

# Anthropos



## TRIA

REGOLAMENTO PER GIOCHI DI RUOLO

*Alessandro Peretti*

16 aprile 2013



*Che c'è di più divertente che cavalcare sulle strade bianche,  
lungo un sentiero tortuoso o in mezzo alla brughiera [...]?*



# 1 Introduzione

## 1.1 Giochi di ruolo

Quante volte da bambini abbiamo giocato a *facciamo finta che...*? Ebbene, si trattava di una semplicissima forma di gioco di ruolo. Dunque, visto che ci piaceva moltissimo, perché smettere? Ma dato che ora siamo cresciuti, potremmo giocare in un modo un po' più complicato: potremmo giocare un *gioco di ruolo*.

Infatti un gioco di ruolo non è altro che un normale gioco di società, governato dalla legge del *facciamo finta che*, da giocare tra amici stando comodamente seduti intorno a un tavolo.

Uno dei giocatori si occuperà di dirigere il gioco, moderarlo e gestirne l'ambientazione (perciò solitamente viene chiamato *Narratore* o *Master*), mentre gli altri controlleranno dei personaggi. Tutti insieme, con le loro invenzioni e interazioni, daranno vita a una narrazione condivisa, ovvero, si inventeranno e si racconteranno una storia.

Un gioco di ruolo è un gioco un po' particolare anche perché *non è competitivo*. La prima regola e obiettivo fondamentale, per tutti i partecipanti, è semplicemente quella di salutarsi, al termine della partita, portandosi dietro la sensazione di aver fatto qualcosa di bello o, in altre parole, di essersi divertiti insieme.

Esistono moltissimi modi di giocare di ruolo e relative sfumature, proprio come esistono moltissimi modi di raccontare un fatto, o di scrivere una poesia su un determinato argomento. Ecco un breve esempio che vi chiarirà subito le idee, visto che il modo migliore per spiegare che cosa sia un gioco di ruolo consiste nel cominciare subito a giocarci!



*Narratore* — La luce trasversale che filtra tra le cime degli alberi della foresta in questa fredda mattina primaverile è tinta del verde brillante della lussureggiante vegetazione...

*Giocatore 1* — Sistemiamoci in fila per uno compagni, il sottobosco è fitto e non vedo sentieri che possano facilitare il nostro cammino, seguitemi.

*Giocatore 2* — Io vado per secondo, dietro Lucius.

*Giocatore 3* — E io per ultimo, presto!

*Narratore* — Procedete lentamente, immersi negli innumerevoli suoni prodotti dagli animali e dagli elementi naturali. Poi Lucius individua, sotto un ciuffo di felci, un piccolo frammento di pietra appartenuto sicuramente a un capitello o a un qualche altro elemento architettonico.

*Giocatore 1* — Guardate! Siamo finalmente giunti alla Città Sacra...

## 1.2 L'immaginazione

Avrete intuito che l'unico requisito veramente indispensabile per giocare, oltre a qualche amico, è una buona dose di *immaginazione*. Certo è un tipo di gioco difficile, che impegna molto la mente, ma tutti gli appassionati sono concordi nell'affermare che maggiore è lo sforzo e maggiore è il divertimento. Se non siete disposti a un piccolo sforzo allora smettete subito di leggere e passate al Gioco dell'oca, a Monopoli o a qualunque altra cosa, ma se siete disposti a provare probabilmente questo diventerà il vostro gioco di società preferito.



## 2 Regolamento

**I**l presente regolamento è basato su semplicità, immediatezza e flessibilità. Le regole sono poche e semplici e anche molto generalizzate; forniscono metodi per gestire i personaggi, il loro sviluppo, la risoluzione dei conflitti e introdurre una buona dose di imprevedibilità.

Queste regole sono una base di partenza e non delineano alcuna ambientazione. Per questo o per simulare in maniera più approfondita alcuni aspetti della partita fate ricorso a regole supplementari.

I materiali necessari per giocare sono soltanto, oltre a carta e matita, tre tipi di dadi: a venti facce (d20), a dodici facce (d12), e il più comune dado a sei facce (d6).

Ricordate che sia il narratore che i giocatori devono conoscere bene tutte le regole che verranno applicate durante la partita.



### 2.1 Personaggi

Il personaggio giocante, che per brevità chiameremo *pg*, è lo strumento attraverso il quale un giocatore interagisce con l'ambiente fittizio creato dalla narrazione.

Per favorire uno stile di gioco interpretativo è preferibile che ogni giocatore controlli un solo personaggio per partita.

Quanto più un *pg* è ben delineato, tanto meglio sarà gestibile e tanto maggiore sarà il divertimento! Le informazioni che lo definiscono sono: i valori delle *caratteristiche base*, le *abilità* (anch'esse con i loro rispettivi valori numerici), le *particolarità*, e vari *elementi descrittivi verbali*. Tutte queste informazioni sono raccolte in uno o più fogli che compongono la *scheda del personaggio*, che ogni giocatore dovrà tenere a portata di mano insieme a gomma e matita per le eventuali modifiche che bisognerà apportarvi.

#### 2.1.1 Esperienza

I *punti esperienza* misurano quanto il personaggio possa aver imparato nel corso della sua vita. Al momento della creazione del *pg* si stima un valore di partenza che serve per acquisire un numero limitato di abilità o per variare di alcuni punti le *caratteristiche base*. Nel corso del gioco un personaggio incrementa la propria esperienza con gli stessi meccanismi della vita reale:

viaggiando, conoscendo altri personaggi, e in generale vivendo avvenimenti importanti, indipendentemente dal successo o dal fallimento rispetto agli obiettivi propri del pg o del gruppo.

<i>tipo di evento</i>	<i>punti esperienza</i>
evento non ordinario	+1 punto
evento importante	+2 punti
evento irripetibile	+3 punti

### 2.1.2 Caratteristiche

Le caratteristiche base sono nove, divise in tre gruppi, a seconda che siano riferite al *corpo*, alla *mente*, o allo *spirito*. Ad ognuna di esse è associato un punteggio compreso tra 1 e 6. Più la caratteristica è marcata e più il punteggio è alto.

Seguono delle brevi definizioni che hanno come unico scopo quello di chiarire i concetti che si desidera rappresentare con le caratteristiche, senza aver la pretesa di voler dare una definizione stretta di concetti come *l'intelligenza*, che sono tutt'ora oggetto di discussioni filosofiche.

Caratteristiche del corpo:

*Forza* – capacità di agire attivamente sul mondo fisico tramite il proprio corpo.

*Resistenza* – capacità di opporsi a ciò che agisce sul corpo fisico per mutarne gli stati o la forma.

*Agilità* – prontezza o rapidità nel rispondere a sollecitazioni esterne o cambiamenti di stato.

Caratteristiche della mente:

*Volontà* – capacità di imporre attivamente il proprio pensiero per la realizzazione dei propri fini.

*Serenità* – rappresenta la stabilità interiore, l'imperturbabilità.

*Intelligenza* – capacità di comprendere ed elaborare pensieri complessi.

Caratteristiche dello spirito:

*Carisma* – autorità, o capacità di influenzare attivamente gli altri.

*Moralità* – fedeltà ai propri principi, sia di ordine religioso che non.

*Sensibilità* – attitudine a percepire e interpretare sensazioni esteriori o segni provenienti da altri individui.

Ricordate che le caratteristiche base sono lo scheletro del vostro personaggio. Ogni qualvolta sia necessario metterlo alla prova o valutare alcuni suoi aspetti, in mancanza di particolarità o abilità precise, dovrete fare ricorso esclusivamente ad esse.



### 2.1.3 Particolarità

Per definire in profondità un personaggio, oltre a delineare le sue attitudini fisiche, mentali e spirituali (le caratteristiche base) e le abilità apprese nel corso della vita, faremo ricorso anche alle *particolarità*, che rappresentano pregi, difetti e ambiguità, innati o acquisiti, che possono essere più o meno marcati, e perciò sono accompagnati anch'essi da un valore numerico compreso tra 1 e 6 che sarà utilizzato alla stregua degli altri punteggi quando necessario.

Le particolarità caratterizzano fortemente i personaggi, possono anche fornire spunti per trame e sottotrame ed aggiungere molto colore al corso di una partita.

*Jake – particolarità: cicatrice sulla gancia, valore: 1*

— Jake, come ti sei procurato quella cicatrice?

— Non te l'ho mai raccontato? Mi trovavo con cinque compagni al largo delle coste di Cuba, quando improvvisamente...

*Jake – particolarità: volto sfigurato da cicatrice, valore: 5*

— Jake, posso chiederti come è successo che...?

— Sì, una volta anche io avevo una faccia, prima della notte in cui...



### 2.1.4 Abilità

Le *abilità* includono tutto ciò che si può apprendere nel corso della vita, per esempio guidare un veicolo, nuotare, parlare una lingua straniera, ecc; possono perciò variare molto a seconda del tipo di personaggio e dell'ambientazione in cui si gioca.

In ogni ambientazione ciascuna abilità è associata ad una *classe*, che è indicativa della sua difficoltà e della sua diffusione in quel contesto; ed un

*livello* di bravura compreso tra 1 e 6, con un significato simile a quello delle caratteristiche base: più il numero è alto e migliori sono le capacità. Apprendere una determinata abilità equivale, per un personaggio, ad acquisire un livello di bravura di almeno un punto. Per ogni punto acquisito il pg deve spendere un numero di punti esperienza che dipende dalla classe della abilità in questione.

<i>classe</i>	<i>punti esperienza necessari</i>
facile/comune	3 punto
media/non comune	6 punti
difficile/rara	9 punti

L'*equitazione*, in un contesto medievale sarà *facile* e molto comune, in un contesto moderno *difficile*, nonché rara. L'essere in grado di leggere e scrivere in un contesto moderno, sarà *facile* e molto comune, mentre in una ambientazione alto-medioevale sarà *difficile*, o addirittura distinta in due abilità separate: *lettura* e *scrittura*, entrambe difficili/rare.

Prima di incominciare la partita è necessario avere già pronto un elenco di abilità e la loro relativa classificazione, che sia adatto alla ambientazione in cui si giocherà.

Riepiloghiamo di seguito tutte le informazioni raccolte sulla scheda del personaggio.

<i>valori numerici</i>	<i>elementi descrittivi</i>
forza	nome del personaggio
resistenza	età
agilità	descrizione fisica (altezza, peso,...)
volontà	abiti indossati
serenità	oggetti trasportati
intelligenza	oggetti posseduti
carisma	descrizione del carattere
moralità	consuetudini
sensibilità	ambizioni
abilità	opinioni
particolarità	classe sociale
punti esperienza	conoscenze (altri pg, png,...)

### 2.1.5 Creazione del personaggio

Per prima cosa iniziate a stendere una sommaria descrizione fisica e caratteriale del personaggio che avete in mente e riportatela sulla scheda, dopo-



diché cercate di quantificare ciò che avete descritto a parole assegnando i punteggi appropriati alle caratteristiche base. In questa fase può essere utile cercare di rispondere a delle domande come ad esempio: chi è? Che cosa fa? Da dove viene? In che cosa crede? Come si comporta? Quali sono le sue abitudini? ecc.

A questo punto calcolate un valore iniziale di punti esperienza moltiplicando per due la sua età e sommandovi un valore aggiuntivo concordato in base alla ambientazione da giocare e alla storia personale del pg.

*Jake A.*

età: 25 anni	→ +50
ambientazione moderna: elevata istruzione	→ +20
vita ordinaria	→ +0
	= 70 <i>punti esperienza</i>

*Jake B.*

età: 40 anni	→ +80
ambientazione corsara: scarsissima istruzione	→ +5
vita avventurosa	→ +35
	= 120 <i>punti esperienza</i>

Ricordate che più il valore di una caratteristica è alto e più essa risulta marcata. Al momento di creare un pg potete distribuire 24 punti tra le caratteristiche base.

Se lo desiderate, incrementate alcune caratteristiche spendendo 10 pun-

ti esperienza per ogni punto aggiunto, oppure, viceversa, diminuitele, per ottenerne 10 a credito per ogni punto caratteristica sottratto.

Per caratterizzare meglio il pg definite ora alcune particolarità e assegnate ad ognuna il valore che ne indica l'intensità (vedi il paragrafo *Particolarità*). Aggiungete, a credito, tanti punti esperienza quanti sono i punti dei valori delle particolarità.

Ora potete far acquisire delle abilità al pg spendendo i punti esperienza che avete calcolato fin qui. Non è necessario spenderli tutti, potrete farlo anche durante la partita, o la campagna (si indica di solito con questo termine una serie di sessioni di gioco collegate tra loro) per sviluppare il vostro pg.

### 2.1.6 Sviluppo del personaggio

Così come accade nella vita reale le esperienze e le vicissitudini a cui i pg andranno incontro potrebbero cambiarli, in parte o radicalmente, rispetto a come li avete definiti al momento della loro creazione.

Al termine di ogni partita, o prima di incominciarla, potete discutere, insieme agli altri giocatori e al Narratore, dell'acquisizione di nuove abilità o spostare alcuni punti nelle caratteristiche base, spendendo il numero appropriato di punti esperienza.

Nel caso in cui vogliate considerare dei pg anziani o che invecchiano con gli anni, per ogni decennio oltre i 40 anni, sarete obbligati a sottrarre 1 punto alle caratteristiche del corpo. Potrete aggiungerlo ad altre oppure ottenere i 10 punti esperienza a credito, da spendere diversamente.

<i>età del pg</i>	<i>punti caratt. corpo</i>
fino a 40	nessuna variazione
50	-1
60	-2
70	-3
80	-4
90	-5
100	-6

**Chi è? Che cosa fa?** *Il pg sarà un pirata, un corsaro non più giovane che ha vissuto molte avventure e solcato i sette mari.*

**In che cosa crede? Come si comporta?** *Ha pochi scrupoli e un concetto dell'onore ancora più scarso. È molto superstizioso, si circonda di amuleti e talismani. In fondo è un codardo, anche se si mostra sempre spavaldo.*

Nome: *Jake B.*

Età: *40 anni* → +80

Ambientazione corsara: scarsissima istruzione → +5

vita avventurosa → +35

= 120 p.ti esp.

Caratteristiche:

forza 4 volontà 2 carisma 2

resistenza 4 serenità 3 moralità 1

agilità 4 intelligenza 2 sensibilità 2

Particolarità:

fumatore 4

superstizioso 2

spavaldo 2

+8 p.ti esp.

Abilità:

annodare funi 4 facile/comune → -12

navigazione marittima 5 media/non comune → -30

carpenteria 4 media/non comune → -24

pescare 6 media/non comune → -36

azionare artiglieria 1 difficile/rara → -9

= -111 p.ti esp.

Esperienza (120 + 8 - 111 =) 17

Descrizione fisica: *alto e allampanato...*

Descrizione psicologica: *si mostra sempre sicuro di sé...*

Abiti indossati: *berretto di lana, giubba consunta da marinaio...*

Oggetti trasportati: *pipa e borsa di tabacco, coltello...*

Oggetti posseduti: *un baule con poche cose raccolte nei viaggi...*

Consuetudini: *prega ogni giorno...*

Ambizioni: *Desidera un vascello di sua proprietà.*

Classe sociale: *nostromo*

Conoscenze: *amicissimo di Billy Bud, marinaio della Principessa Clotilde, in cattivi rapporti con Ernest Horn, capitano della stessa nave...*

## 2.2 Test

Quando un personaggio intraprende delle azioni non comuni o che richiedano difficoltà particolari si mettono alla prova alcuni dei suoi punteggi per mezzo di un test. Il risultato del test dirà se l'azione ha avuto successo oppure no. Distinguiamo due tipi di test che chiameremo *test semplice* e *test complesso*, o conflittuale.



### 2.2.1 Test semplice

I test semplici si effettuano lanciando un dado e confrontando il risultato con un punteggio di riferimento. Si considera che l'azione abbia avuto successo se il risultato del dado è uguale o inferiore a tale punteggio.

Si possono effettuare dei test semplici per mettere alla prova uno, due, oppure tre punteggi contemporaneamente, che possono essere indicati tra le caratteristiche o le abilità impegnate nell'azione. Il dado da utilizzare sarà il d6 nel caso di un punteggio, il d12 nel caso di due e il d20 nel caso di tre.

Il valore di riferimento da confrontare con il risultato del dado è dato dalla somma algebrica dei vari punteggi, quando ne è coinvolto più di uno, più eventualmente un modificatore (che chiameremo *bonus* se positivo, *malus* se negativo) compreso tra 0 e 3 per ognuno di essi qualora siano presenti fattori esterni che possano facilitare/ostacolare la riuscita dell'azione. Potremmo, ad esempio, assegnare dei punti di *bonus* qualora il personaggio si serva di attrezzature specifiche e/o dei *malus* qualora sia presente un elemento di disturbo.

Jake sta correndo a perdifiato lungo una strada di campagna per raggiungere Louise, partita alcuni minuti prima: riuscirà ad arrivare in tempo? → test semplice su un valore: *resistenza* (4), *corre sotto il sole* (-1). Il risultato del lancio del d6 è 2, che è inferiore o uguale al valore di riferimento di Jake ( $4-1=3$ ). Jake, quindi non rimarrà senza fiato, ma riuscirà nel suo intento.

Come stima del valore dei modificatori si può tenere a mente che un fattore di intensità lieve corrisponda a  $\pm 1$ , un fattore di intensità media  $\pm 2$  e uno forte a  $\pm 3$ . Si può assegnare soltanto un bonus/malus nel caso di test semplice a un valore (la variazione sarà quindi compresa tra 0 e 3), due nel caso di test a due valori (variazione tra 0 e 6) e tre nel caso di test a tre valori o di test complesso (variazione tra 0 e 9).

Ricordate che il risultato del test semplice è sempre immediato e netto: successo oppure fallimento.

Jake vuole intrufolarsi di nascosto in casa di Robert Marlowe, di notte, ci riuscirà? → test semplice su due valori: *agilità* (4) e *intelligenza* (2), è *notte fonda* (+2) e *Jake si è tolto gli stivali per non far rumore* (+1). Il risultato del d12 è 10: fallimento ( $4+2+2+1=9$ ). Jake scavalca il davanzale e... Si inciampa in un rumorosissimo pentolone!

### 2.2.2 Test complesso

I test complessi servono a risolvere una situazione di conflitto tra due parti attive e a fornire una indicazione non solo di un eventuale successo o fallimento, ma anche della sua intensità. Si effettuano in modo simile ai test semplici a tre valori, in questo caso però bisogna anche individuare un punteggio (caratteristica o abilità) che rappresenta l'opposizione passiva della controparte all'azione attiva che si sta cercando di intraprendere.

Entrambe le parti in conflitto effettueranno il test (in generale impiegando le medesime caratteristiche o abilità) e, in caso di successo, ne calcoleranno i margini. Prevarrà chi avrà ottenuto il margine maggiore. In caso di parità avremo un nulla di fatto.

Il *margine di successo* che prevale può eventualmente essere modificato da un altro bonus/malus corrispondente a un punteggio compreso tra 1 e 6 che ne rappresenta l'efficacia.

La parte che prevale calcola quindi (arrotondando per eccesso) quante volte sta il *valore passivo* della parte perdente nel margine di successo finale.



Chiameremo questo risultato finale *grado di successo*. Qualitativamente si potrà interpretare come:

<i>grado di successo</i>	<i>valutazione</i>
1	successo lieve
2	successo moderato
3	successo importante
...	ecc.

Quando si effettua il test complesso i risultati estremi del dado si interpretano come *successo clamoroso* (1) o *fallimento catastrofico* (20). In caso di successo clamoroso si può ad esempio aumentare il grado di successo di un punto, mentre il fallimento catastrofico potrebbe essere addirittura controproducente.

In generale, quando si effettua un test, se l'aggiunta di bonus o malus forza il risultato a un successo o un fallimento il dado si lancerà comunque soltanto in caso di test complesso. Un risultato di 20 potrà mitigare il successo, ma non invalidarlo del tutto.

Jake e Bill stanno contrattando il prezzo di un barile di aringhe, chi dei due la spunterà? → test complesso su: *volontà*, *carisma* e l'abilità *contrattazione*, che Jake non possiede. È stato però raccomandato da un amico di Bill (*bonus +1*). Il valore passivo è l'*intelligenza*.

Jake

volontà 2    carisma 2    raccomandazione +1    = 5  
 dado: d20 → 12    → fallisce!

Bill

volontà 3    carisma 4    contrattazione 4    = 11  
 dado: d20 → 5    → riesce, con margine 6

L'intelligenza di Jake è 2, quindi Bill avrà un grado di successo pari a 3!  
 Jake si prenderà una grossa fregatura.

### 3 Il gioco

**G**iocando e rigiocando e confrontandovi con altri giocatori vi renderete conto di quante sfumature e variazioni potrete introdurre nella partita per affinare le vostre capacità, e questo vale per ogni gioco di ruolo, indipendentemente dal regolamento utilizzato.

Vista l'estrema libertà che concede un gioco di ruolo, è difficile definire



modi giusti e sbagliati di giocare, ma il rischio di incorrere in qualche errore sicuramente c'è. Ci tengo a sottolineare alcuni punti fondamentali.

- **Un gioco di ruolo non è soltanto una narrazione.**

Ricordate che tutti devono interagire e portare il loro contributo allo sviluppo della partita.

- **Un gioco di ruolo non è un palcoscenico teatrale.**

Calarsi nella parte è divertente, ma tenete presente che ogni giocatore è contemporaneamente spettatore e protagonista.

- **Il personaggio non è il giocatore.**

È inevitabile che un pg rappresenti alcuni aspetti della personalità del giocatore o fantasie ipotetiche basate sulle sue esperienze e conoscenze. Ma i pg sono gli strumenti del vostro divertimento, perciò non abbiate paura di sperimentare, e siate pronti a maltrattarli o abbandonarli se necessario.

- **Un gioco di ruolo è infinito.**

Questo è al tempo stesso il suo maggior pregio e il suo peggior difetto: i suoi limiti sono quelli della fantasia e delle capacità intellettuali dei giocatori. Se vi sentite persi senza punti di riferimento fissateli voi, alla storia, alla ambientazione o ai personaggi. Se invece al contrario vi sentite chiusi e ripetitivi non dovete far altro che ampliare i vostri orizzonti, qualunque cosa può fornirvi spunti: libri, film, articoli di giornale...

- **Può impegnarvi anche al di fuori della partita.**

Nessun gioco di ruolo incomincia e finisce nel solo tempo dedicato alla partita. Dovrete preparare dei personaggi, raccogliere e leggere del materiale relativo alla ambientazione, preparare un canovaccio per la storia... Ma non esagerate mai. Nè in gioco, nè tantomeno al di fuori. Se raccogliete del materiale e scrivete una introduzione per uno scenario medioevale, ricordate che non state facendo una tesi di dottorato in storia medioevale!



### 3.1 Gestione dei personaggi

Ecco alcuni punti che vale la pena sottolineare dal punto di vista dei giocatori.

- **Meglio si definiscono i pg e meglio si gioca.**

Più una partita è lunga e più vi troverete nella necessità definire per bene i pg. Certo, per una partita breve potrebbe essere sufficiente abbozzarli, ma in questo caso potreste perdervi degli spunti interessanti.

- **Tenete sempre a portata di mano (e di occhio) la scheda.**

La scheda del personaggio raccoglie tutte le informazioni utili su di lui, perciò mantenete la aggiornata e arricchitela con appunti sulla partita, così non perderete per strada elementi importanti della storia.

- **L'ambientazione dev'essere chiara.**

Questo vale ovviamente per tutti, ma dato che è il Narratore a simulare l'ambiente in cui agiscono i pg, potrebbe dare per scontate alcune cose. Chiarite i vostri dubbi con il suo aiuto e quello degli altri giocatori.

- **Il tempo è prezioso.**

Può sembrare banale, ma si perde parecchio tempo a cercare dadi, matite, gomme... Un gioco di ruolo si gioca attraverso la parola e quindi può svilupparsi abbastanza lentamente in alcuni momenti. Perciò ottimizzate gli aspetti pratici il più possibile e attenti a non esagerare con scherzi e digressioni fuori dal gioco, altrimenti... perché giocare?

- **Il gruppo dei pg è importante.**

Nella maggioranza delle situazioni di gioco i pg dovranno rimanere in gruppo, perciò al momento della loro creazione potrebbe essere necessario stabilire delle linee guida in modo tale da creare un gruppo equilibrato e unito.

- **Collaborate con il Narratore.**

Ricordate sempre: non siete in competizione, ma in collaborazione. Se i giocatori rimangono troppo passivi il compito del narratore si fa più gravoso. Al tempo stesso attenzione a non esagerare e sovrastarlo: il vostro compito principale rimane quello di gestire il vostro pg.

### 3.2 Gestione della narrazione

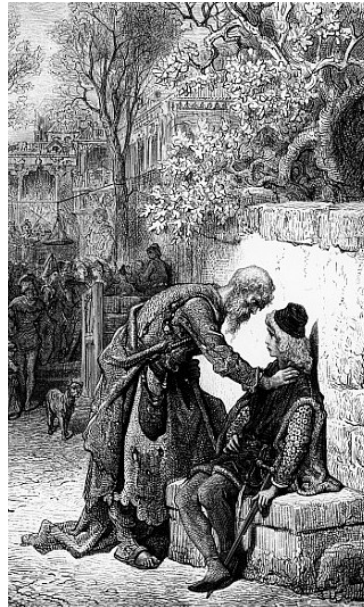
Il Narratore ha il compito principale, come già detto, di condurre, moderare e arbitrare la sessione di gioco. Anche per il ruolo di Narratore, è bene mettere in risalto alcuni elementi.

- **Sfruttate l'ambientazione.**

Ogni ambientazione può avere delle caratteristiche particolari che possono essere messe in risalto per disegnare trame particolari. Premesso che al Narratore l'ambientazione deve essere ben chiara, cercate di trasmetterne lo spirito e gli elementi caratteristici anche ai giocatori. A volte bastano delle brevi descrizioni o delle citazioni di elementi non funzionali alla storia.

- **Improvvisare o preparare?**

Non è indispensabile avere del materiale preparato per dare vita a una narrazione divertente, molti Narratori prediligono l'improvvisazione; ma non avere nessun punto di riferimento può portare a situazioni confuse. Anche la troppa preparazione rischia di essere controproducente: molto materiale andrà sprecato perché inutilizzato e inoltre i giocatori potrebbero scegliere direzioni non previste. Riportarli forzatamente sui binari della storia non è mai una buona idea, ricordate che in un gioco di ruolo è importante l'interazione. Non siete sul palcoscenico di un teatro (vedi sopra). Il consiglio migliore, anche in questo caso, è di evitare gli estremismi.



- **Essere equi è importante.**

Prestate attenzione ai giocatori e date eguale spazio a tutti e nello stesso modo. Allo scopo molti stabiliscono una rotazione di turni rigida. Non è indispensabile, l'importante è che tutti contribuiscano alla narrazione.

- **Il ruolo di arbitro.**

Il Narratore deve agire anche da arbitro nel far rispettare le regole. Inoltre, spessissimo, dato che è affidato a lui il compito di gestire tutto ciò che, nel gioco, non sono i pg, ci si deve affidare a lui e alla sua discrezionalità nello stabilire bonus, chiarire situazioni dubbie, o dove non ci siano regole esplicite.

- **Le aspettative dei giocatori.**

Abbiamo detto che l'obiettivo fondamentale è il divertimento. Cercate perciò di capire quali sono le aspettative vostre e di ogni partecipante e cercate di andare loro incontro. Questo non significa che si debba avere sempre un lieto fine o premiare i pg, ma non perdetevi di vista l'obiettivo.

## 4 Fonti

**L**e immagini utilizzate sono tutte di pubblico dominio. Si tratta per la maggior parte di particolari di acqueforti di Gustave Doré. Le due a colori sono particolari da il *San Matteo* di Caravaggio e da *I giocatori di dadi* di Georges de La Tour. ...

## 5 Nota finale

**Q**uesto breve libretto è il risultato di anni di gioco e studio. Potrà sembrarvi poca cosa ma ci abbiamo speso molte energie. Siete liberi di modificarlo e redistribuirlo, ma non di utilizzarlo tutto o in parte a scopo di lucro. Vedi la licenza Creative Commons: Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported.



Buon gioco a tutti.

*A.P. 2013*



## Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
1.1	Giochi di ruolo . . . . .	3
1.2	L'immaginazione . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Regolamento</b>	<b>5</b>
2.1	Personaggi . . . . .	5
2.1.1	Esperienza . . . . .	5
2.1.2	Caratteristiche . . . . .	6
2.1.3	Particolarità . . . . .	7
2.1.4	Abilità . . . . .	7
2.1.5	Creazione del personaggio . . . . .	8
2.1.6	Sviluppo del personaggio . . . . .	10
2.2	Test . . . . .	12
2.2.1	Test semplice . . . . .	12
2.2.2	Test complesso . . . . .	13
<b>3</b>	<b>Il gioco</b>	<b>14</b>
3.1	Gestione dei personaggi . . . . .	16
3.2	Gestione della narrazione . . . . .	16
<b>4</b>	<b>Nota</b>	<b>18</b>
<b>5</b>	<b>Fonti</b>	<b>18</b>