per riavvolgere il filo del Destino.

Giorgio: *"Torno al Tempio. Dopo aver spiegato l'accaduto, cerco qualcuno con ottime conoscenze di Medicina e dintorni, per fargli attaccare la mano del posseduto e fasciare qualche mia ferita."*

Cristian: *"Lo trovi. Si tratta di Fratello Raphaël da Chartres, valente medico e cerusico. Hassan ci scambia due chiacchiere"*

Giorgio: *"Insieme ad Hassan gli riferisco l'accaduto, ci faccio rappezzare, mi riposo cinque ore e recupero le Ferite, la Fatica e la Concentrazione che avevo speso."*

Cristian: *"Nessun problema. Hassan se ne va, poi Raphaël mentre ti fascia inizia a parlarti dei segreti del Tempio, del Vegliardo della montagna, e di molte altre cose..."*

Si possono anche usare Energie e tempo per recuperare altre Energie.

Cristian: *"Ora sei a posto fisicamente e mentalmente, ma i discorsi sul Vegliardo della montagna ti hanno turbato: perdi due punti Senno."*

Giorgio: *"Per distrarmi mi metto a tradurre dei testi dall'Arabo. Impiego un'ora e spendo un punto Concentrazione, ma recupero ambedue i punti Senno"*

Cristian: *"Ok. Dopo un'altra ora sei al pieno delle tue Energie."*

Crescita dei personaggi

Un personaggio non è un'entità statica. Proprio come i Giocatori, che in quanto esseri umani sono soggetti a cambiamenti e si evolvono in funzione degli eventi, anche i personaggi si sviluppano e imparano dalle proprie esperienze. I personaggi hanno molti modi di ottenere punti, e possono spenderli appena li ottengono oppure a fine sessione.

- in caso di risultati Critici, i personaggi ottengono subito dei punti;
- a fine sessione, il master assegna dei punti ai personaggi;

I punti possono essere spesi per acquistare Tratti al costo di un punto per ogni Tratto, oppure per aumentare le Abilità esattamente come in fase di creazione. Se un'Abilità raggiunge il valore della sua Caratteristica, questa aumenta di uno.

Master!

Qui ci sono alcuni suggerimenti per chi vorrà intraprendere il ruolo di master. Intanto, una nota per i cospirazionisti: l'ultimo Gran Maestro dei Templari era Jacques de Molay, le cui iniziali sono JdM, e in Francese la parola master si traduce con Maître de Jeu, le cui iniziali sono MdJ, le stesse ma in ordine inverso.

Tipicamente, ogni gruppo ha un suo stile di gioco e un suo obiettivo principale, di cui si discute al momento della creazione dei personaggi: in questo momento si inizia a decidere il "livello di soprannaturale" delle partite.

Voi siete qui

Come si crea un'avventura? Le classiche domande del giornalismo:

- Dove? Creare un "luogo" (un'oasi, una città) diviso in tanti "sotto-luoghi" (case, tendoni, etc...)
- Chi? Questi luoghi saranno abitati... Da chi? Creare i vari locandieri, avventori, mercanti, persone comuni del villaggio, ecc...
- Perché? Ogni persona ha una storia: motivazioni. Perché sono arrivati qui?
- Che cosa? Ogni persona ha uno scopo: intenzioni. Cosa vogliono fare ora?
- Come? Che metodo usano questi individui per raggiungere i loro scopi? Leali? Sleali?

Create un ambiente (una città, un villaggio, un'oasi) in cui mettere dei personaggi fatti da voi. Alcuni di essi potranno essere ostili ai personaggi dei giocatori, mentre altri saranno amichevoli, e tutti potranno in corso determinati eventi che potranno essere favoriti o ostacolati dai personaggi dei giocatori. Tenete in gran conto il fattore tempo, che è la "moneta di scambio" più usata di tutto il gioco: un personaggio può riposarsi per arrivare più preparato ad un determinato incontro, ma durante il periodo di riposo possono essere accaduti alcuni eventi importanti. La storia varierà a seconda di dove vorranno andare e di come vorranno agire i personaggi, ed è ovvio che non potrà essere definita a priori. Se proprio volete predefinire una storia, pensate a quello che accadrebbe se i personaggi superassero tutti gli ostacoli che vengono posti dinanzi a loro.

Il tono dev'essere fortemente cospirazionista, per cui alcuni si fideranno e altri no, saranno più le cose taciute che quelle dette, etc...

In linea di massima, il taglio dovrebbe essere abbastanza realistico ma non troppo: i Protagonisti non sono super-eroi ma neanche persone comuni: hanno il reddito per mantenere un cavallo e l'addestramento necessario per saper combattere a dorso di esso. Un buon consiglio è quello di costruire con tutto il gruppo una serie di "macro-mitologie" per stabilire le basi dell'ambientazione, poi su queste idee si costruiscono le avventure.

Mostra, non raccontare

I personaggi in scena sono il piccolo Norves e sua madre Alhana.

Cristian: *"Alhana è la madre del piccolo Norves."*

Quanto sopra andrebbe evitato accuratamente.

Cristian: *"Alcuni bambini stanno giocando, quando d'improvviso udite una voce femminile chiamarli. Una donna si avvicina al gruppo con le mani piantate sui fianchi, e sgrida bonariamente uno di loro: «Norves, quante volte ti ho detto che non devi fare chiasso?» (sto agitando il ditino in segno di rimprovero) «scusa, mamma...» (faccina imbronciata)".*

Va meglio, l'importante è dare più informazioni possibili evitando l'effetto "spiegone". Mentre scrivevo mi è venuta in mente la figura di Alhana:

Cristian: *"Alhana ha i capelli scuri, un grosso cerchio dorato all'orecchio destro, un foulard rosso sulla testa, abiti dai colori caldi e vivaci. Un'ampia gonna scarlatta le arriva quasi fino ai piedi, una blusa chiara le lascia le braccia scoperte. Fisico di una giovane madre, appena un poco sovrappeso, prosperosa e piacevolmente formosa. Una cosa tipo Chel di «El Dorado» vestita come Jasmine di «Aladdin», con qualche anno e qualche chilo in più."*

Tutte queste cose non ditele subito. Magari lasciatele intuire. O magari ai giocatori non importa nulla, e allora è meglio tacere e tener svegli che parlare e far dormire. L'importante è dare subito un'idea veloce, e ai dettagli si pensa dopo. L'ultima riga potrebbe essere detta subito, ad esempio.

In ogni senso

Non tutte le persone percepiscono le cose allo stesso modo. Fondamentalmente, esistono tre canali con cui le persone ricevono informazioni:

- visivo (immagini o descrizioni visive)
- uditivo (suoni o descrizioni sonore)
- cinestesico (movimenti, gesti o descrizioni di essi)

Ogni persona tende a privilegiare un canale, e questo si può evincere da come parla la persona: se usa metafore visive, tipo "voglio vederci chiaro" è tendenzialmente una persona visiva, se dice "non mi suona bene" è uditiva, se dice "non mi torna" è cinestesica. In base a questo, si può comunicare con le persone secondo il loro canale preferito, per trasmettere loro le informazioni più facilmente.

Mai dire...

..."Non puoi"

I personaggi hanno un'ampia gamma di scelte per superare gli ostacoli e sono fortemente sconsigliate le scelte imposte, specialmente se l'imposizione nasce da un divieto. Tenetene conto.

Giorgio: *"Devo spostare il macigno che sigilla la tomba di Geoffreoy di Saint'Omer, perché ho sentito dire che il suo sepolcro nasconde una mappa con l'ubicazione del Santo Graal."*

Cristian: *"Non puoi."*

Questa è una delle cose peggiori che un giocatore di Ruolo voglia sentire, nonché uno dei modi più sicuri per uccidere la creatività e sollevare disinteresse. Da evitare come la peste.

Cristian: *"Potresti riuscirci, ma è Incredibilmente(20) pesante, e credo ti costerebbe molto tempo e tanta fatica."*

Un po' meglio, ma è comunque un ripiego.

Cristian: *"Per riuscire a sollevare il macigno, devi trovare il bastone di Giuda il Traditore, sepolto in una caverna laddove il Giordano percorre un perfetto semicerchio."*

La cosa migliore. In questo modo, inoltre, si creano anche ulteriori spunti per nuove avventure.

..."Nulla"

Cristian: *"Nei pressi del Fiume Giordano, all'oscuro di tutti, esiste un complesso di cunicoli sotterranei. Alcuni di loro ti sembrano corrispondere alla descrizione della leggendaria caverna del Bastone."*

Giorgio: *"prendo quello più a Est. Provo a cercare il Bastone di Giuda il Traditore."*

Cristian: *"Fai un tiro sotto la tua Caratteristica Mentale, con Difficoltà 7"*

Giorgio: *"Tra 7 e 11... tiro. 10. successo. Cosa trovo?"*

Cristian: *"Nulla."*

Altra cosa evitare come la peste. Tra l'altro, questo è anche un ottimo modo per frustrare la propria creatività di Master.

Giorgio: *"Tra 7 e 11... tiro. 10. successo. Cosa trovo?"*

Cristian: *"Apparentemente nulla di interessante: sassi, scarafaggi, vecchi pezzi di stoffa di varia fattura, in diversi stati di conservazione. Cosa vuoi farne?"*

Molto meglio. Si ottengono alcuni risultati interessanti:

1. il giocatore è soddisfatto, perché il suo personaggio ha trovato qualcosa;
2. il master ha posto una domanda, e la risposta a sua volta genererà delle storie;
3. il giocatore è in una situazione interessante: quei sassi o quegli stracci nascondono qualcosa? Che cosa? Perché? Chi c'è dietro?
4. il master non si è precluso alcuna via: uno dei sassi o degli stracci potrebbe avere significati importanti, anche se al momento non lo ha ancora deciso;

A carte scoperte: mostra tutti i Risultati

Tutti i tiri, sia del master che dei giocatori, vanno fatti allo scoperto. In particolare, il master deve tirare solo quando i Protagonisti interagiscono con gli Antagonisti. Negli altri casi, sono sufficienti i tiri dei giocatori.

Quarantacinque minuti: fine primo tempo

Fate spesso delle pause, per riposarvi e rinfrescarvi. Al massimo ogni 45 minuti di tempo reale fermatevi, mangiate due patatine, sorseggiate qualcosa, e intanto scaldate gli animi per ciò che verrà dopo. In alternativa fate pausa nel momento "chiave", stile interruzione pubblicitaria.

Fine partita: a ciascuno il suo

Quando una sessione di gioco finisce, il master assegna dei punti ai personaggi dei giocatori. L'assegnazione dei punti è qualcosa di molto variabile, che deve tener conto dell'interpretazione, delle idee, della partecipazione, della narrazione collettiva, ecc... In linea di massima, a ciascun personaggio di ogni giocatore dovrebbero spettare da 0 a 1 punto per ogni elemento significativo. A questi si possono sommare i punti eventualmente guadagnati con i Critici.

Tra una partita e l'altra

Il master e i giocatori discutono su quel che si aspettavano e su quel che hanno ottenuto, facendo un bilancio per analizzare le eventuali problematiche emerse e cercare di risolverle prima della sessione successiva. Lo scopo è quello trovare insieme l'obiettivo principale del gruppo, per giocare le partite in funzione di quello.

Glossario

Azione

Atto di un personaggio, narrato attraverso un tiro effettuato da un giocatore.

Caratteristica

Componente innata di un personaggio. Valore da non superare in un tiro per avere un successo.

Dado

Solido geometrico con indicatori, spesso numerici, impressi sulle facce. In questo gioco si usa il dado a venti facce, abbreviato d20.

Difficoltà

Insieme di condizioni avverse ad un'Azione. Valore da eguagliare o superare in un tiro per avere un successo.

Fallimento

Azione che non ha successo, in cui il risultato non è compreso fra Difficoltà e Caratteristica. Può essere per difetto o per eccesso.

Fallimento Critico

Caso particolare di fallimento per eccesso: si ha con risultato uguale a 20 su Caratteristica minore di 20. Gli effetti sul personaggio sono gravi e permanenti.

Fallimento per difetto

Risultato inferiore alla Difficoltà: l'Azione fallisce all'inizio. Gli effetti sul personaggio non sono gravi.

Fallimento per eccesso

Risultato superiore alla Caratteristica: l'Azione fallisce alla fine. Gli effetti sul personaggio possono essere gravi o permanenti.

Giocatore

Elemento del gruppo che interpreta un personaggio.

Grado

Descrizione verbale che indica un intervallo compreso fra due valori.

Gruppo

L'insieme delle persone al tavolo di gioco. Il gruppo comprende i giocatori e il Master.

Favorevole

Il risultato più desiderabile per il personaggio: se esiste, è il successo più vicino alla Caratteristica, altrimenti è il fallimento più basso.

Livello

Grandezza numerica all'interno di una scala.

Master

Elemento del gruppo che interpreta il "mondo" che si relaziona con i personaggi. Di solito una persona fa il master e gli altri fanno i giocatori.

Personaggio

Entità in gioco. Viene definito da Tratti, Caratteristiche e Abilità.

Preso

Atto del giocatore di impugnare uno o più dadi. È l'istante che precede il tiro, in cui il personaggio sta per compiere un'Azione.

Punto

Unità minima dello sviluppo di un personaggio e della sua capacità di influenzare le prese.

Risultato

L'esito di un tiro, quando il personaggio ha finito di compiere un'Azione.

Sfavorevole

Il risultato meno desiderabile per il personaggio: se esiste, è il fallimento più alto, altrimenti è il successo più lontano dalla Caratteristica.

Scambio Equivalente

Principio che consente di scambiare fra loro Energie, Tratti, tempo e prese.

Glossario

Scheda

Foglio in cui sono scritti i dati salienti di un personaggio.

Successo

Risultato compreso fra Difficoltà e Caratteristica, estremi inclusi. Più il risultato si avvicina alla Caratteristica, senza superarla, più esso è Favorevole.

Successo Critico

Risultato uguale alla Caratteristica. A prescindere dalla difficoltà dell'Azione, è un successo. Comporta effetti speciali positivi.

Tenere

Usare un risultato ai fini del gioco.

Tiro

Atto di lanciare i dadi impugnati nella presa. In questo momento, il personaggio sta compiendo un'Azione. Quando un dado si ferma, si guarda il numero sulla faccia superiore: è un risultato del tiro.

Tratto

Connotazione tipica di un personaggio, peculiarità per cui è noto o che lo distingue dagli altri.