

GUS - Manuale del Narratore

(Gdr Universale Sperimentale)

v. 1.05

Supplemento alle regole

di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper

SOMMARIO

Scopo del manuale.....	2
Ringraziamenti.....	2
Il Tempo nel gioco.....	2
Il Round e le azioni.....	2
Azioni complete.....	2
Azioni multiple.....	2
Azioni lunghe.....	2
Azioni gratuite.....	3
Il Movimento nel gioco.....	3
Movimento nel combattimento.....	3
Movimento delle creature.....	3
Movimento e armature.....	3
Movimento all'aperto.....	3
Attacchi speciali.....	4
Fuoco.....	4
Freddo e gelo.....	4
Acido.....	4
Gas.....	4
Accecamento, Assordamento, Stordimento.....	4
Paura.....	4
Cadute.....	5
Sete.....	5
Regole accessorie.....	5
Forza e attacchi in mischia.....	5
Modifica valori in creazione.....	5
Tratti a costo maggiore.....	5
Tratti a valore inferiore.....	5
Difesa con l'arma.....	5
Scontri di massa.....	5
Esperienza Diretta.....	6
Durante la partita.....	6
Non così veloce.....	6
Dove sono?.....	6
Ciclotroni o Megatoni?.....	6
Corto circuito.....	7
'Quando' sono?.....	8
Chi sta davanti?.....	8
Allarme rosso.....	8
Ruolo puro o tecnica?.....	9
Eroi e morte.....	9
E allora ti uccido per primo!.....	10
Dadi e probabilità.....	10

Scopo del manuale

Questo manuale è una raccolta di regole accessorie e assolutamente facoltative ad uso dei Narratori.

Chiunque voglia aiutarmi ad ampliare tale manuale non ha che da contattarmi.

TheKeeper

<http://run.to/icb>
thekeeper31@yahoo.com

Ringraziamenti

Si ringraziano tutti i giocatori di GUS e in particolare Kaltorak per il contributo sulle house rules presenti in questo manuale.

Il Tempo nel gioco

Il *tempo nel gioco*, non viene scandito con la stessa cadenza del tempo reale (o *tempo di gioco*). Come in un film o in una storia di un libro può succedere che le settimane trascorrono in pochi secondi di gioco, oppure che un combattimento di pochi secondi possa durare diverse decine di minuti.

Colui che scandisce il tempo nel gioco è naturalmente il Narratore, che può dilatarlo o restringerlo a proprio piacimento per ottenere effetti di suspense o di rapidità degli eventi.

Le unità di misura del tempo nel gioco sono i classici secondi, minuti, ore, giorni ecc. E' convenzione dei giochi di ruolo, tuttavia, usare un'unità di misura particolare per i combattimenti e le situazioni tattiche: tale unità di misura si chiama *Round*.

Il Round e le azioni

Se un incontro porta ad un combattimento, il *round* diventa subito l'unità di misura del tempo di gioco. Il round serve per quantificare la durata delle azioni dei personaggi: può trattarsi di azioni di combattimento o di altro tipo.

Un round ha una durata media 5 secondi, ma si tratta comunque di un'approssimazione. Il round viene utilizzato solo nei combattimenti al fine di regolare e rendere meno caotiche le azioni dei personaggi e delle creature coinvolte.

Azioni complete

A prescindere dalla durata di un round, in esso il personaggio può compiere una sola azione tra quelle elencate come esempio:

- Attaccare
- Spostarsi per l'intera capacità di movimento
- Lancio di un incantesimo
- Bere una pozione
- Accendere una torcia
- Usare un oggetto
- Prendere la mira
- Ricaricare un'arma
- Cambiare arma
- Salire o scendere da un veicolo
- Prestare soccorso medico
- Tentare di aprire una porta bloccata
- Cercare un oggetto
- Perquisire un corpo
- Piantare un chiodo
- Raccogliere un'arma caduta per terra

Azioni multiple

Questo punto riprende il capitolo "*Uso multiplo o combinato dei tratti*" del regolamento base.

Il personaggio può eseguire, con il consenso del Narratore, più di un azione nello stesso round. In questo caso il personaggio subirà un malus pari al numero di azioni eseguite. Ad esempio se volete saltare sparando avrete un malus di -2 al tiro su saltare e su sparare. Un altro esempio potrebbe essere quello dello "Sparare all'americana", in cui si sparano più colpi d'arma da fuoco ma con minore precisione. Il pg tirerà sul tratto d'arma da fuoco tante volte quanti sono i colpi esplosivi con un malus pari al numero di colpi esplosivi.

Ancora si può tentare di cambiare arma ed attaccare contemporaneamente con un malus di -2.

Azioni lunghe

Se il giocatore vuole che il suo personaggio compia un'azione molto lunga (p.e. scalare una parete alta 30 metri, scavare, annodare una fune ecc.), questa verrà spezzata in più round a discrezione del Narratore.

Azioni gratuite

Vi possono essere anche azioni gratuite, che sono talmente brevi o irrilevanti da poter essere fatte in

<http://run.to/icb>thekeeper31@yahoo.com

aggiunta a quelle complete senza alcuna penalità. Tali azioni possono essere:

- Impartire ordini
- Chiedere aiuto
- Insultare l'avversario
- Liberarsi dell'equipaggiamento in eccesso

Il Movimento nel gioco

Movimento nel combattimento

Durante un round ciascun personaggio si può muovere con azione completa di un totale di *6 metri*. Scelto un tratto associato al movimento, mettiamo "Agilità", si ha un bonus o un malus di un metro per ogni 2 punti sopra o sotto il valore 6.

Un personaggio può però anche decidere di correre o muoversi per attaccare; nella tabella sottostante vengono descritti i vari tipi di movimento e la massima distanza percorribile.

Tutti i tipi di movimento si riferiscono ad un personaggio senza armatura che si muova su di un terreno pianeggiante senza ostacoli.

Tipo di movimento	Velocità (metri/round)
Movimento d'attacco	Mov / 2
Movimento base	Mov = 6±1 ogni 2 punti nel tratto movimento
Corsa leggera	Mov x 2
Corsa sostenuta	Mov x 3
Corsa a perdifiato	Mov x 4

Movimento d'attacco: Il personaggio si muove con movimento dimezzato verso il nemico ed attacca senza per questo ricevere malus.

Movimento base: è la massima distanza che un personaggio può percorrere a passo spedito. E' considerata un'azione completa.

Corsa leggera: per mantenere la corsa leggera in più round bisogna effettuare una prova sul tratto di "Energia Vitale" di difficoltà facile (12) nei primi due round, normale (14) nei successivi due, difficile (16) nei prossimi due e così via. Dopo la corsa leggera il pg avrà un malus di -2 ai tratti per un round, poiché dovrà recuperare le forze.

Corsa sostenuta: come corsa leggera ma la prova parte da difficoltà normale (14). Dopo la corsa

sostenuta il pg avrà un malus di -4 ai tratti nel primo round e -2 nel secondo, poiché dovrà recuperare le forze.

Corsa a perdifiato: come corsa leggera, ma la prova parte da difficoltà difficile (16). Dopo la corsa a perdifiato il pg avrà un malus di -6 ai tratti nel primo round, -4 nel secondo e -2 nel terzo, poiché dovrà recuperare le forze.

Movimento delle creature

Abbiamo fin qui parlato del movimento per un personaggio umano o semiumano, vediamo ora i tipi di movimenti base per altri tipi di creature.

Movimento Base	Velocità (metri/round)
ST - Strisciante	1
ML - Molto lento	2
LE - Lento	4
ME - Medio	6
RA - Rapido	8
VE - Veloce	10
MV - Molto veloce	12
SA - Saettante	14

Movimento e armature

L'uso di armature limita il movimento dei personaggi e rallenta la loro andatura. Il Mod dell'armatura portata dal vostro pg va sottratto al movimento.

Quindi se il pg indossa un'armatura di piastre, mod -3, e ha un movimento di 12m, significa che si muoverà di 9m quando indossa l'armatura.

Movimento all'aperto

Tratteremo ora il movimento al di fuori dei round di combattimento.

Una giornata corrisponde a circa dieci ore di marcia normale, comprese le soste per mangiare e riposare. In pianura, un uomo senza ingombro può fare una quarantina di chilometri giorno. Con il sistema della marce forzate si può arrivare a fare una cinquantina di chilometri, tuttavia i pg soffriranno un malus di -1 ai tratti per ogni giorno di marcia forzata. I malus acquisiti con le marce forzate possono essere recuperati con altrettanti giorni di riposo.

Attacchi speciali

Fuoco

Gli attacchi basati sul fuoco hanno la caratteristica di dimezzare il valore di protezione dall'armatura.

Il fuoco normale (p.e. quello di una torcia) provoca 1d6 pf e ha una probabilità di appiccicare un incendio di 1 su 1d6 (modificabile a seconda della situazione).

Quando una creatura prende ampiamente fuoco subisce subito 1d6 danni aggiuntivi, e continua a subirli per i round successivi. L'unico modo per estinguere il fuoco è riuscire in una prova sul tratto di difesa di difficoltà semplice (12) al primo round; se si fallisce si può ritentare nel secondo round, ma con diff. Media (14), per ogni round che passa il livello della difficoltà aumenta di un grado. La creatura può salvarsi istantaneamente buttandosi in acqua o on l'aiuto di altri. Una creatura che tenta di spegnere il fuoco non può compiere altre azioni per quel round.

Tipo di fuoco	Danni	Prob incendio
Candela	1	2 su 2d6
Torcia	1d6	1 su 1d6
Falò	2d6	2 su 1d6
Rogo	3d6	3 su 1d6
Vento infuocato	4d6	4 su 1d6
Lava	6+3d6	5 su 1d6

Freddo e gelo

Gli attacchi basati sul freddo non vengono parati dalle armature normali. Il freddo inoltre riduce la resistenza degli oggetti, rendendoli più fragili.

Senza gli adeguati indumenti, il freddo produce danni. Restare a temperature inferiori allo zero per più di tre round senza adeguate coperture può portare inoltre allo svenimento. Il livello della prova varia in base alle temperature e bisogna effettuare una prova sul tratto "Energia Vitale" pari a:

- Fra 0° e -10° C diff. 12.
- Fra -10° e -25° C diff. 14.
- Fra -25° e -50° C diff. 16.
- Fra -50° e -75° C diff. 18.
- Fra -75° e -100° C diff. 20.

Temperatura	Danni al round
Fra 0° e -10°	1

Fra -10° e -25°	1d6
Fra -25° e -50°	2d6
Fra -50° e -75°	3d6
Fra -75° e -100°	4d6
Oltre	6+3d6

Acido

I danni da acido si classificano in tre gruppi: acido debole, acido medio, acido forte. Gli acidi a spruzzo o le nubi acide dimezzano il valore di protezione delle armature. La tabella qua sotto ne riporta alcuni esempi.

Tipo di acido	Genere	Danni
Pioggia acida	Acido debole	1d6
Succhi gastrici	Acido medio	2d6
Solforico	Acido forte	3d6

Gas

I gas possono essere di varia natura: stordenti, soporiferi, letali e chi più ne ha più ne metta.

Sta al Narratore decidere il tipo di gas e gli effetti.

L'attacco basato sul gas è molto pericoloso in quanto non può essere parato dall'armatura.

Molti gas inoltre sono inodore e gli sventurati personaggi possono trovarsi ad inalarli senza nemmeno accorgersene.

Quando si manifestano i sintomi del gas il Narratore dovrebbe permettere un tiro sul tratto di "Energia Vitale" la cui difficoltà dipende dalla situazione (p.e. un personaggio che tenta di salvarsi mettendosi un fazzoletto sulla bocca ha più possibilità di cavarsela di uno che non lo fa).

Accecamento, Assordamento, Stordimento.

Una creatura accecata, o messa in condizione di non poter utilizzare la vista, deve effettuare, ogni volta che vuole attaccare o difendersi, un tiro con un malus di -4. Una creatura assordata o stordita ha invece un malus di -2.

Paura

Quando i personaggi incontrano creature in grado di terrorizzare devono effettuare un tiro su un tratto di "Volontà" o "Coraggio" contrapposto al tiro "Paura" del mostro. Se i pg ottengono un numero maggiore superano la paura, in caso contrario subiscono una

<http://run.to/icb>thekeeper31@yahoo.com

penalità, pari allo scarto, in tutti i tratti, finché la creatura è nelle vicinanze.

Se la paura è causata da una situazione invece, il Narratore decide il livello di difficoltà da contrapporre al tiro sul coraggio dei pg e procede come sopra.

Cadute

Per ogni 3 metri di caduta un pg subisce 1d6 danni. Un tiro riuscito su un tratto di "Acrobazia" annulla i danni per i primi 3 metri e dimezza quelli fino a 9 metri.

Regole accessorie

Ecco qui una raccolta di regole e house rules inviateci dai giocatori di GUS. Il Narratore le usi come meglio creda.

Forza e attacchi in mischia

Se ritenete che il danno di un'arma sia dipendente anche dalla forza dell'attaccante potete sommare un bonus di +1 danno ogni due punti sopra il valore 6 in un tratto legato alla forza fisica (p.e. Forza, Potenza, Robustezza ecc.). Quindi, se ad esempio, Grom il barbaro possiede "Forza" a 10, avrà un +2 ai danni in corpo a corpo.

Modifica valori in creazione

E' possibile, in fase di creazione, spostare punti tra i valori base di assegnamento (10, 9, 9, 8, 8, 8, 7, 7, 7), con la limitazione di non poter scendere sotto il 7 e andare sopra il 10. Tale regola va utilizzata con parsimonia e sotto lo stretto controllo del Master.

Tratti a costo maggiore

Alcuni tratti, per esempio quelli magici, sono molto potenti, pertanto il Narratore può applicare un moltiplicatore (x2, x3 ecc.) ai px necessari per aumentare il tratto. In fase di creazione, per aumentare tali tratti, è necessario spendere un numero di valori pari al numero del moltiplicatore. Esempio: in fase di creazione per portare a 9 il valore di magia (x2) è necessario spendere due 9.

Tratti a valore inferiore

Col consenso del Narratore un giocatore può abbassare un tratto che non sia già a zero. Per ogni due punti tolti si guadagna un +1 da assegnare ad un altro tratto. Uno degli svantaggi di questa regola è che, di solito, i

giocatori tendono ad abbassare tratti che il loro personaggio non andrà mai ad usare.

Difesa con l'arma

Se un pg vuole parare o deviare un attacco usando la propria arma (una spada, un'ascia ecc.) può farlo prendendo un malus di -2 sul proprio tratto d'arma e usarlo come tratto di difesa. Tuttavia nel round successivo attaccherà anche con un malus di -2.

Esempio: Kalius possiede un tratto di "Uso Spada" a 9 e vuole parare l'attacco avversario con la propria spada. Usa, quindi, il tratto "Uso Spada" con valore 7 (9-2). Nel round successivo Kalius, attaccherà con un malus di -2.

Scontri di massa

Quando ci si trova a combattere contro molti nemici, come in una battaglia, può essere difficile per il narratore portare avanti lo scontro.

Per snellire tali combattimenti assumeremo quindi che un pg può essere attaccato in contemporanea al massimo da 4 avversari, uno per direzione, il cui valore d'attacco è la media dei loro valori (in uno scontro su vasta scala è facile per il Narratore stabilire una media in base alla qualità degli avversari). Sommeremo quindi al valore medio un +1 per ogni attaccante e un +7 come media del lancio dei 2d6.

Quindi se un pg viene attaccato da 4 armieri, che assumiamo abbiano valore d'attacco medio 8, questi attaccheranno con un 19, ossia 8+4+7.

Il pg calcola quindi la media tra il suo valore d'attacco e la sua difesa e usa tale valore per superare quello degli attaccanti.

Se il pg supera o eguaglia il valore degli avversari non subisce danni, e per ogni punto in più elimina un avversario; altrimenti subisce 1d6 danni per ogni punto in meno.

Esperienza Diretta

Ogni qual volta un pg ottiene un 2 o 12 in una prova, il giocatore segna sulla scheda 1 px accanto al tratto in questione. Quando i px raggiungono il valore attuale del tratto esso aumenta di un punto.

Durante la partita

Questa parte è stata presa dal manuale di Simulacri edito dalla Nexus editrice.

Un Narratore competente ne vale dieci. Sia che voi abbiate già dimestichezza con il gioco di ruolo in qualità di giocatore o che questo sia il vostro primo approccio con questa forma di divertimento, ecco alcuni comuni problemi (che, una volta diventati arbitri, dovrete risolvere per mantenere il controllo della partita) e le relative soluzioni.

Non così veloce

Il gioco di ruolo suscita la curiosità della gente interessata al teatro, al cinema, alla letteratura o ai fumetti. La qualità principale di queste persone, la loro immaginazione, vi può fare qualche scherzo, soprattutto se si tratta di veri appassionati.

Spesso monopolizzano l'avventura, anticipando le decisioni del Narratore oppure contestano le sue scelte o il modo di arbitrare. Questo piccolo incidente si manifesta spesso le prime volte che giocate e, allora, non esitate a interrompere la partita per rispiegare il principio dello scambio di domande e descrizioni fra giocatori e narratore, che è il solo a decidere delle conseguenze delle azioni dei pg.

Nel caso, mimate il dialogo fra un arbitro e un giocatore, così come dovrebbe essere, e magari fatevi aiutare nell'esempio proprio da un altro giocatore, se già conosce il gioco di ruolo.

In tutti i casi, evitate di vessare i vostri giocatori troppo fantasiosi o intraprendenti, facendogli pesare l'autorità dell'arbitro o facendogli sentire che non hanno capito niente dello spirito del gioco. D'altronde, certe situazioni 'imbarazzanti' possono capitare lo stesso anche con i giocatori più esperti, quando l'apparente calma dell'avventura fa supporre loro che tutto vada bene.

Così Humphrey, il personaggio di Roberto, è un investigatore che si è introdotto di notte nell'ufficio di una compagnia sospetta. Se avete appena detto a Roberto che, dopo aver scassinato la porta d'entrata, trova gli uffici aperti (ma che non contengono niente d'importante), lui potrebbe imbandanzirsi e dichiarare: <<Bene, entro nell'ultimo ufficio e lo rovistato come gli altri... Neanche là trovo le prove?>>

Ora giustamente, consultando il vostro scenario dovete fare marcia indietro: <<Un attimo, per il momento non puoi affatto rovistare, poiché la porta di quest'ultimo ufficio è chiusa a chiave>>.

Capita spesso di dover tornare indietro su precedenti affermazioni, questo perché si sono mal interpretate le descrizioni dello scenario oppure perché non si è capito come un'azione di un giocatore possa aver modificato la situazione.

Dove sono?

Nel corso di un'avventura, è abbastanza raro non partecipare a un combattimento. E' in questa circostanza che si creano più difficoltà a visualizzare lo spazio e i protagonisti. In generale quello che capita è questo: <<Alarico passa dietro al terzo guerriero mentre Sindra cerca di appendersi al lampadario e Tabor tenta di sgusciare fra i due preti che Bultor sta ingaggiando. Le due guardie estraggono le spade dai loro foderi...>>.

Mal di testa garantito, seguito dalle recriminazioni dei giocatori: <<Ma no, se avessi visto che la colonna mi nascondeva il prete avrei tirato sulla seconda guardia e Alarico sarebbe allora potuto andare in soccorso di Tabor>>. Per risolvere questo problema, c'è una soluzione molto semplice: usare delle miniature, delle semplici pedine o un qualsiasi piccolo oggetto.

Disegnate su un foglio di carta (meglio se quadrettato) il luogo dove si trovano i personaggi, in scala approssimativa rispetto alle pedine e piazzate queste ultime sulla piantina per ogni personaggio (giocatore o non giocatore) presente.

In ciascun turno, i giocatori indicano all'arbitro ciò che i loro personaggi tentano di fare e l'arbitro ridispone tutte le pedine per indicare la nuova situazione. Per disegnare le piantine si possono utilizzare, oltre a carte e matite, una lavagna di plastica bianca e un pennarello cancellabile.

Ciclotroni o Megatoni?

Lo scopo del gioco di ruolo è di permettervi di vivere un'avventura, di divertirsi, di entrare, tramite un personaggio di fantasia, in situazioni da cui si può uscire solo con l'astuzia e/o l'immaginazione. Non fatevi perciò trascinare dalla tecnica esasperata.

Il primo strumento di un narratore è il buon senso. Certo questo può essere soggettivo, ma in generale tutti saranno d'accordo nell'ammettere che un precipizio di due metri di larghezza potrà essere superato senza problemi da un personaggio in piena forma che prenda un po' di rincorsa. Uno leggermente ferito, invece, dovrà fare una prova di tratto per vedere di passare. Infine, un terzo con un braccio e un piede ingessati non avrà alcuna possibilità.

E' per questa ragione che dopo un periodo in cui si esigevano giochi di ruolo ultraprecisi, ultratecnici, forniti di regole ultracomplesse per ciascun tipo di azione possibile, la tendenza ritorna sempre più verso una struttura semplice.

Alcuni principi permettono al narratore di non dover imporre decisioni arbitrarie (<< Succede così perché lo decido io e basta! >>), ma senza per questo rallentare il gioco con eccessivi riferimenti alle regole.

D'altra parte, il tecnicismo non deve invadere troppo l'avventura. Non è molto importante conoscere la cadenza di tiro o la precisione relativa di una certa arma rispetto ad un'altra. In uno scontro, questo non è che un fattore fra molti altri: rapidità d'azione, sicurezza del gesto, posizione del tiratore, ecc. Allora perché tenere conto di tale parametro e non del tal altro? Se, per esempio, un personaggio indaga su un incidente avvenuto durante un'immersione e sia il giocatore che tiene l'investigatore che l'arbitro sono sommozzatori, evidentemente sarà molto più divertente interpretare la scena in modo molto tecnico:

PG: << Hmm, quanto tempo è restato sott'acqua? >>

Nr.: << Secondo un pescatore, da dieci a quindici minuti. >>

PG: << Provo a respirare dal suo boccaglio. >>

Narr.: << La bombola è vuota. >>

PG: << Hmmm. Dunque ha compiuto una discesa molto profonda... >>

Aggiungete questo genere di dettagli in uno scenario solo se siete sicuri di voi e se sapete che i vostri giocatori hanno le conoscenze per potergli stare dietro.

Al contrario, negli argomenti che vi sfuggono totalmente, valutate la situazione a lume di naso e fate fare al giocatore la prova che ritenete più adatta, per determinare l'esito dell'azione (immaginate la scena come se essa si svolgesse in un film, questo vi aiuterà a visualizzare quali possono essere le conseguenze più plausibili).

Corto circuito

Un trucco per inventare le proprie avventure è di creare il covo del 'cattivo' (il signore tenebroso o il boss della banda criminale) e di 'ricamarci' intorno i vari particolari. Ora, se avete semplicemente intenzione di mettere delle guardie o delle trappole all'entrata, sappiate che le invenzioni dei giocatori durante la partita vi procureranno i sudori freddi. Ecco un caso.

Volendo soccorrere un mago apparentemente prigioniero nella propria casa, i PG arrivano vicino a una costruzione circondata dall'acqua, con una sola strada all'asciutto che conduce a un'unica porta. I personaggi sono arrivati di giorno, essendo stati avvisati da dei paesani che << la notte, degli strani rumori escono dal castello, ma di giorno è tutto calmo e silenzioso >>. Fintando una trappola, un giocatore domanda al narratore: << Com'è il tetto >>. Risposta: << Beh, normale, di tegole >>. I giocatori decidono

allora che la cosa migliore è arrampicarsi e passare dal tetto. Sciaguratamente, il narratore, consultando la sue piantine, si accorge che, dal punto in cui sono saliti, i pg sbucheranno proprio nella sala del tesoro! Prova allora a scoraggiarli, comunicandogli che, sotto le tegole, il tetto è di pietra. Ma questa scorrettezza non fa altro che confermare ai giocatori che la stanza al di sotto contiene qualcosa di prezioso. Si dedicano perciò a demolire la muratura e terminano in un attimo quello che avrebbe dovuto essere il finale. Fortunatamente per lo svolgimento dell'avventura, convinti di poter trovare altre cose interessanti e di salvare il mago, si apprestano a penetrare nel cuore della casa e a percorrere al contrario il cammino previsto dal narratore.

Trovando dei barili nella cantina, si accorgono che sono parecchie ore che non hanno né mangiato né bevuto e decidono di concedersi qualche goccetto di buon vino. I giocatori, in seguito, fanno agire i loro pg come degli individui sbronzi, che si fanno gli scherzi, che agiscono con leggerezza e non si accorgono che scende la notte e che le creature del castello si stanno svegliando. Due di essi scamperanno al massacro 'per distrazione', volendo fare un giro in barca che li condurrà all'esterno.

Ecco un'avventura che ha preso una piega molto diversa da quello che il narratore aveva immaginato scrivendo il suo scenario.

Questo genere di deviazioni richiede una buona prontezza di spirito, ma rappresenta anche uno dei piaceri del narratore, che subito si appassiona per ciò che non aveva previsto.

Tuttavia, se sono le prima volte che arbitrate, avrete abbastanza da fare per gestire lo scenario come lo avete progettato. Se i giocatori imboccano una strada che non vi convince, inventate un ostacolo insormontabile o molto dissuasivo per poterli ricondurre sulla 'retta via' (barriere, stretta vigilanza, muri crollati, passaggi troppo stretti, ecc.). Non abusate troppo di questi stratagemmi. Una o due volte nella partita, passi, ma se si va oltre i giocatori avranno la sensazione che siete voi, e non loro, a decidere della loro azioni e, presto, si disinteresseranno alla vostra avventura.

'Quando' sono?

Nell'avventura, il tempo non scorre per forza allo stesso ritmo del tempo reale; il principio è esattamente identico a quello del cinema: ci sono scene scellerate, rallentate e salti temporali.

Scene accelerate

Quando i personaggi intraprendono un'azione lunga e ripetitiva, il narratore si può permettere di riassumerla completamente con una descrizione. Se, per esempio, i personaggi montano la guardia tutta la notte con gli stessi turni di guardia, è sufficiente dire: <<Primo turno di guardia, nessuno problema per Teodorico e Madrellena. Quattro ore dopo svegliano Syndrael e Tahar. A parte il grido di una civetta, non succede niente d'importante...>>. Il fatto di descrivere anche rapidamente la situazione non nega che qualcosa potrebbe accadere ugualmente durante la notte.

Scene rallentate

Come abbiamo già visto, i combattimenti sono spesso difficili da visualizzare e durano pochi attimi per i personaggi. Bisogna allora scomporre ciascuna azione e risolverla una dopo l'altra. E' così che si potrà sapere se Alarico ha potuto raggiungere Tabor prima che la seconda guardia gli piombi addosso alle spalle oppure no. Procedete nello stesso modo per gli inseguimenti in auto, i combattimenti spaziali, ecc.

Salti temporali

A volte è meglio saltare alla scena successiva, senza prendere tempo in descrizioni. Se gli avventurieri si imbarcano sul panfilo che va da Parigi a New York e il viaggio non è importante per la storia, basta continuare il racconto con: <<Sette giorni più tardi a New York...>>. Infine, potete fare dei piccoli salti temporali.

Quando qualcuno forza una porta, per esempio, impiegherà circa dieci minuti. Potete dire: <<Dopo dieci minuti di tentativi, la porta si socchiude>>. Non dimenticate mai, quando fate dei salti temporali, di tenere conto del tempo trascorso.

Può darsi che il nostro ladro abbia fatto scattare un allarme silenzioso e che le forze di polizia si dispongano attorno all'edificio. Se ha forzato cinque o sei di queste porte, il quartiere sarà interamente circondato.

Chi sta davanti?

Presi dalle descrizioni delle azioni e dal susseguirsi degli eventi, comunicate ai vostri giocatori che entrano nella stanza successiva ma... in realtà, quale stanza? Non avete avuto il tempo di leggere le istruzioni seguenti, oppure la vostra piantina è sepolta dai fogli, o è caduta per terra... Il metodo più usato da un narratore per darsi un attimo di respiro è di domandare l'ordine di marcia e/o quali oggetti i personaggi tengono in

mano. Infatti, se c'è una trappola, è chi marcia in testa che ci cadrà; se i personaggi sono aggrediti da dietro, è l'ultimo della fila che verrà attaccato per primo; se i personaggi hanno le armi pronte, avranno meno svantaggi in caso di attacco. Ma se spunta la polizia, passeranno sicuramente qualche guaio nel dover spiegare la situazione. Questo genere di domande fa presagire qualche pericolo e i giocatori si prendono sempre un po' di tempo per riflettere, lasciandone così al narratore per poter riorganizzare le sue note e le sue idee. Anche di questi pretesti non bisogna abusarne... Un po' più sofisticato a anche pericoloso: fate notare un dettaglio insolito ai personaggi. <<Mentre stai per aprire la porta, senti qualcosa che ti sfiora i piedi, e hai giusto il tempo di vedere un topolino nascondersi in una fessura del muro. Ti sembra che qualcosa brilli nel buco>>. Descrivete più precisamente a tana (dimensioni, altezza, profondità), facendo sembrare che state leggendo i dettagli dei vostri fogli. Questo farà credere ai giocatori che questo posto è importante perché è <<descritto nello scenario>>. Nel tempo che i personaggi impiegano a chiedersi se c'è pericolo a guardare e trovare un pezzo di specchio, avrete avuto il tempo di leggere o pensare il seguito dell'avventura. Un buon metodo per evitare i 'buchi' è di proseguire lo scenario a modo vostro. Il modo che vi abbiamo descritto qui non è sicuramente il solo. Alcuni scrivono pagine di testi, altri preparano delle schede, altri ancora riassumono tutto su uno schema con rinvii ad altre pagine. A voi trovare la maniera che più vi è consona.

Allarme rosso

Una volta presi nel gioco, i giocatori immaginano le scene, vivono le situazioni dell'avventura, elaborano stratagemmi. Malgrado ciò, una partita è fatta di momenti pieni di azione e di altri più tranquilli, in cui si organizzano piani o magari si investiga con calma. Ma appena uno dei giocatori intavola un dialogo un po' più lungo con il narratore, succede che l'attenzione degli altri si rilassa. Anche se, in generale, ognuno si immedesima di nuovo nel suo personaggio quando l'azione si rianima oppure le informazioni raccolte diventano più interessanti, capita a volte che due giocatori intavolino una conversazione totalmente estranea al gioco (<<Hai visto il film di ieri sera? Non male... Quello che hanno dato la scorsa settimana era meglio... vai al cinema lunedì?). Mentre alcuni lo fanno discretamente, prestando attenzione lo stesso allo svolgersi del gioco, altri invece tendono a dimenticarlo del tutto, addirittura parlando istintivamente più forte

per meglio... coprire il dialogo fra il giocatore e il narratore!

In questi casi, utilizzate una minaccia che incomba improvvisamente sui personaggi dei giocatori distratti. Se sono entrati illegalmente in un locale... arriva la polizia (o il guardiano, il proprietario, ecc.). Se sono all'esterno... si scatena una burrasca. Se sono in una locanda... si sviluppa un principio d'incendio oppure un ubriaco li provoca. E così via. Lo scopo è di recuperare i distratti riattivandoli nell'ottica del gioco, evitando così delle ramanzine spesso fuori luogo.

Vi può succedere che arrivino a giocare delle persone su cui, alla fin fine, non fa presa il gioco di ruolo. Se questo trucco non le coinvolge di nuovo nell'azione, prendetele da parte e domandategli se preferiscono smettere di giocare. Nel caso, se ci sono ancora altri giocatori interessati a proseguire la partita, proponete ai 'disertori' di giocare ancora un po', fino a che un 'incidente' non viene a mettere fine ai giorni dei loro personaggi. Uno o due del gruppo che muoiono uccisi dai nemici è un fatto che motiva ancora di più il resto dei personaggi, mentre dei giocatori che si disinteressano all'avventura sono una doccia fredda per l'entusiasmo degli altri.

Ruolo puro o tecnica?

La maggior parte dei giocatori ama molto lanciare i dadi. Ciò gli dà l'impressione di poter influire sul destino del loro personaggio. Bisogna vedere con quale attenzione scrutano il risultato quando le circostanze sono drammatiche e invece con quale disinvoltura li lanciano quando <<non succede niente>>.

D'altronde, alcune persone preferiscono che l'arbitro gli faccia un vero e proprio racconto, tirando i dadi di nascosto, per mettergli in scena il risultato. Piuttosto che sentirsi dire <<Riuscito di 6, gli fai 10 punti ferita>>, preferiscono di gran lunga: <<Gli scivoli così dolcemente dietro che puoi assestare la tua manganellate alla base della sua nuca. E' così stordito che barcolla>>.

Questo metodo, in realtà, impone più lavoro al narratore. Deve avere davanti una copia di tutte le caratteristiche di personaggi e deve poterle consultare con un solo colpo d'occhio. In più, deve essere di un'onestà rigorosa, poiché ai giocatori non piacerebbe scoprire che il narratore truca i risultati per far andare l'avventura come desidera lui, o per favorire il tale giocatore o il tal altro.

Se optate, però, per questo metodo, bisognerà che i giocatori pensino a ricordarvi di volta in volta che hanno certi talenti, preferibilmente in modo sottile;

diranno, cioè: <<Ho già sentito parlare di questa malattia durante i miei studi di medicina?>>, piuttosto che: <<Non dimenticarti che ho trattato in medicina!>>.

Eroi e morte

I personaggi sono gli eroi dell'avventura. Gli eroi non muoiono mai (almeno nei telefilm!). Però, se uno di loro viene ucciso, sarà molto frustrante per il giocatore, specialmente se questo personaggio aveva già un passato, con molte avventure al suo attivo e una certa esperienza.

Perciò, il giocatore sentirà dei veri brividi se, in momenti cruciali, il suo personaggio può realmente lasciarci la pelle. Sennò, che c'è di più facile e noioso di affrontare tutti i pericoli sapendo che non c'è alcun rischio? In pratica, sta al narratore saper dare il giusto equilibrio alla partita.

Per far sentire un pericolo nascosto che può verosimilmente sfiorare i personaggi, il narratore può far cadere la disgrazia su un png, per esempio la guida se ce n'è una, o su una qualsiasi altra vittima non controllata da un giocatore.

Questo 'trucco' è sovente usato nelle serie televisive tipo "Star Trek". C'è sempre uno dei membri dell'equipaggio d'esplorazione che tira le cuoia, tanto per mostrare la realtà del pericolo agli 'eroi' (questo riguarda solo i casi in cui la vittima può essere un qualsiasi individuo presente poco importante: è evidente che quando una botola deve aprirsi sotto i piedi di qualcuno, è il primo della fila che ci cade dentro, tanto peggio se è il pg di un giocatore).

Come al solito, non usate sistematicamente questo trucco ed evitate di impiegarlo in ogni partita.

Quando un personaggio corre verso una morte certa, senza, alcuna via di scampo, ci resta! Quel che fa la differenza è il perché sta agendo così. Se il giocatore è tanto stupido da far entrare il proprio personaggio disarmato dentro la gabbia delle tigri affamate per raccogliere qualche indizio, è un suo problema! Le tigri non hanno alcuna ragione per lasciare ripartire vivo un pranzo così atteso... Se capite che il giocatore ha agito in questo modo perché aveva mal compreso il funzionamento del gioco, guardate se potete fare un passo indietro (vedete il paragrafo *Non Così Veloce!*).

Altrimenti il suo personaggio è proprio morto.

Al contrario, il personaggio può gettarsi in pasto al nemico per eroismo, al fine, per esempio, di ritardare gli inseguitori e permettere ai suoi amici di scappare. In questo caso, rappresentate la scena coerentemente con il vostro scenario e, se i dadi non gli sono sfavorevoli,

cercate di offrirgli almeno una fine gloriosa e spettacolare.

Senza arrivare a comportamenti kamikaze, il personaggio può correre grossi rischi e ritrovarsi circondato da nemici imbattibili. Se costoro hanno una ragione per tenerlo in vita, giocatela (interrogatorio, usarlo come ostaggio o per riscatto).

In tutti i casi in cui il personaggio di un giocatore muore, cercate di fagliene creare un altro, che si aggiungerà al gruppo nel modo più logico possibile.

E allora ti uccido per primo!

La particolarità del gioco di ruolo è di essere un passatempo dove non ci sono né vincitori né vinti. Il suo scopo è di far vivere un'avventura a un gruppo di amici.

Eppure, un riflesso condizionato dei principianti è credere che bisogna mostrare di essere il migliore dei compagni. Così, Silvia, che gioca con il ladro Grisù, dice all'arbitro: <<Borseggio Teodorico>>, oppure Federico che gioca la bella Anastasia dice: <<Seduco Alarico, così obbedirà ai miei ordini>> (chiaramente, Teodorico e Alarico sono pg interpretati da altri giocatori). Rapidamente, l'ambiente rischia di surriscaldarsi e la serata di volgere al disastro (<<Se tu mi borseggi, ti do una spadata!>>, <<Sì, ma io ho un insetticida spray e ti acceco>>, <<Però è a me che sono stati affidati i soldi del viaggio>>...).

Per evitare questo, spiegate bene che lo scopo dei giocatori è di portare a termine un'avventura, non di interpretare la parte con lo spirito di <<Ne resterà uno solo!>>.

Vietate anche ogni test di seduzione da parte di un personaggio giocatore verso un altro. Ci possono sicuramente essere delle controversie e si può discutere con passione, ma se Anastasia vuole convincere Alarico, è Federico che deve essere convincente, non il suo tiro di dadi.

E se un giocatore si mostra particolarmente fastidioso, cerca di trucidare i suoi compagni, ma soprattutto impedisce all'avventura di svolgersi, sbarazzatevi. Non prendetevi neanche la pena di mimetizzare la cosa lanciando dei dadi dietro lo schermo, sarebbe una dimostrazione di debolezza da parte vostra. Dite semplicemente: <<Un tuono esplose nel cielo, scocca un fulmine e ti folgora. Sei morto. Se vuoi, puoi andare a guardare la tivù di là>>.

Dadi e probabilità

Questa sezione sarà piuttosto tecnica e introdurrà alcuni fondamenti di teoria delle probabilità.

Innanzitutto il lancio di 2d6 produce risultati compresi tra 2 e 12, perciò non è affatto la stessa cosa lanciare 2d6 o 1d12, sia per la scala di valori ottenibili (il d12 comprende il valore 1 e i 2d6 no) sia per un diversa **densità di probabilità**.

La densità di probabilità ci dice quanto probabile è un evento rispetto ad un altro. Nel lancio di 1d6 tale densità ha valore unitario, ossia ogni valore ha la stessa probabilità di uscita, ed è pari ad 1/6 (circa 16,6 %).

Ma nel caso di 2d6 non succede la stessa cosa. Per comprendere meglio costruiamo la seguente matrice di valori che contiene tutte le possibili 36 combinazioni date dal lancio di 2d6.

	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	7
2	3	4	5	6	7	8
3	4	5	6	7	8	9
4	5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10	11
6	7	8	9	10	11	12

Come potete notare ci sono valori più probabili di altri. Ad esempio il 2 e il 12 compaiono una sola volta su trentasei, mentre il 3 è presente già due volte, il 4 tre volte, il 5 quattro, il 6 cinque, il 7 sei, l'8 cinque, il 9 quattro, il 10 tre e l'11 due. Quella appena descritta è un tipica distribuzione discreta a campana o gaussiana, che potete veder rappresentata nel grafico. I valori sull'asse delle ascisse sono i valori ottenibili dal lancio di 2d6, mentre quelli sull'asse delle ordinate sono la densità di probabilità.

Da questo possiamo ricavare la probabilità di ottenere un determinato valore.

2d6	Probabilità di ottenere il valore	In percentuale
2	1 su 36	2,7 %
3	2 su 36	5,5 %
4	3 su 36	8,3 %
5	4 su 36	11,1 %
6	5 su 36	13,8 %
7	6 su 36	16,6 %
8	5 su 36	13,8 %
9	4 su 36	11,1 %

<http://run.to/icb>thekeeper31@yahoo.com

10	3 su 36	8,3 %
11	2 su 36	5,5 %
12	1 su 36	2,7 %

Usando i valori appena riportati si può anche calcolare la probabilità di ottenere un risultato maggiore o uguale.

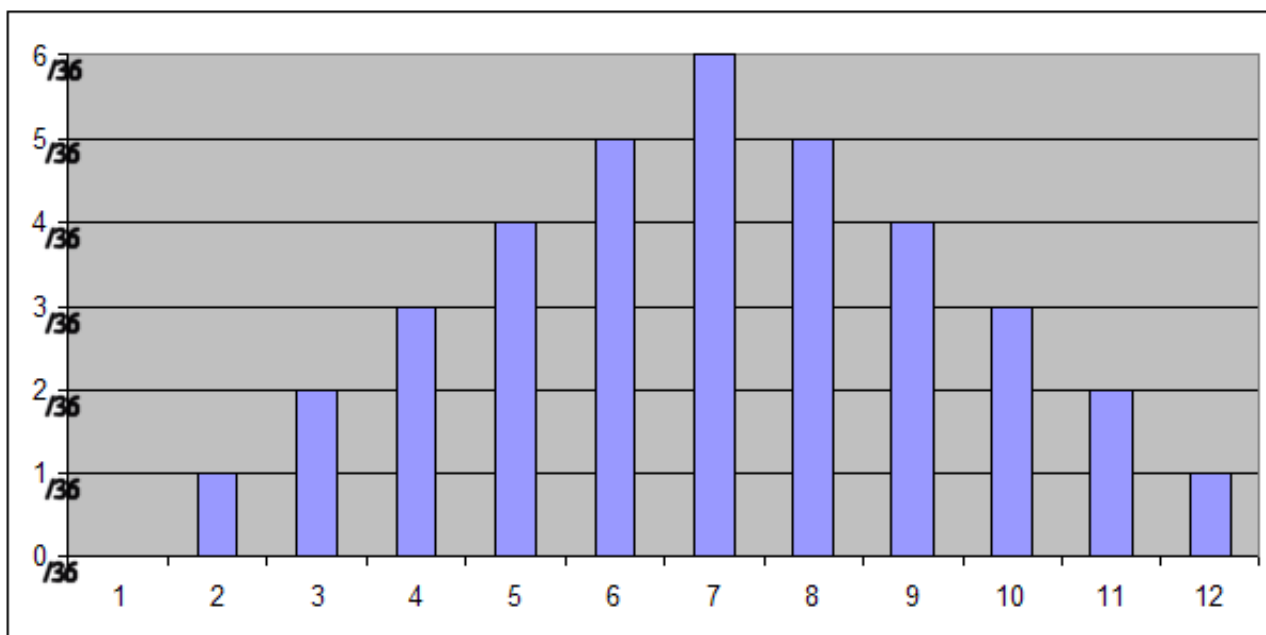
2d6	Probabilità di ottenere un risultato uguale o maggiore	In percentuale
2	36 su 36	100 %
3	35 su 36	97,2 %
4	33 su 36	91,6 %
5	30 su 36	83,3 %
6	26 su 36	72,2 %
7	21 su 36	58,3 %
8	15 su 36	41,6 %
9	10 su 36	27,7 %
10	6 su 36	16,6 %
11	3 su 36	8,3 %
12	1 su 36	2,7 %

Da quanto visto si può capire che il valor medio di 2d6 è 7, che è il valore con densità di probabilità più alta.

Oltre al valor medio esiste anche la *deviazione standard (o scarto quadratico medio)* che è un **indice di dispersione**, e indica in che campo tende a concentrarsi la maggior parte dei risultati

La deviazione standard nel caso di 2d6 è circa 2,4, che possiamo approssimare a 2. Tale valore ci dice perciò che il campo dei risultati più attesi oscilla fra 5 e 9.

In definitiva, senza tediarsi con calcoli complicati, si può dimostrare che il 66,6 % dei risultati ottenibili dal lancio di 2d6 oscilla tra 5 e 9, mentre un 16,7 % tra 2 e 4 e un altro 16,7 % tra 10 e 12.





Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.0 Italia

Tu sei libero:

- di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire o recitare l'opera

Alle seguenti condizioni:

- Attribuzione. Devi riconoscere il contributo dell'autore originario.
- Non commerciale. Non puoi usare quest'opera per scopi commerciali.
- Non opere derivate. Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera.
- In occasione di ogni atto di riutilizzo o distribuzione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera.
- Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare ad ognuna di queste condizioni.

Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra

Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del *Codice Legale (la licenza integrale)*.

[<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/it/legalcode>]

Limitazione di responsabilità

[<http://creativecommons.org/licenses/disclaimer-popup?lang=it>]

Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/publicdomain/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

