

Keystone Project

Set di regole per giochi di ruolo da tavolo

Autore

Mirko Biagiotti

Ringraziamenti

In ordine sparso, per l'ispirazione, il supporto tra consigli e test, e la grande tenacia di tenere ben solida la comunità del gioco: la mia seconda casa "Onnigrafo Magazine", il gruppo supporter "Gioco di Ruolo – Il GdR in Italia" e in particolare Marco Cuccu, Giovanni Micolucci di Vas Quas, Prof. Gianmario Marrelli e il suo Eduplay, Racconti da GdR e in particolare Andrea "Adohorn" Garrone, Luigi D'Acunto, Mauro Bernardi, Matteo Diani, Filippo Gliozzi, Vittorio Guerriero, Marco De Santis, Emanuele Rocchi, Mirko Orienti, Matteo Sanfilippo, Cristian Sisto, Natascia Norcia, Lorenzo Fossetti, Nicol Stocchetti ... e davvero un sacco di altra gente tra gruppi e associazioni che non sarebbe sufficiente un'intera pagina (forse un giorno vi nominerò tutti quanti uno a uno).

Community e risorse

Questo manuale e altre risorse legate al progetto Keystone sono disponibili al seguente indirizzo web:

<https://madmyrkos.itch.io/keystone-project>

VERSIONE 1.2023184

Licenza

Questo manuale è rilasciato sotto licenza

[Creative Commons — Attribution-ShareAlike 4.0 International — CC BY-SA 4.0](#)

Per maggiori dettagli vai al capitolo [Dettagli sulla licenza](#) presente nelle prime pagine di questo manuale.

Dettagli sulla licenza

Tutto ciò che è contenuto in questo documento è distribuito sotto licenza [Creative Commons — Attribution-ShareAlike 4.0 International — CC BY-SA 4.0](#).

Attribuzione e requisiti

Sei libero condividere e modificare questo documento fintanto che userai la [medesima licenza](#) per distribuire i contenuti basati su questo documento e finché aggiungerai il seguente testo di attribuzione:

"Powered by Keystone Project"

Inoltre dovrai includere un link alla pagina ufficiale del progetto, che attualmente si trova a questo indirizzo web: <https://madmyrkos.itch.io/keystone-project>. Qui troverai le discussioni ufficiali della comunità che porta avanti il progetto e alla quale ti invito a unirti. Ogni volta che verrà pubblicata una nuova versione saranno aggiornati i riferimenti web ufficiali, se necessario.

Se hai intenzione di commercializzare la tua opera e non sei sicuro su cosa fare, ti consiglio di rivolgerti a un professionista del settore per farti consigliare al meglio.

Al netto di tutto ciò mi piacerebbe sapere cosa fai con Keystone Project e se possibile sarebbe favoloso se tu condividessi le tue idee con la community!

Ti consiglio infine di inserire la versione del documento che hai usato per sviluppare la tua opera, come per esempio quello attuale "Versione 1.2023184", così da facilitare la comprensione a chi ne usufruirà.

Voglio creare un gioco con Keystone Project

Il motore è questo ed è a tua disposizione. Inserisci la licenza come suddetto, condividi i tuoi contributi direttamente connessi al contenuto di questo documento e potrai usare Keystone Project.

Tutto il resto è farina del tuo sacco. Ricordati di specificare i diritti degli altri contenuti come per esempio quelli relativi alle illustrazioni, alle storie e ambientazioni, ai personaggi, ecc.

Premessa

Se hai intenzione di usare questo regolamento (o di attingere a parte di esso) al fine di creare i tuoi giochi, ti chiedo cortesemente di dedicare del tempo a leggere questa premessa.

Prima di proseguire oltre, voglio spendere qualche parola su perché ho deciso di distribuire questo manuale, su come ho intenzione di portare avanti il progetto e, infine, sull'obiettivo che mi son prefissato di raggiungere nel futuro.

Ho deciso di condividere questo documento attraverso una *licenza aperta* perché credo nella condivisione delle idee e nella nostra comunità di gioco. Credo che Keystone Project abbia un grande potenziale più di quanto riesca a vederne io che ne sono l'autore; credo inoltre che ognuno di voi, là fuori, possa dare la spinta giusta a questo progetto facendolo diventare proprio, nella consapevolezza che rimarrà sempre di tutti. Sono certo che ci saranno, prima o poi, persone che se ne innamoreranno, altre che lo detesteranno, altre ancora che vorranno attingere a parte delle sue caratteristiche e altre che vorranno modificarle. Avendo la consapevolezza di tutto ciò, la cosa migliore che potevo fare era dare a tutti quanti la possibilità di possedere questo manuale, di poter smontare questo regolamento e di poterlo rimontare a proprio piacimento.

Nel futuro Keystone Project sarà aggiornato, verrà arricchito e spero che questo avvenga grazie a una sua comunità di giocatori e game designer, in continua evoluzione. Questo documento verrà aggiornato attraverso le *proposte* che la comunità farà dopo averne analizzato le caratteristiche, attraverso un confronto con la comunità stessa riconoscendo di volta in volta il contributo che ogni singolo individuo ha dato. Mi auguro di assistere alla nascita di numerose ramificazioni di questo progetto e di poterlo rendere davvero grande. Di poter dire che è una buona alternativa ad altri sistemi conosciuti.

Nei crediti troverete sempre la posizione esatta di dove sono ospitate la community e i documenti ufficiali.

L'obiettivo principale che mi ha spinto a creare questo progetto è stato sin da subito quello di condividere qualcosa che credo degno di essere usato e *consumato* da tutti voi, qualcosa che in questi ultimi tre anni ha segnato più di una notte insonne e che ha stimolato la mia voglia di azzardare una cosa che non ho mai fatto prima, con la convinzione di essere in grado di affrontare una strada consapevolmente ripida e impervia. Keystone Project è quindi un esperimento che spero possa portare molti di noi al confronto, che cerchi di stimolare una rivoluzione positiva del modo di fare giochi di ruolo con lo sguardo puntato al futuro, ma con rispetto verso le sue origini.

Mirko Biagiotti

Introduzione

Keystone significa letteralmente “Chiave di volta” e rappresenta una meccanica fondamentale per il funzionamento del sistema. Se vi steste chiedendo perché il nome è in inglese bè... perché l'intento principale è renderlo accessibile a chiunque nel mondo e quindi la versione in lingua inglese sarà quella principale, e poi perché non mi piaceva il suono che “usciva” in Italiano.

In poche parole Keystone Project rappresenta un insieme di strumenti creati al fine di consentire a chiunque di sviluppare e gestire un gioco di ruolo. Nelle successive sezioni di questa introduzione verrà spiegato cos'è un gioco di ruolo e a quale fine è rivolto questo manuale, così da darvi una chiara spiegazione degli intenti che mi hanno portato a scrivere queste pagine.

Keystone Project quindi non è soltanto un insieme di strumenti tecnici o meccanici e adeguate procedure, ma anche un punto d'incontro di molte idee e teorie che negli anni ho assimilato e discusso con un grande numero di teorici del game design, autori, editori e giocatori.

Il mio intento è dare uno strumento completo, creato come fosse un prodotto destinato al mercato ma distribuito con una licenza copyleft molto aperta, foraggiato dalle idee degli altri creators e migliorato da tutti noi, nessuno escluso, al fine di raggiungere una maturità tale poter essere davvero un punto di partenza utile per chiunque.

Cos'è un gioco di ruolo

Il gioco di ruolo comprende tutte quelle attività ludiche in cui le motivazioni che spingono le azioni dei giocatori appartengono a dei personaggi (o alter ego) e all'universo narrato, non a quello reale. Il gioco di ruolo è un'attività che può essere utile sia all'intrattenimento sia alla didattica. Vi consiglio di leggervi questo articolo in merito: [Cos'è un gioco di ruolo? - Eduplay](#).

Per intrattenimento intendo tutto il ventaglio di possibili esperienze in cui un'attività ludica può coinvolgere e questo dipende molto dal gioco che si intende creare, e quindi dalla promessa che questo si prefigge di mantenere.

Keystone Project, per sua natura, si sposa bene con il gioco d'azione, di esplorazione e in parte di investigazione. Oltre a questo è anche ben inquadrato tra i sistemi narrativi che stimolano la manipolazione e la condivisione dello spazio immaginato di tutti i partecipanti.

Nei giochi d'azione il focus è quello di seguire una vicenda partecipando attivamente alla sua evoluzione. Attraverso dei personaggi, i giocatori definiscono parte delle scene che si susseguono al fine di risolvere un *conflitto narrativo*, cioè nient'altro che una potenziale problematica, una sfida o una situazione che sconvolge la vita dei personaggi.

Nei giochi d'esplorazione il focus è quello di... esplorare. I giocatori avranno ancora a disposizione dei personaggi e potranno incontrare delle sfide, ma il loro obiettivo non sarà superare un *conflitto narrativo*, quanto invece essere parte attiva di una scoperta, che sia questa materiale o astratta.

L'approccio al gioco investigativo è in parte simile ai precedenti, perché integra alcuni concetti comuni ai due. Avrà sia una componente d'azione che una d'esplorazione, anche se è più adeguato dire, di scoperta. Al contempo la parte di coinvolgimento narrativo è molto elevata, poiché giocando con questo focus, la suspense e il mistero fanno da padroni.

Il gioco di stampo interpretativo, invece, predilige il fine ultimo di raccontare una vicenda attraverso, per l'appunto, l'interpretazione di un ruolo, spesso attraverso meccaniche di dialogo. Ogni altro strumento usato dai giocatori, a prescindere dal ruolo scelto, non ha peso se non nei termini dello scopo di creare una storia interessante per tutti i partecipanti. Il miglior modo di condurre un gioco di questo genere è dare la possibilità a tutti di arricchire la storia con le proprie idee, la propria interpretazione dello spazio immaginato.

Dopo questa semplice, e non di certo esaustiva, carrellata di definizioni, voglio specificare che Keystone Project possiede tutti gli strumenti necessari per creare giochi che si inquadrano nelle macro categorie che ho appena descritto e che, con l'aiuto della comunità, si prefigge di estendere la sua potenzialità anche a quelle categorie di gioco in cui è decisamente più carente.

Come si gioca

Keystone Project è un sistema che per funzionare usa il dialogo. Conversare con gli altri giocatori e raccontare la propria parte di storia, le azioni che i vostri personaggi compiono o che intendono compiere, e a volte la descrizione dei luoghi che vi immaginate, sono parte degli ingranaggi del meccanismo che crea il gioco.

Detto questo mi preme fare una precisazione: non esiste un modo giusto o sbagliato di giocare un gioco di ruolo. Non esiste una scuola che insegni il modo giusto di giocare. Non esiste il "buon gioco" né i "bravi giocatori". Il gioco di ruolo non è un gioco di abilità, non è uno sport né una gara agonistica. Noi lo chiamiamo gioco, ma questo non significa che deve divertire. Il gioco può intrattenere e in certi casi istruire o anche

educare. Attraverso il gioco si posso vivere delle esperienze di svariato genere: eccitanti, divertenti, commoventi, terrificanti, ecc.

Quindi alla domanda “Come si gioca?” non c’è una risposta univoca, poiché dipende da molteplici fattori. Dalle procedure che determinano come comportarsi durante il gioco stesso e dal tipo di interazione, di coinvolgimento e dall’esperienza che il gioco di ruolo promette di vivere.

Nella parte dedicata alle regole di gioco è spiegato come farlo attraverso gli strumenti di Keystone Project. Lì troverete descritti i processi che costituiscono il cuore di questo sistema, l’approccio con cui queste procedure sono state pensate e la matematica (poca, ve lo assicuro) che permette a tutto di funzionare con efficienza.

Approccio al gioco

Keystone Project rappresenta quindi anche un insieme di procedure che vi consentiranno di giocare le vostre avventure, guidandovi nella creazione di un gioco con un approccio che amo definire cinematografico. Ogni partita sarà identificata come un *Episodio* che sarà suddiviso a sua volta in *Scene*. Più *Episodi* in sequenza definiscono una *Serie* e l’insieme di tutti questi elementi danno vita all’*Arco Narrativo*.

I giocatori potranno muovere gli elementi di gioco attraverso specifici ruoli spiegati più avanti.

Guida alla lettura

Il presente manuale è stato scritto cercando di facilitare la lettura. Nel leggerlo troverete che ho cercato di mantenere un linguaggio semplice e il meno ridondante possibile.

Ogni tanto durante il testo di spiegazione ho inserito degli esempi. Gli esempi sono identificabili perché il testo presenta uno spazio di rientranza, è in corsivo ed è preceduto da un numero tra parentesi che identifica la posizione dell'esempio all'interno di un singolo capitolo. Talvolta, alla destra del numero, potrebbe esserci del breve testo che specifica a cosa si riferisce l'esempio corrente. Quelli che seguono sono degli esempi:

(1) Questo è un esempio.

...

(2) Questo è un secondo esempio all'interno del solito capitolo.

(3, cosa specifica) Questo è un esempio con riferimento.

All'interno del testo ci sono anche degli acronimi che si riferiscono ai vari elementi del testo che troverete anche nella scheda alla fine del documento. Ho cercato di inserire una definizione quando si incontra per la prima volta uno di questi riferimenti.

Attori e ruoli

Tutti i personaggi e le creature che si trovano all'interno di una scena sono chiamati Attori. I personaggi mossi dai giocatori hanno il ruolo di Protagonista. Tutti gli altri possono avere il ruolo di Coprotagonisti, Antagonisti, Avversari e Comparsa.

Tra i giocatori, prima di iniziare la partita, sarà necessario decidere chi avrà il ruolo di Regista.

Antagonisti

L'Antagonista rappresenta solitamente quell'elemento che si contrappone ai Protagonisti e che tenta di disfarsene oppure di corromperli. Un Antagonista dovrebbe avere una sua scheda e, come un Protagonista, deve avere una storia alle spalle e degli obiettivi chiari, le sue azioni devono essere spinte da motivazioni forti. Solitamente la sua storia e i suoi scopi si intrecciano con l'Arco Narrativo della vicenda e in molti casi dovrebbero coincidere con delle sfide o dei conflitti in cui i giocatori possano scontrarsi. Un Antagonista, a prescindere dal rapporto con i Protagonisti, non per forza deve svelare le sue intenzioni e allo stesso modo non per forza i Protagonisti devono sapere della sua identità o esistenza. L'Antagonista è un Attore mosso unicamente dal Regista.

(1) i giocatori interpretano un gruppo di detective e sono in cerca di un omicida seriale, questo, nonostante tutto, è molto scaltro e riesce sempre a essere un passo davanti a loro. I Protagonisti non sanno che il loro Antagonista veste i panni dell'agente federale che li ha incaricati del lavoro. I Protagonisti in questo caso non conoscono il loro Antagonista.

(2) i giocatori interpretano degli avventurieri in cerca di fama e gloria a ogni costo; a causa delle loro azioni, spesso deplorevoli, un inquisitore del regno in cui i Protagonisti si stanno facendo un nome ha deciso di dare loro la caccia, al fine di processarli e inquisirli come meritano; questo ha ordinato una taglia e li ha proclamati pubblicamente come fuorilegge. I Protagonisti in questo caso conoscono il loro Antagonista.

Variante: interpretare l'Antagonista

Il Regista, durante la partita, può chiedere ai giocatori se sono disposti a interpretare uno o più dei loro Antagonisti. Vi chiederete perché. Bene la risposta è che non sempre le azioni e le motivazioni degli Antagonisti sono oscure e a volte è davvero intrigante poter dare corpo a un Antagonista, permettendo a tutti quanti di definire, tramite il gioco, una parte di esso. Per fare questo sarà necessario che tutti i giocatori siano concordi.

Giocare un Antagonista significa aprire una sotto-trama, cambiare l'approccio al gioco e ritrovarsi a guidare le azioni di un singolo personaggio, in cooperazione con gli altri giocatori. Le regole per farlo sono identiche a quelle descritte nel capitolo [Condividere la narrazione](#).

Avversari

Gli Avversari possono essere di due tipologie: Aiutanti o Indipendenti.

Gli Aiutanti hanno una connessione diretta con almeno uno degli Antagonisti; in questo caso avranno uno scopo che coincide con quello dell'Antagonista oppure sono stati incaricati dallo stesso di fare qualcosa per lui.

Gli Indipendenti invece si contraddistinguono dagli altri poiché i loro obiettivi saranno personali o legati a una necessità condivisa con altri individui come loro.

(1) un gruppo mercenari che aggrediscono i Protagonisti sono Avversari Aiutanti, e potrebbero essere stati ingaggiati da un Antagonista per ucciderli.

(2) un branco di lupi affamati che attaccano il gruppo di Protagonisti dentro una foresta, sono invece degli Avversari Indipendenti, mossi dalla necessità di procurarsi del cibo.

Il Regista può trasformare in Antagonisti o in Comparsa gli Avversari, per farlo dovrà fissare una Chiave di Volta (vedi [Chiave di Volta](#)) descrivendo come avviene questo cambiamento e con quali motivazioni.

Comparsa

Le comparse sono tutti quegli Attori che non hanno un impatto decisivo sulla vicenda, ma che servono ad arricchirne la narrazione e a renderla verosimile. La folla che cammina tra le bancarelle di un mercato, i bambini che giocano in una piazza, dei lupi che ululano in lontananza, un gruppo di viaggiatori che procedono lungo una strada, ecc.

Le Comparsa possono però essere trasformate in Avversari o in Coprotagonisti, per fare questo è necessario fissare una Chiave di Volta descrivendo come avviene questo cambiamento e con quali motivazioni.

Coprotagonisti

I Coprotagonisti sono quasi come dei secondi personaggi per i giocatori e possono essere da essi controllati e in certi casi anche giocati come fossero dei Protagonisti.

Quando si crea un Protagonista può capitare che questo abbia qualche aiutante, un amico, un amante, un seguace, ecc, il quale potrebbe avere un impatto decisivo sulla storia che ci stiamo preparando a giocare.

(1) Lo scudiero del cavaliere, l'informatore del detective o il consigliere del Re, sono dei Coprotagonisti.

Quindi anche i Coprotagonisti dovrebbero avere una loro scheda che riassume chi sono, cosa fanno e quali sono le loro caratteristiche principali. I Coprotagonisti possono essere uccisi oppure in certi casi possono diventare Protagonisti, come per esempio in seguito alla morte del Protagonista che stavano aiutando.

Protagonista

Questo ruolo è molto importante nella storia, poiché identifica una parte del punto di vista attraverso il quale viene raccontata. Il ruolo di Protagonista viene assegnato a ogni personaggio sul quale un giocatore sposta il suo *focus*. I giocatori possono avere più di un personaggio ciascuno, condividere la narrazione di un singolo personaggio, o un insieme di queste possibilità.

Ogni Protagonista ha una sua scheda che ne riporta le caratteristiche peculiari e che definisce gli strumenti per usare il personaggio, per muoverlo e per interpretarlo.

Il giocatore potrà muovere il suo Protagonista, i suoi Coprotagonisti e alcune Comparsa. Potrà anche inserire elementi all'interno di una *Scena* e controllare, in parte, l'evoluzione dell'*Arco Narrativo*.

Regista

Questo ruolo è detenuto da un singolo giocatore e permette a una storia di prendere forma, scena dopo scena. Il Regista può imbastire la scenografia e la sceneggiatura di una vicenda, quindi definire il luogo, i dettagli ambientali, gli eventi in corso, le sfide che i giocatori dovranno affrontare durante essa e gli obiettivi da raggiungere. Può unire insieme più *Scene* definendo degli *Episodi* e un insieme di essi definendo così una *Serie*.

Al Regista spetta parte del controllo sull'*Arco Narrativo*, cioè l'insieme di tutte le vicende legate a una o più *Scene*, *Episodi* o *Serie*.

Il Regista può muovere Coprotagonisti, Antagonisti, Avversari e Comparsa nella misura che meglio preferisce; può anche chiedere ai giocatori di cambiare il punto di vista del loro gioco, spostando il focus tra i Protagonisti

e alcuni dei loro Coprotagonisti, indicando di volta in volta l'obiettivo della *Scena* o dell'*Episodio* che si troveranno a giocare.

Il ruolo del Regista è quindi contribuire alla narrazione insieme agli altri giocatori, in modo da creare un flusso dinamico attraverso le giuste *inquadrature* nell'introdurre una scena o nel muovere gli attori all'interno di essa.

Il Regista dovrebbe cercare, al pari degli altri giocatori, di dare profondità alla vicenda, ma attraverso un punto di vista impersonale, come farebbe uno spettatore esterno con un'ampia visione di insieme delle dinamiche della storia.

Condividere la narrazione

Durante il gioco potrebbe essere necessario, oltre che interessante, focalizzare l'attenzione su una vicenda che riguarda uno specifico personaggio; spesso sarà uno dei Protagonisti, ma potrebbe accadere anche con altri ruoli. Nel caso del Protagonista, per evitare che gli altri giocatori si annoino nell'attendere l'evoluzione della vicenda, se tutti sono in accordo, è possibile spostare il focus dall'Arco Narrativo principale a una sotto-trama specifica di un personaggio.

Così facendo l'approccio al gioco cambia e i giocatori si troveranno a interpretare un singolo Aspetto del personaggio in questione. Il Protagonista sarà uno solo, ma tutti i giocatori saranno nei suoi panni.

Si farà uso quindi di un sistema leggermente differente dal canonico, descritto in tutto il resto di questo manuale. Prima di dare il via alla sotto-trama devono essere definiti i ruoli che i singoli giocatori dovranno interpretare. Questi rappresentano un Aspetto caratteriale del Protagonista, potrebbero essere la tenacia, l'aggressività, la paura, l'egoismo, il coraggio, ecc.

Fatto questo il Regista introdurrà la vicenda della sotto-trama definendone le Chiavi di Volta, in misura pari al numero di giocatori presenti.

Uno dei giocatori muoverà il Protagonista, gli altri saranno la voce della sua "coscienza"; ciò che il subconscio gli suggerirà di fare, spingendo il Protagonista ad agire in un modo congruo con il loro Aspetto. Quando il giocatore che ha il controllo farà la sua scelta, dovrà anche fissare una Chiave di Volta integrando una delle opzioni suggerite da uno degli altri giocatori. Per ogni scena il giocatore avrà a disposizione una sola Chiave di Volta.

(1) Durante l'Arco Narrativo un giocatore sente la necessità di approfondire un frangente del passato del suo Protagonista e chiede agli altri giocatori se sono disposti a giocare questa sotto-trama. Tutti acconsentono e il Regista guida il gioco affinché tutti si preparino a questa nuova esperienza. Dapprima ogni altro giocatore differente da quello che controlla il Protagonista (sono in tre) seleziona un Aspetto specifico, vengono scelti: Coraggio, Paura ed Egoismo. Il Regista introduce quindi la vicenda della sotto-trama e il giocatore che controlla il Protagonista inizia a muoversi in questa nuova Scena. (...) Dopo alcune sequenze narrative il Protagonista del quale i giocatori stanno condividendo la narrazione, si trova a dover scegliere se salvare una persona amica oppure se lasciarla al suo destino. La situazione è concitata e tutti i giocatori danno una loro opinione, seguendo la logica più congrua con gli Aspetti che rappresentano. Il giocatore che interpreta la Paura suggerisce di scappare per non assistere alla brutta fine della persona in pericolo; chi interpreta il Coraggio propone una Sequenza d'Azione molto rischiosa ma senza dubbio rocambolesca ed eroica; l'Egoismo propone di lasciare la persona al suo destino approfittando di questa situazione per avere salva la pelle e guadagnare un notevole vantaggio successivamente. Il Protagonista decide di seguire il suo Egoismo fissando una Chiave di Volta su questa parte della vicenda.

Nel caso in cui si stia giocando la sotto-trama di un Antagonista, il Regista può decidere di interrompere la sotto-trama in qualsiasi momento, soprattutto al fine di non svelare certi dettagli che potrebbero

successivamente andare ad arricchire l'esperienza di gioco. Per farlo è necessario che questo definisca una Chiave di Volta specifica per andare chiudere la sotto-trama.

Ambientare il gioco

L'ambiente di gioco è necessario per capire come integrare le procedure di Keystone Project e far sì che ogni tassello si incastri alla perfezione. Non è necessario scrivere un intero mondo sin da subito, dovrai però decidere alcuni punti chiave che ti saranno utili per definire in seguito le peculiarità narrative del gioco e dei personaggi che i giocatori potranno usare.

Immagina un luogo e un tempo per la tua storia, immagina la gente che vive in quel posto, immagina una serie di situazioni e di potenziali sfide che i giocatori potrebbero dover affrontare. Cerca di decidere già da adesso se sarà presente una componente soprannaturale, mistica o fantascientifica. Cerca di decidere il tipo di esperienza che vorresti trasmettere ai giocatori, azione, investigazione, esplorazione, ecc, e unisci tutti questi punti fino a formare una struttura base.

Disegna una mappa

Luoghi, *Cose* e *Persone* sono i tasselli che hai a disposizione. Prendi carta e penna o un foglio digitale sul quale puoi disegnare. Quando definisci un Luogo, una Cosa o una Persona segnalo sulla tua mappa. Cerca di unire queste entità con uno o più segmenti e scrivi cosa rappresentano: queste sono le [Chiavi di Volta](#) e fanno parte del sistema di gioco. Non sono solo uno strumento per creare l'ambiente, ma anche una delle meccaniche centrali per giocare. Imparerai a usarli nel dettaglio più avanti.

Andando avanti così per un po', a un certo punto, ti ritroverai ad aver creato una storia, ci saranno relazioni tra le varie entità e potrai definire un percorso principale scandito da eventi e situazioni che coinvolgeranno i giocatori.

Non decidere come dovranno svolgersi gli Episodi e non ti focalizzare troppo sui dettagli dell'Arco Narrativo, cerca invece di dare profondità ai vari elementi che hai definito nella tua mappa e lascia ai giocatori la libertà di decidere del proprio destino.

Quando durante il gioco gli attori incontrano antagonisti, avversari, comparse e coprotagonisti, la mappa sarà arricchita con quanto raccontato. Questo processo permetterà di avere sempre tutto quanto sott'occhio e di non perdere il filo della storia che viene creata.

Quando uno o più giocatori danno spazio a un Caposaldo presente sulla mappa, arricchendo la trama e le connessioni, il Regista dovrebbe fissare una Chiave di Volta a favore della cronaca.

Luci, Motore, Azione!

Le seguenti meccaniche rappresentano gli strumenti basilari per giocare, questo regolamento segue la logica dello “specifico batte generico”; questo significa che se trovate una specificazione relativa a una delle procedure basilari, nella descrizione di un certo capitolo o di un personaggio, di una creatura, di un evento, ecc, la regola specifica si sovrascrive a quella generica.

Dadi Storia

I Dadi Storia (DS) determinano, tra le righe, una sorta di economia alla quale è necessario prestare attenzione. Attraverso i Dadi Storia tutti i giocatori potranno dichiarare (e fissare) le Chiavi di Volta. Inoltre i Dadi Storia hanno anche un ruolo attivo nelle Prove.

I dettagli su come usare i Dadi Storia sono descritti nelle specifiche parti che ne fanno uso.

Alla creazione del personaggio si hanno a disposizione 4DS da usare per definire il Retroscena e, di conseguenza, le prime Attitudini.

Nota di design

Ritengo opportuno specificare che quando si imbastisce una sessione sarebbe necessario dedicare un po' di tempo per discutere con i giocatori il minimo quantitativo di Dadi Storia che dovrebbero essere usati dal Regista durante un Episodio. Questo valore non deve mai scendere sotto il numero di giocatori al tavolo. Fate comunque attenzione a quanti Dadi Storia utilizzate perché questi determinano come si evolveranno il gioco e i personaggi.

Chiave di Volta

La Chiave di Volta è un espediente narrativo che serve a fissare una situazione ben specifica. Rappresenta l'elemento centrale o portante di qualcosa, attorno al quale ruotano una serie di eventi. Attraverso le Chiavi di Volta si definiscono i fondamenti di una storia, sia in termini puramente descrittivi che situazionali e possono anche essere usata per far progredire il personaggio. Per definire una Chiave di Volta è necessario spendere 1DS.

(1) Il Regista introduce la scena “il vento del sud è caldo e appiccicoso; la valle rocciosa, macchiata da sporadiche sterpaglie secche, precipita su un promontorio a picco sul Mare Interno. Due lune si distinguono in cielo, una fila di bestie da pascolo viene condotta da un mandriano verso la punta del promontorio dove si trova una città di pietra rossa, arroccata sulla punta più esterna.” qui il Regista definisce una Chiave di Volta.

Tutti gli elementi di una Chiave di Volta non potranno mai essere modificati se non dal giocatore che ne ha delineato i parametri. Le modifiche però potranno essere soltanto temporali o collaterali, cioè congrue con ciò che succede durante il gioco.

(2) Il Regista, dopo qualche scambio tra i giocatori porta avanti la narrazione “il tempo passa e le due lune spariscono dietro le montagne; saranno passate due ore. Il vento afoso si placa ...” ora il Regista ha fatto passare del tempo e alcuni elementi di gioco sono mutati con la Scena.

Le Chiavi di Volta sono lo strumento per eccellenza che permette al personaggio di crescere coerentemente con l'ambiente che lo circonda e con le interazioni e con gli altri Attori della cronaca. Possono anche essere rappresentati come connessioni tra due o entità, siano queste persone, cose, luoghi o eventi. Quando si interagisce con una di queste entità si possono sviluppare dei legami che con il tempo si fanno più forti, oppure addirittura si degradano fino a rompersi.

Essendo questa una delle meccaniche fondamentali, ogniqualevolta si fisserà una Chiavi di Volta sarà necessario puntarla in modo simile a come descritto nel capitolo [“Disegna una mappa”](#).

Usare le Chiavi di Volta

Come già detto la Chiave di Volta è uno strumento dalle potenzialità talmente elevate che sposta l'ago della bilancia, dell'autorità narrativa, dal Regista all'Attore che ne fa uso. Di seguito viene spiegato come usare in modo corretto una Chiave di Volta e quali sono i limiti di utilizzo.

Quando un Attore fa uso di una Chiave di Volta può arricchire i dettagli di una scena che abbia a che fare con il contesto oppure può usare la Chiave di Volta durante una prova per avere successo nella stessa, aggiungendo anche in questo caso dei dettagli narrativi.

Soltanto attraverso le Prove è consentito decretare la fine di una scena d'Azione, mentre alle Chiavi di Volta è concesso arricchire i dettagli di come questa si va a concludere o delle nuove situazioni che genera.

Nelle scene d'Azione non si possono usare le Chiavi di Volta per sconfiggere gli avversari senza usare la meccanica delle Prove, né è possibile cambiare la dinamica degli eventi che hanno portato allo scontro, se questo ha già avuto inizio.

Quando volete fissare una Chiave di Volta parlatene sempre con gli altri giocatori al tavolo, così da capire se tutti quanti sono concordi con l'eventuale impatto che questa potrebbe avere, sia in termini situazionali legati al contesto che sull'ambientazione.

Chiavi di Volta di creazione

La storia di un individuo è determinata dall'unione degli avvenimenti che lo hanno formato. Ogni Caposaldo definisce uno di questi avvenimenti e permette di avere una storia coerente e ben delineata, aiutando a comprendere come il proprio personaggio si approccia alla sua realtà e, di conseguenza, come sarà possibile giocarlo al meglio. Il Retroscena determina i quattro momenti iniziali dell'evoluzione di un individuo e ognuno di essi definisce un *Modificatore di Cultura*.

Colpo di scena

Quando un Attore fissa una Chiave di Volta il Regista andrà ad aggiungere 1DS alla riserva del Colpo di Scena. Il Regista potrà quindi spendere tutti i DS o una parte di questi per implementare dei cambiamenti importanti in termini narrativi conseguenti alle azioni degli Attori. Più DS saranno spesi e più incisivo sarà il Colpo di Scena.

(1) **Marco** è deciso ad affrontare gli avversari nonostante la loro superiorità numerica, decide quindi di usare uno dei suoi Dadi Storia per fissare una Chiave di Volta: "è vero, siamo in minoranza numerica ed è vero anche che questi grossi cani spaziali sono ciascuno due volte noi, ma da dopo che sono entrato in contatto con gli esseri della quarta dimensione un potere immenso si cela dentro di me. Loro mi hanno donato qualcosa, un'abilità che fino a pochi attimi prima scorreva nelle mie vene, e che adesso esplode con l'energia di una supernova. Il bagliore è incredibile e i cani spaziali vengono accecati dal brillamento, rimangono storditi alla mercé delle nostre armi."

(2) **Regista**: il tuo potere si manifesta con veemenza su ogni creatura a te avversa, la battaglia è vinta. Quando tutto sembra finito, però (Colpo di Scena, 3DS) una frattura dimensionale si apre per un istante a pochi metri da voi. Vedi distintamente l'energia della quarta dimensione fuoriuscire e aggredire la realtà tutto intorno come una spora, contaminando la materia fino ad annichirla. Non sai cosa hai fatto e neppure perché, ma a quanto pare il potere che le creature quadridimensionali ti hanno donato non è del tutto scevro da controindicazioni.

Attraverso il *Colpo di Scena*, arricchendo la narrazione, si va ad aggiungere nuove sfide e potenziali problemi che gli Attori dovranno affrontare e, dove possibile, risolvere.

Giocare una scena

Quando il gioco inizia, dopo che il Regista ha introdotto l'ambiente e gli eventi principali, i giocatori potranno iniziare ad agire arbitrariamente, descrivendo cosa intendono fare con i loro Protagonisti. Per evitare di sovrapporsi quando si descrive una certa situazione è possibile decidere una priorità di parola tra tutti i giocatori. Questo si traduce in un'alternanza durante le descrizioni e durante l'introduzione di particolari. A prescindere di ciò, potete accordarvi se e come i giocatori possono interrompere chi sta parlando per chiedere chiarimenti.

All'interno di una scena possono verificarsi varie tipologie di gioco. Queste tipologie si chiamano comunemente Sequenze:

- ❖ Sequenza d'Azione
- ❖ Sequenza Narrativa

Sequenza d'Azione

Nella *Sequenza d'Azione* i Protagonisti si trovano a dover superare una sfida, che potrebbe essere sopravvivere a un conflitto a fuoco, fuggire da un tempio maledetto che sta crollando, effettuare un atterraggio d'emergenza, ecc. La Sequenza d'Azione è solitamente un evento concitato e rocambolesco. I giocatori dovranno parlare uno alla volta dichiarando l'azione da intraprendere. Questo arco di tempo è chiamato Ciak. Ogni Attore potrà eseguire una sola Prova durante il Ciak.

Alla fine del Ciak si risolve l'azione sulla base dei risultati ottenuti da ciascun Attore e si prosegue con la narrazione o con un altro Ciak, se necessario.

Sequenza Narrativa

Nella *Sequenza Narrativa* tutti i giocatori possono descrivere il luogo dove si trovano, inserire particolari che li riguardano, muovere, se ci sono, i loro coprotagonisti e dichiarare la presenza di comparse. I giocatori possono anche dichiarare alcuni particolari globali quali tempo atmosferico e l'orario del giorno, a meno che non siano già state introdotte da altri giocatori.

Il Regista in questo frangente ha solo il compito di integrare i particolari o convogliare l'attenzione su alcune situazioni, che siano queste state introdotte da lui o da altri giocatori. Potrebbe anche chiedere chiarimenti al giocatore sulla base di quello che ha descritto o fatto, andando ad arricchire la vicenda con nuovi elementi. Esiste un sistema per regolamentare questo tipo di Sequenza e per evitare che la narrazione scivoli troppo velocemente verso un gioco disorientante o frustrante.

Utilizzando i Dadi Storia (DS) sarà possibile fissare quegli eventi e quei particolari che si intendono modificare o integrare nell'ambientazione stessa, attraverso una Chiave di Volta (vedi [Chiave di Volta](#)).

Non tutti i giocatori inizialmente avranno a disposizione dei DS, ma potranno guadagnarli durante il gioco in svariati modi. In questo paragrafo verrà spiegato come la narrazione ne faccia utilizzo. Dobbiamo prima di tutto considerare i DS come una riserva. Il Regista avrà a disposizione un numero infinito di DS, inoltre potrà fare uso dei DS dalla riserva del Colpo di Scena, come spiegato al [medesimo paragrafo](#).

Quando sarà il Ciak degli altri giocatori, nel raccontare la loro Sequenza Narrativa, potranno a loro volta consumare i propri DS per definire alcune Chiavi di Volta, ma soltanto 1 per Scena.

Aree d'effetto e durata

Quando ci si muove in una scena e si compiono azioni, spesso ci si imbatte nella necessità di definire dei limiti spaziali e temporali, ma usare i comuni metodi spesso può diventare inutilmente macchinoso e lento ai fini del flusso di gioco. Per questo ho creato due schemi ai quali fare riferimento per gestire questo genere di dinamiche più "giocattolose".

Le Aree di Effetto si suddividono in tre livelli: a contatto o personale, sensoriale ed extrasensoriale.

- ❖ **A contatto o Personale:** si deve toccare il bersaglio oppure il bersaglio deve essere sé stessi.
- ❖ **Sensoriale:** si deve percepire il bersaglio attraverso almeno uno dei sensi (vista, udito, olfatto, gusto o tatto).
- ❖ **Extrasensoriale:** si deve conoscere un bersaglio, fosse anche questo lontano da noi nel tempo e nello spazio.

(1, a contatto) Yari decide di incastrare uno dei suoi compagni mettendo nelle sue tasche una prova del coinvolgimento in un crimine. Per farlo dovrà entrare in contatto diretto con il suo obiettivo.

(2, personale) Marko sta per lanciare un potente incantesimo di protezione, ma il suo effetto avrà come bersaglio unicamente sé stesso.

(3, sensoriale) Omar sta cercando di individuare il suo aggressore, la notte è troppo scura per consentirgli di vedere entro pochi passi da lui. Fortunatamente il suo spiccato udito sarà sufficiente per percepire l'affanno del suo obiettivo.

(4, extrasensoriale) Nicole ha appena finito di proiettare la propria coscienza all'interno della rete psichica che permea l'intero mondo e in pochi istanti riesce a viaggiare sino al luogo in cui è nata, vede i giorni passati in quel luogo e rivive parte di quelle stesse sensazioni.

I limiti di durata si suddividono anch'essi in tre livelli: istantaneo, mantenuto, fino a condizione.

- ❖ **Istantaneo:** l'effetto si conclude in un istante.
- ❖ **Mantenuto:** l'effetto può essere tenuto costantemente attivo fintanto che si ha la possibilità di rimanere concentrati su di esso.
- ❖ **Fino a condizione:** l'effetto avviene o non avviene fintanto che succede o non succede una certa condizione, senza necessitare di rimanere concentrati su di esso e di essere presenti al suo svolgimento.

(1, istantaneo) Jakob lancia la polvere di argilla rossa mentre con le mani in posizione recita un'incomprensibile nenia, l'argilla si incendia e una vampata di fuoco esplode davanti a lui colpendo i suoi nemici, il fuoco svanisce poi in un istante, lasciando dietro di sé solo le ferite e il dolore.

(2, mantenuto) la paratia della nave deve essere sigillata e Omar è intento a farlo con una saldatrice improvvisata, mentre tutto intorno infuria la battaglia con i loro aggressori.

(3, fino a condizione) Evelynn aveva una sola possibilità per sconfiggere una volta per tutte Arden l'immortale; una sola occasione in un solo momento: la sua morte. Il suo incantesimo era pronto a scattare quando il vampiro centenario, inebriato dal sangue della giovane maga, avrebbe abbassato le sue difese. Il sangue di Evelynn sarebbe diventato fuoco dentro le membra del mostro e questo sarebbe stato distrutto, infine, poco dopo di lei.

Personaggio

Ciascun personaggio possiede delle peculiarità narrative, che sono rappresentate da un certo numero di descrittori: Nome, Dettagli fisici, Cultura, Attività, Retroscena.

Nome

Ogni personaggio deve averne un nome; potrebbe essere quello che gli è stato dato alla nascita o il soprannome con cui viene chiamato comunemente. Assegna un Caposaldo a questa peculiarità.

Dettagli Fisici

Quegli attributi caratteristici che renderanno unico il protagonista sono i dettagli fisici. Nel descriverli non è necessario fare un identikit, ma è sufficiente invece definire cosa ha di particolare: gli occhi di colori differenti, il naso particolarmente pronunciato, una brutta cicatrice sulla bocca, una mano con quattro dita, un vistoso tatuaggio, ecc.

Cultura

A identificare le radici del personaggio si trova la cultura. Il luogo in cui è nato e da dove proviene, gli insegnamenti che ha ricevuto e che lo hanno formato come persona. La *Cultura* è un punto di partenza, ma è anche possibile che un personaggio, durante la sua evoluzione, assimili parte delle ideologie e delle caratteristiche di altre *Culture*. Le Culture possono prevedere dei modificatori da applicare al vostro protagonista attraverso la definizione del Retroscena. I *Modificatore di Cultura* applicabili sono i seguenti:

- ❖ Un'Attitudine con una Condizione specifica;
- ❖ Alterazione del costo di recupero delle ferite Aggravanti;
- ❖ Alterazione dello stress per Episodio;
- ❖ Alterazione dei Dadi Storia a fine Serie;

Retroscena

L'insieme dei dettagli che costituiscono la storia di un personaggio è chiamato *Retroscena*; questo è diviso in Capisaldi, cioè dei punti fissi che definiscono il passato di un certo evento o avvenimento. È necessario creare il personaggio con almeno quattro *Capisaldi* al fine di identificare ciascuno dei seguenti momenti: *origini*, *infanzia*, *adolescenza*, *maturità*. Durante il gioco sarà comunque possibile arricchire il *Retroscena* con nuovi Capisaldi.

Le origini descrivono il luogo dove è nato l'individuo e le peculiarità che ha ereditato da coloro che hanno contribuito alla sua creazione. La definizione di ciò dipende molto dall'Ambientazione del gioco che stiamo sviluppando.

L'infanzia descrive il periodo che intercorre tra la nascita e l'adolescenza di un individuo. In questo arco di tempo si definiscono alcuni degli aspetti peculiari del suo comportamento e le prime esperienze significative.

L'adolescenza descrive il periodo immediatamente successivo all'*infanzia*, l'individuo ha preso coscienza della sua Cultura e inizia il percorso che lo porterà a focalizzare i suoi primi obiettivi. Nell'adolescenza si manifestano le predisposizioni, i primi interessi e le passioni che saranno alla base dell'individuo per il resto della vita.

La maturità identifica la fase finale dello sviluppo di un individuo, sia fisico che psicologico. Un individuo che raggiunge la *maturità* ha chiari i suoi obiettivi di vita, le sue passioni, ricorda le sue esperienze passate e le sfrutta per affrontare il presente. Sa cosa vuole dal suo futuro e si batte per raggiungere i suoi scopi secondo i suoi ideali.

Attitudini

Alla creazione del personaggio, attraverso la definizione del Retroscena, si avrà accesso a delle Attitudini che rispecchiano la crescita del personaggio fino a quel momento. In futuro, sempre usando il sistema delle Chiavi di Volta il personaggio crescerà e potrà creare o migliorare le proprie Attitudini. Quando si assegna una Chiave di Volta a un'Attitudine questa ottiene una Condizione. Un'Attitudine concede sempre 1d10 aggiuntivo quando si applica a una Prova.

Le Condizioni sono elementi descrittivi che arricchiscono l'Attitudine e che concedono dei *benefici*. Questa decisione deve essere presa nel momento stesso in cui si aggiunge la Condizione e non può essere modificata in futuro.

(1) L'Attitudine Spadaccino potrebbe avere la Condizione "Ambidestro" che consentirà al personaggio di brandire due armi, oppure di cambiare l'arma tra una mano e l'altra o ancora di usare la mano libera per fare altro.

Non esiste un numero massimo di Condizioni applicabili a un'Attitudine. Inoltre ogni 3 Condizioni applicate a un'Attitudine si ottiene un modificatore di difficoltà di -1, tuttavia la Difficoltà non può in ogni caso scendere sotto il 5.

I *benefici* applicabili a una Condizione sono i seguenti:

- ❖ Dado Extra: +1d10 durante la prova
- ❖ Categoria Ferita: aumenta di una categoria la ferita minima inflitta.
- ❖ Effetto Speciale: vedi paragrafo [Effetti Speciali](#).
- ❖ Protezione: ignora o riduce 1 ferita subita nel Ciak.
- ❖ Area d'effetto:
in base a quante Condizioni si applicano su questo beneficio si avrà un incremento sulla tipologia dell'area nella quale può avere effetti l'Attitudine, come indicato di seguito:
 - 1 sensoriale, 2 extrasensoriale.
- ❖ Durata:
in base a quante Condizioni si applicano su questo beneficio si avrà un incremento di durata come di seguito:
 - 1 mantenuto, 2 fino a condizione.

A meno che l'ambientazione non imponesse delle specifiche Attitudini, sarà compito dei giocatori crearne di adatte per i propri Personaggi.

Effetti Speciali

Gli effetti speciali sono un particolare *beneficio* che consente al giocatore di definire delle situazioni contestualizzate alla prova che stanno effettuando. Questo elemento da una certa autorità sulla narrazione e sulla vicenda che si sta svolgendo. Il giocatore dovrebbe proporre i propri Effetti Speciali coerentemente con l'azione svolta.

Il Regista può impedire un Effetto Speciale fissando una Chiave di Volta, ma solo una volta per Ciak.

Nota di design

Se vuoi che l'esperienza di gioco sia il più fedele possibile alla tua storia o ambientazione, ti consiglio di investire del tempo alla creazione di Attitudini e degli Effetti Speciali specifici così da evitare stravolgimenti e imprevisti eccessivi.

Le Prove

Per avere successo in una *prova* va eseguito un tiro di dadi. Usando un certo numero di dadi a 10 facce (d10), tutti i risultati pari o superiori a 8 (8, 9 e 10) saranno considerati successi. Questo valore è definito come *difficoltà* e può essere modificata dal Regista attraverso lo [Stress](#) e dai giocatori quando possiedono almeno 3 Condizioni nell'eventuale Attitudine coinvolta.

Quando si esegue una *prova* si ha a disposizione almeno 1d10 per effettuarla. Se l'attore che esegue la prova possiede un'Attitudine che può essere applicata, si può aggiungere 1d10 e ogni altro *beneficio* determinato da eventuali Condizioni che siano coerenti con l'azione svolta.

(1) Stefano sta affrontando un avversario con la sua lama ricurva: il suo personaggio possiede l'Attitudine "Spadaccino" con due Condizioni "Ambidestro" e "Stoccata". Decide di applicare entrambe le Condizioni alla sua prova, "Ambidestro" aggiunge il beneficio "Dado Extra", "Stoccata" il beneficio "Grado Ferita". Per effettuare la sua prova avrà quindi a disposizione: 1d10 base + 1d10 Attitudine +

1d10 beneficio “Dado Extra”. Se avrà successo nella prova, essendo il bersaglio un Avversario subirà ferite Critiche invece che Menomanti.

Esiste, inoltre, un valore chiamato Soglia, questo rappresenta il numero di successi necessari per superare una *prova*. Ogni *prova* parte almeno da Soglia 1.

Saranno i giocatori a decidere quale sarà la Soglia della loro *prova*. Ogni giocatore potrà chiedere consiglio al Regista su come eseguire una *prova*.

A seconda del numero di successi si hanno varie tipologie di risultati; il Risultato Minimale si ha quando i successi soddisfano la Soglia minima richiesta. Se i successi superano di 1 la Soglia, si avrà un Risultato Ottimale. Nel caso in cui i successi superano di 2 la Soglia, si avrà un Risultato Eccezionale.

- ❖ *Risultato Minimale*: l'azione viene eseguita.
- ❖ *Risultato Ottimale*: l'azione viene eseguita. Si ottiene 1DS.
- ❖ *Risultato Eccezionale*: l'azione viene eseguita perfettamente e si ottengono 2 DS.

Se il numero di successi fosse inferiore di 1 alla Soglia richiesta allora si avrà un Risultato Insoddisfacente; nel caso fosse inferiore di 2 si avrà un Risultato Debilitante, se fosse inferiore di 3 si otterrà un Risultato Fallimentare;

- ❖ *Risultato Insoddisfacente*: l'azione viene eseguita ma il Regista aggiunge un'Avversità.
- ❖ *Risultato Debilitante*: l'azione viene eseguita, ma il Regista aggiunge un'Avversità. Si accumula 1 Stress.
- ❖ *Risultato Fallimentare*: l'azione NON viene eseguita, ma Il Regista aggiunge un'Avversità. Si accumula 2 Stress.

Aumentare la Soglia di una *prova* consente al giocatore di guadagnare dei DS in caso di successo. Per ogni punto di soglia oltre al primo si guadagna 1DS.

*(2) Un protagonista sta scappando da un branco di lupi affamati e si trova davanti a un precipizio che cade a picco su un laghetto, la sua unica salvezza è tentare di tuffarsi, nella speranza che i lupi non decidano di seguirlo. Il giocatore decide di usare la sua Attitudine “Atletica”, lanciando 4d10 (1d10 base + 1d10 Attitudine + 2d10 dalle Condizioni Tuffi e Acrobazie). Il risultato dei dadi è **10, 8, 5, 5**; i successi sono 2 ottenendo quindi un **Risultato Ottimale**; Tra le Condizioni nell'Attitudine Atletica aveva scelto anche un Beneficio di “Effetto Speciale” e quindi dopo aver confermato il successo il giocatore dichiara “i lupi non mi seguiranno”. Il protagonista riesce a tuffarsi senza farsi del male e i lupi rimangono sulla cima del precipizio intimoriti dalla grande altezza.*

Variante: un gioco più difficile

Se il concetto del “Protagonista raramente sbaglia” non si addice al tuo stile di gioco, di seguito viene proposta una variante alle Prove con Soglia incrementata.

Quando si aumenta il valore di Soglia per avere più possibilità di guadagnare DS a fronte dei successi, i risultati estremi, di 1 e 10 (0) sul dado, hanno due effetti diversi.

- se il risultato è 1, il dado con il valore più alto diventa insuccesso (sotto la difficoltà).
- se il risultato è 10, il dado con il valore più basso diventa un successo (pari alla difficoltà)

Inoltre, ottenere un risultato *Insoddisfacente* o *Debilitante*, non consente di superare la prova.

Le Avversità

Quando si incorre in un Risultato Insoddisfacente, Debilitante o Fallimentare, il Regista deve aggiungere un'Avversità al risultato della prova.

Solitamente queste sono simili a delle Condizioni, sono rappresentate da una descrizione breve e definiscono delle situazioni sfavorevoli per gli Attori coinvolti, per le successive Prove. Prendere come riferimento la seguente lista:

- ❖ -1d10 nella Prova successiva.
- ❖ +1 alla Difficoltà nella Prova successiva.
- ❖ +1 Soglia nella Prova successiva
- ❖ +1 Categoria della prossima Ferita subita.
- ❖ -1 Categoria alla prossima Ferita inflitta (minimo “di Striscio”).

Dadi Storia nelle prove

Spendere 1DS conferma automaticamente una prova senza necessitare di eseguire il tiro di dado oppure in seguito a un insuccesso. L'azione confermata dal DS sarà eseguita come se si fosse ottenuto un *Risultato Eccezionale* senza però ricevere DS in premio.

(1) Mario si trova nella sala dati della corporazione in cui si è infiltrato, è arrivato il momento di recuperare più informazioni possibili; Mario non è affatto un esperto in tecnologia e non ha Attitudini specifiche che possono aiutarlo a superare i controlli di sicurezza e scaricare i dati. Sa di non poter sbagliare e con un solo dado a sua disposizione ha poche speranze di successo. Decide quindi di spendere 1DS e avere successo nella sua azione.

Salute

Durante un conflitto gli attori possono rimanere feriti in vari modi, ma a prescindere da ciò, un Protagonista non può morire fintanto che il giocatore che lo controlla non vuole che questo avvenga.

Le Armi non hanno valori numerici per determinare come e dove il colpo ha inflitto danno, è invece il tipo di Attore a determinare la gravità della ferita che è in grado di subire, che sono: *Ferita di striscio, Ferita menomante, Ferita critica, Ferita mortale*.

Gli oggetti possono concedere Condizioni similmente a come farebbe un'Attitudine

I Protagonisti e gli Antagonisti hanno accesso a tutte le tipologie di ferite; i Co-protagonisti e gli Avversari alle *Ferite Menomanti, Critiche e Mortali*; le Comparsa solo alle *Ferite Mortali*.

L'Attore bersaglio di un qualsiasi attacco subirà sempre la ferita di gravità più bassa a cui può accedere.

Quando durante una prova in un conflitto, chi ha compiuto l'attacco ha un successo con Risultato Ottimale, può decidere di aumentare di un tipo la gravità della Ferita inflitta all'Attore colpito, se il risultato è di tipo Eccezionale la gravità sarà aumentata di due, fino al massimale consentito dall'Attore bersagliato.

Quindi colpendo un Antagonista con Risultato Minimo si infligge una Ferita di striscio, con Risultato Ottimale una Ferita Menomante, con Risultato Eccezionale una Ferita Critica.

(1) Andrej agisce ottenendo 3 successi a Soglia 2. Avendo superato di 1 la soglia decide di aumentare di una tipologia il danno minimo dell'arma. Davanti a se ha 4 Avversari che possono incassare solo Ferite Gravi o Mortali. Con il potenziamento dei suoi successi verrà quindi inflitto a ognuno di loro una Ferita Mortale.

Andrej: “corro lungo la via sparando con la mia Glock 17 agli scagnozzi del gangster a cui sto dando la caccia. Questi proiettili a punta cava sono una vera condanna. Un colpo, un morto.”

(2) Andrej continua la sua folle corsa verso il grosso drone controllato da remoto. La macchina è considerata un Antagonista; Andrej spara con estrema precisione tra le giunture dei meccanismi mettendo a segno dei poderosi attacchi. Usando il beneficio “Colpo Perforante” della sua Attitudine “Pistolero”, aumenta di 1 la categoria di Ferite che è in grado di infliggere. La Prova riesce con 3

successi a Soglia 1, infliggendo quindi Ferite Mortali. La macchina viene trapassata da una scarica di colpi devastanti e cade a terra fumante.

Ogni tipo di Ferita determina degli status specifici che si possono cumulare ogni volta che si subisce una ferita del medesimo tipo.

Ferita di Striscio: -1 dado fino al successivo Ciak. Se durante una scena di conflitto un Attore subisce ripetute Ferite di Striscio, ciascuna di esse aumenterà il numero di Ciak durante i quali questa penalità avrà effetto, ma non la penalità ai dadi che rimarrà sempre la medesima. Oltre quell'evento sarà in grado di riprendersi e continuare lo scontro con facilità. Se la quantità di dadi per effettuare una prova scende a zero, il personaggio potrà comunque tirare 1d10 ma la *difficoltà* della Prova sarà temporaneamente aumentata di 1.

Ferita Menomante: +1 *Soglia minima per tutta la scena*. Il disagio derivante da queste ferite si protrarrà per tutta la scena, creando situazioni non facili da gestire. Si possono accumulare fino a 3 Ferite Menomanti, dopodiché il personaggio otterrà direttamente Ferite Critiche.

Ferita Critica: +1 *Difficoltà per tutto l'episodio*. Nel caso di una o più ferite Critiche l'Attore potrebbe essere impossibilitato a portare a termine la scena in corso e dovrà fare ricorso a molte risorse per uscire dai guai. Inoltre dovrà essere aiutato per il resto dell'episodio. Una ferita Critica può essere fatta regredire in una Ferita di Striscio spendendo 1DS, subendo però un' [Aggravante](#). Quando si accumulano 2 Ferite Critiche, queste possono peggiorare in una Mortale se non sottoposte a cure entro la fine della scena.

Ferita Mortale: *a terra, privo di sensi o morente*. Quando si subisce una Ferita Mortale, l'Attore è a un passo dalla morte e incapace di salvarsi con le proprie energie.

Come detto in precedenza un Protagonista non può morire fintanto che il giocatore che lo controlla non è concorde. Quando un Protagonista muore il Regista dovrà definire una Chiave di Volta e raccontare insieme a tutti gli altri giocatori quale destino è riservato al suddetto Protagonista. La morte dovrebbe essere un evento dannatamente epico e deve portare a una svolta, sia questa positiva che negativa, per l'intero Arco Narrativo.

(1) Masha ha scaricato tutto il suo potere magico contro l'esercito in carica verso la capitale del suo mondo; centinaia di strali infuocati hanno incendiato le membra, arso la terra e l'aria, un muro di fuoco ha ridotto in cenere decine di migliaia di non morti in pochi istanti e con guizzo finale ha ferito mortalmente il loro signore, l'oscuro arconte vampiro. Ma il potere di quest'ultimo era troppo grande anche per Masha e ghermando con un ultimo gesto quella proiezione arcana, ha ripercorso la trama della magia fino all'anima della maga, strappandola infine dal suo corpo.

Masha cade a terra, svuotata della vita, e mentre l'oscuro arconte cerca di nutrirsi per rinvigorire, questa lo consuma dall'interno riducendolo in una statua di cenere.

La distruzione dell'arconte riecheggia in ogni dove e ogni suo singolo servitore viene distrutto, come in un effetto a catena, lasciando dietro di sé una statua di cenere. In pochi minuti il mondo, fino a pochi istanti prima spacciato, è adesso libero.

Masha verrà ricordata come l'eroina che a costo della sua esistenza ha salvato l'intero continuum: per secoli verranno scolpite statue e costruiti palazzi e piazze in suo nome.

Aggravante

Quando a fronte di una spesa di DS, una ferita Critica recede in una di Striscio, a quest'ultima viene attribuita una condizione Aggravante. Questa condizione funziona similmente a un *beneficio*, con la differenza che andrà a svantaggio del personaggio. Non c'è limite al numero di Aggravanti che si possono applicare a una categoria di Ferite.

Protezioni

Le Protezioni, di qualunque natura siano, impediscono di subire la prima Ferita durante uno scontro oppure di diminuirne la gravità. Questo effetto si può verificare solo una volta per Ciak a meno che non sia diversamente specificato nella Protezione.

(1) Meelluh ha ricevuto un brutto fendente e in un primo momento ha creduto di essere spacciato, ma la sua cotta di maglia ha assorbito il colpo e la Ferita di Striscio viene ignorata per questo attacco.

(2) Purtroppo per Meelluh il suo aggressore è molto abile con la spada e dopo il primo fendente andato a vuoto riesce a colpirlo una seconda volta, causandogli una Ferita di Striscio.

Dopo un intenso combattimento è facile che una protezione sia del tutto inefficace.

Fintanto che si subiscono Ferite di Striscio la protezione non subisce danni rilevanti, ma quando si subisce Ferite di grado superiore allora la protezione inizia a danneggiarsi fino a rompersi.

Con una Ferita Menomante la protezione garantisce la sua funzionalità in modo intermittente, quindi ogni due Ciak. Con una Ferita Critica ogni 3 Ciak, mentre una Ferita Mortale rompe la protezione, che non fornirà più la sua funzionalità.

Oltre la morte

Quando un Protagonista muore, il giocatore potrà scegliere di fare un nuovo personaggio per continuare a giocare. Se aveva dei Coprotagonisti, potrà scegliere di elevare al ruolo di protagonista uno di questi. Se il suo precedente personaggio aveva dei DS, questi passeranno automaticamente al nuovo Protagonista.

Inoltre il Gruppo potrà decidere se spendere parte dei propri DS comuni per aiutare il nuovo Protagonista ad avvicinarsi il più possibile al livello degli altri personaggi in gioco.

Recupero e cura

Un Attore ferito potrebbe ritrovarsi presto in pericolo di vita. Per recuperare le ferite è necessario che questo si riposi o, in casi estremi, che venga sottoposto a terapie o interventi per evitare un peggioramento della sua salute. Come descritto di seguito, le ferite si ripristinano a seconda dello stato di salute in cui riversa un Attore:

Ferita di Striscio: a fine Scena si recuperano tutte le Ferite di Striscio.

Ferita Menomante: si recupera 1 ferita a fine Scena. Si recupera tutte le ferite subendo 1 Stress o fissando una Chiave di Volta.

Ferita Critica: si recupera 1 ferita a fine Episodio. Si recupera tutte le ferite subendo 1 Stress e fissando una Chiave di Volta. Si può decidere di subire 2 Stress per non fissare la Chiave di Volta. Altri Attori possono intervenire per aiutare la riprese delle Ferite, subendo Stress al posto dell'Attore ferito.

Ferita Mortale: Si può recuperare la ferita mortale subendo 2 Stress e fissando una Chiave di Volta, inoltre almeno un altro Attore deve aiutare subendo anch'esso 1 Stress.

(1) Marko è stato ferito da una granata esplosa a pochi metri da lui. È sopravvissuto e ha subito due ferite Menomanti. Per recuperare tutte le sue ferite necessiterebbe di 2 Episodi a meno di fissare una Chiave di Volta e subendo 1 Stress.

(2) Fortunatamente Ysail ha visto cadere Marko dopo che la granata è esplosa e si è fiondata su di lui con un kit medicale. Applicando le sue cure Ysail riesce a guarire 1 Ferita Menomante.

Stress

Lo Stress è uno status negativo che limita la capacità di agire di un personaggio. Lo Stress si accumula come un punteggio e non c'è limite al suo valore.

Il Regista potrà usare questi punti per aumentare la *difficoltà* di una *prova*. Ogni punto Stress può essere speso per aumentare di 1 la *difficoltà* fino a un massimo di *difficoltà* 10.

(1) Un personaggio sta cercando di persuadere un mercante a comprare la sua merce, per eseguire la prova ha a disposizione 5d10 e decide di aumentare la Soglia a 2 per guadagnare un DS. Il Regista però sa che il Protagonista ha accumulato Stress 2 e decide di usare 1 punto per aumentare la difficoltà della prova di 1. I risultati sui dadi sono 9, 8, 7, 5, 2; a causa dell'aumento di difficoltà (9+) la prova è compiuta con un Risultato Insoddisfacente.

Il giocatore può scaricare una parte del suo Stress in una Ferita Cognitiva, come descritto in seguito.

Non è possibile utilizzare le Chiavi di Volta per eliminare lo Stress.

Ferite Cognitive

Esistono ferite che semplici bende e cicatrizzanti non possono guarire, quelle della psiche. Accumulando un certo numero di Stress un giocatore potrebbe decidere che per il suo Attore sia arrivato il momento di cambiare le cose, ma spesso questo porta a delle conseguenze. A fine Episodio se il proprio Attore ha accumulato troppo stress per poter continuare serenamente la sua vita, si può decidere di liberarsene al costo di una Ferita Cognitiva.

Le più comuni si riflettono sulle abitudini quotidiane, andando a ricoprire piccole fisse, fino a sfociare in evidenti compulsioni. Altre potrebbero determinare fobie, attacchi di panico, cambi di umore repentini, schizofrenia, personalità multipla, autolesionismo, ecc.

Ma non tutto il male viene per nuocere, infatti ogni volta che si cede a una propria Ferita Cognitiva preesistente, si può scaricare metà del proprio Stress (minimo 1) in quella specifica azione.

Il gruppo dei Protagonisti

Questo sistema promuove il gioco di gruppo, per questo motivo sarà possibile creare una mappa specifica che vi consentirà di controllare tutte quelle caratteristiche che solitamente si danno per scontate quando ci si unisce per compiere un'impresa.

Potrete chiamare questo gruppo come meglio vorrete: organizzazione, cosca, lobby, società, associazione, party, congrega, gilda, ecc. L'importante è definire una serie di obiettivi comuni o accomunabili.

(1) Tutti i protagonisti hanno come obiettivo comune arricchirsi attraverso i saccheggi, diventare i maggiori ricettatori di merce rubata della zona e creare una fitta rete di contatti in tutto il paese. Il gruppo si chiama "Grassatori della Conca" e opera nella zona della Conca ternana.

Il gruppo può partire già organizzato alla creazione dei personaggi oppure accordarsi in seguito; per iniziare il gioco con un'organizzazione già fondata sarà necessario che tutti i giocatori siano d'accordo. A questo punto si disporrà di un Caposaldo da assegnare a ognuna delle seguenti Caratteristiche di Gruppo:

Luogo: identifica il luogo dove si ritrova il gruppo, potrebbe essere un seminterrato, una casa, un parchetto, un locale notturno, ecc.

Estensione: è fin dove arriva il dominio del gruppo, potrebbe essere un quartiere, una piccola città di provincia, un paese, una regione, ecc.

Risorse: descrive la quantità di risorse disponibili per acquisire beni e servizi di ogni genere.

Reputazione: identifica quanto il gruppo sia conosciuto, rispettato e temuto nella zona in cui opera, ma anche all'esterno di essa.

L'assegnazione deve essere fatta definendo un'entità che rappresenta la caratteristica stessa.

(1) Luogo: "Casa di famiglia", "Seminterrato della scuola", ecc.

(2) Estensione: "Area della stazione", "Quartiere rosso", ecc.

(3) Risorse: "Cassetta di sicurezza", "Bottino del colpo alla banca", ecc.

(4) Reputazione: "Il corno del Drago rosso", "La taglia da 1 milione", ecc.

Sarà possibile modificare queste caratteristiche fissando Chiavi di Volta, rafforzando il Legame di uno specifico Caposaldo oppure creandone di nuovi.

(5) I Grassatori della Conca si son fatti un nome tra le campagne della zona (Caposaldo, Legame Forte); con i ricavi dei loro colpi hanno acquistato un magazzino del pesce in una zona limitrofa (Nuovo Caposaldo, Legame Debole), il loro territorio di influenza che era circoscritto a un conglomerato abitativo al centro di Terni, adesso si estende a un intero quartiere.

Un gruppo ha il vantaggio di poter usare le Caratteristiche di Gruppo durante la narrazione; quando si sceglie di farne uso deve essere motivato il contesto, specificato perché questa è utile all'azione che si sta giocando e, se tutti i giocatori saranno concordi, allora la prova che si andrà a eseguire otterrà i Benefici definiti dal grado di Legame del Caposaldo che si è deciso di sfruttare. Si può attingere a una sola Caratteristica di Gruppo durante un Episodio.

Scheda del Personaggio



NOME E DETTAGLI FISICI	DADI STORIA	RETROSCENA

ATTITUDINI	CONDIZIONI E BENEFICI

Prove: 1d10 + Attitudine (1d10) + eventuali Benefici

GRAVITÀ FERITA	QUANTITÀ	AGGRAVANTI
Di Striscio		
Menomante	□□□	
Critica	□□	
Mortale	□	

CHIAVI DI VOLTA