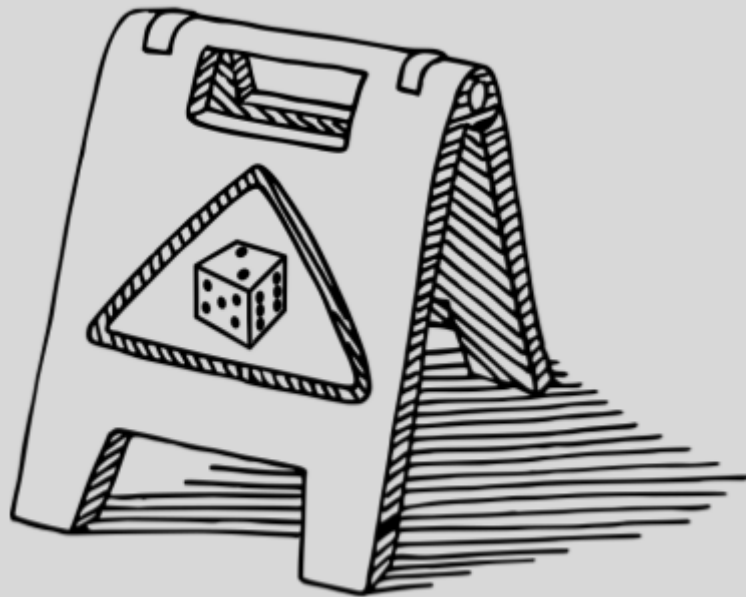


# EVENT

Gioco di Ruolo



Valerio De Sanctis

2018

“System (including but not limited to 'the rules') is defined as the means by which the group agrees to imagined events during play”.

**Lumpley Principle**

*Vincent Baker and Emily Care Boss*

# SOMMARIO

<b>SOMMARIO</b>	<b>3</b>
<b>INTRODUZIONE</b>	<b>4</b>
<b>AMBIENTAZIONE</b>	<b>5</b>
<b>EVENTO</b>	<b>6</b>
<b>STORIA</b>	<b>8</b>
<b>PERSONAGGI</b>	<b>8</b>
CHI E'?	9
CHE ASPETTO HA?	10
COSA SA FARE?	11
<b>VETO</b>	<b>13</b>
<b>AZIONI</b>	<b>15</b>
SUCCESSI E FALLIMENTI	16
<b>INTERAZIONI</b>	<b>23</b>
<b>REGOLE OPZIONALI</b>	<b>26</b>
ABILITÀ E POTENZIAMENTI	26
TALENTO	26
OPEN-END	27
CONFRONTO AVANZATO	27
ESPERIENZA	27
DADI A N FACCE	28
RISERVA	28
INNESCO (TRIGGER)	29
TIRO TEMERARIO	30
DADO TEMERARIO	30

# INTRODUZIONE

EVENT è un sistema di gioco nato per regolamentare e gestire in modo condiviso le *azioni* e *interazioni* di un numero variabile di *personaggi* interpretati dai *giocatori* e/o dal *master* a partire da un determinato *evento*. L'insieme di questi fattori porterà alla definizione naturale di una *storia* all'interno del contesto di riferimento, che prende il nome di *ambientazione*.

Questo manuale ha il compito di illustrare le regole principali che consentono di iniziare a giocare. Nessuna regola va intesa come obbligatoria o tassativa e potrà essere modificata o rivista di comune accordo tra master e giocatori: è tuttavia consigliabile giocare almeno una o due partite (che chiameremo da qui in avanti *sessioni* di gioco) con le regole normalmente previste, così da poter comprendere al meglio i meccanismi alla base del gioco.

Al termine di ogni paragrafo è presente una casella di testo che contiene un esempio concreto (*actual play*) della regola appena illustrata.

Gli elementi necessari per giocare a Event sono: un gruppo di amici, una manciata di dadi a 6 facce, un foglio di carta a testa e almeno una matita. Uno dei partecipanti, noto come *master*, avrà il compito di interpretare gli elementi di contesto della storia, mentre gli altri, cui ci riferirà come *giocatori*, avranno il compito di interpretare un personaggio a testa.

Joey, Dawson, Pacey e Jen decidono di ingannare la serata facendo una partita al gioco di ruolo Event. Joey, l'unica che ha già giocato in precedenza, si offre di fare il master e si accinge ad illustrare agli altri le regole e le definizioni necessarie per iniziare.

# AMBIENTAZIONE

L'**ambientazione** è il contesto di riferimento all'interno del quale saranno ambientate una o più storie. Può essere di stampo fantasy, storico, fantascientifico o di qualsiasi altro tipo; può trattarsi di una creazione originale oppure essere ispirata più o meno liberamente a un libro, un film, un altro gioco di ruolo o qualsiasi altra cosa. L'ambientazione non va mai intesa in senso narrativo: non racconta fatti, non descrive accadimenti e non introduce protagonisti, bensì definisce il contesto storico, geografico, sociale e culturale che fa da sfondo a una o più storie.

L'Inghilterra vittoriana, la Terra di Mezzo, l'Europa nell'alto medioevo, New York ai giorni nostri e la Chiba City di *Neuromancer* (William Gibson, 1984) sono tutti validi esempi di ambientazione.

Joey è una appassionata di fantasy, quindi propone agli amici una delle sue ambientazioni preferite: la Terza Era della Terra di Mezzo, teatro dei romanzi della saga *Il Signore degli Anelli*. Dawson e Pacey, però, non sono d'accordo: preferirebbero una alternativa di stampo maggiormente low-fantasy, come ad esempio Westeros, il continente dove sono narrate le vicende della saga *Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco* di George R. R. Martin; a Jen va bene tutto... l'importante è giocare! Joey accetta di buon grado il suggerimento e propone di creare una storia ambientata nel *Fondo delle Pulci*, il quartiere più povero e degradato della capitale *Approdo del Re*, durante le fasi iniziali della guerra tra i Lannister e gli Stark. L'idea piace a tutti: l'ambientazione è stata scelta!

# EVENTO

L'**evento** è un accadimento di grande importanza che si è verificato all'interno dell'*ambientazione* e che costituisce il presupposto che lega i Personaggi all'inizio del gioco: si tratta quindi dell'unico aspetto di ordine narrativo esterno alla *storia*. Può dunque essere inteso come una sorta di premessa, causa o motore della *storia* stessa.

L'evento può essere ideato e definito dal Master, dai Giocatori o dal lavoro congiunto di entrambi, tenendo presente le seguenti linee-guida generali:

1. *Deve essere un singolo episodio* o un gruppo di episodi strettamente collegati tra loro e riconducibili a una matrice comune.
2. *Deve essere già accaduto*, ovvero già presente nella linea temporale dell'*ambientazione* al momento di iniziare a giocare.
3. *Deve essere rilevante e conosciuto*: tutti i Personaggi dovrebbero esserne stati in qualche modo influenzati o perlomeno averne sentito parlare.

Le linee-guida di cui sopra non sono obbligatorie: Master e Giocatori sono liberi di creare l'evento in qualsiasi altro modo. Non è inoltre previsto alcun obbligo di decidere, stabilire o documentare i dettagli dell'evento, le eventuali cause che lo hanno provocato, la sua gravità e i suoi effetti.

Questa libertà di scegliere se “raccontare” o meno l'evento (e quando, e come) potrebbe creare qualche difficoltà a chi si avvicina per la prima volta a un gioco di narrazione: la cosa importante da comprendere è che, una volta stabilita una traccia, qualsiasi dettaglio ulteriore può essere costruito e/o rivelato in qualsiasi momento.

Ad esempio, l'evento può essere descritto in modo esplicito oppure avvolto in tutto o in parte nel mistero, limitandosi a decidere (e/o a rivelare ai giocatori) le conseguenze che ha provocato; la sua descrizione può avere la forma di un testo molto complesso e

particolareggiato o essere concisa ed essenziale come il titolo di un articolo di giornale; la scelta dipende soltanto dal Master e dai Giocatori e dalla loro volontà di stabilire dettagli all'inizio ovvero costruirli durante il gioco, nel corso della *storia*.

L'unica cosa strettamente necessaria è l'accettazione condivisa che quell'evento è accaduto e che l'*ambientazione* e i *personaggi* ne sono stati influenzati: tutto quello che non viene deciso a priori sarà lasciato alle cure del Master, che avrà in ogni caso l'onore e l'onere di definire i dettagli e le informazioni mancanti e comunicarle ai Giocatori all'inizio della partita - se desidera che siano note a tutti - oppure nel corso delle varie storie.

Joey propone il seguente evento:

***Mentre la guerra infuria nei territori settentrionali del continente, nella capitale viene proclamata una leva militare senza precedenti. Tutti gli uomini e le donne in grado di combattere sono tenuti a presentarsi all'interno di un grande campo di reclutamento organizzato in prossimità della Collina di Rhaenys, intorno alla Fossa del Drago. Il proclama getta nel panico gli abitanti e i rifugiati del Fondo delle Pulci, che saranno certamente destinati ai reparti più umili e infimi della milizia cittadina, quelli che riceveranno il compenso più misero e, sopra tutto, le missioni più rischiose...***

L'evento piace a tutti. Dawson e Pacey cominciano a parlare dei personaggi che potrebbero creare: due fratelli che lavorano alla giornata nelle botteghe dei bassifondi e che potrebbero vedere nell'evento la loro grande occasione di riscatto. Jen accarezza l'idea di dar vita a una ladruncola dei bassifondi, che cercherà di fare il possibile per non essere reclutata... o perlomeno di non finire in prima linea!

Nella breve discussione che segue i giocatori si accordano su qualche ulteriore dettaglio da attribuire all'evento:

***Gli ufficiali incaricati da Re Joffrey di reclutare gli abitanti hanno organizzato delle ronde cittadine con l'intento di catturare e portare con la forza a Rhaenys coloro che dovessero tentare di sottrarsi alla leva; per chiunque opponga resistenza è prevista la pena di morte. Inoltre, c'è una diceria che circola nelle bettole della città: esiste un misterioso preparato alchemico che viene somministrato ai soldati per renderli particolarmente resistenti al dolore e in grado di sopportare sforzi sovrumani...***

# STORIA

La **storia** non è altro che la cronaca degli accadimenti determinati dalle *azioni* e *interazioni* dei *giocatori*, o per meglio dire dei *personaggi* che essi andranno a interpretare, e degli eventi messi in scena dal master; è dunque il prodotto dell'attività dei giocatori e del master, che possono contribuire al suo sviluppo in misura variabile a seconda delle proprie capacità, possibilità, intenzioni ed abitudini di gioco.

La storia è, per definizione, influenzata dall'*evento*, le cui conseguenze potrebbero costituirne la premessa oppure - a discrezione del Master - restare sullo sfondo, limitandosi a influenzare l'*ambientazione*.

# PERSONAGGI

I protagonisti delle *storie* prendono il nome di **Personaggi**. Ciascun Giocatore avrà il compito di creare, controllare e interpretare un singolo personaggio: tutti gli altri, che da qui in avanti chiameremo NPC (*Non-Playing Character*), saranno gestiti dal Master.

Il processo di creazione di ciascun personaggio passa attraverso tre domande: *Chi è? Che aspetto ha? Cosa sa fare?* A turno, i giocatori dovranno dare le loro risposte ad alta voce, a partire dal giocatore alla sinistra del master e poi procedendo in senso orario. Le domande vanno affrontate una per volta. Quando tutti i giocatori avranno dato una risposta alla prima domanda si potrà passare alla seconda, e così via. Inoltre, sia il master che i giocatori avranno la possibilità di contestare eventuali singole risposte ritenute inadeguate tramite *veto* (vedi sotto).

Le risposte produrranno un certo numero di informazioni, per annotare le quali ciascun giocatore dovrà dotarsi di una matita e di un foglio di carta: quest'ultimo sarà a tutti gli effetti la *scheda del personaggio*.



## CHI E'?

La prima cosa da fare è stabilire l'identità nota di ciascun personaggio: per rispondere a questa domanda, ciascun Giocatore ha a disposizione **una singola frase** nella quale avrà la possibilità di comunicare le informazioni identitarie che ha intenzione di condividere con gli altri giocatori e con il master. Nella maggior parte dei casi è opportuno indicare il nome completo e una sintetica descrizione - reale o presunta - dell'attività, mansione, capacità o propensione principale. Alcuni esempi:

- *Armand Foster, biologo molecolare esperto in malattie infettive.*
- *Armadillo, buttafuori della locanda "I Tre Pugnali".*
- *Amanda Laravel, attualmente disoccupata ma brava a cucinare.*
- *Slab, informatore della polizia con un passato da ricettatore.*

E' anche possibile non dare alcuna informazione, scrivendo una frase sulla falsariga della seguente:

- *Non desidero condividere alcuna informazione su chi sono.*

L'unica regola da seguire è costituita dalla necessità di rispondere in modo ragionevole alla domanda, evitando di fornire informazioni non pertinenti e condensando la risposta in una singola frase di senso compiuto: tutto il resto potrà essere chiarito nel corso del gioco.

E' il momento di creare i personaggi. Joey rivolge a Dawson la prima domanda: **Chi è?** Dawson risponde che il suo personaggio è Khan Balor, facchino di bottega e aspirante cavaliere. Subito dopo è il turno di Pacey, che introduce con orgoglio la sua creazione: Gorton Balor detto Gorton Tre Dita, aiutante del fabbro fino al giorno in cui perse l'anulare e il mignolo riparando una tagliola da caccia, nonché fratello di Khan. Infine è il momento di Jen, che presenta la sua Valy, apprendista del grande Igor Lysk detto Mano di Nebbia, esperto scassinatore e maestro tagliaborse fino al giorno della sua morte. "Ma sei morta tu, oppure Igor?" le chiede subito Pacey, scatenando l'ilarità generale. Poiché tutti hanno risposto alla domanda, si passa alla successiva.

## CHE ASPETTO HA?

La seconda cosa da fare è stabilire come il *personaggio* appare agli occhi di chi lo osserva. Anche in questo caso il Giocatore avrà a disposizione **una singola frase** per rispondere, evitando di fornire altre informazioni. Nella maggior parte dei casi è consigliabile menzionare l'età (vera o apparente), una breve descrizione fisica ed eventualmente una indicazione sintetica sullo stile o abbigliamento utilizzato.

Alcuni esempi:

- *35 anni, capelli neri corti e occhi verdi, indossa sempre una giacca a vento scura.*
- *Età indefinibile, faccia truce, si aggira con fare sospettoso e l'aria di chi è propenso ad attaccare briga.*
- *Indossa un'armatura di piastre e un pesante cimiero di metallo, finché non se la toglie è impossibile capire chi si nasconde dietro quell'aspetto minaccioso.*

Anche in questo caso la necessità di effettuare una sintesi va intesa come uno stimolo a raccontare i dettagli e le caratteristiche dei vari personaggi durante la *storia*, senza dilungarsi troppo nelle premesse.

Stavolta è Pacey a rispondere per primo, descrivendo il suo Gorton Tre Dita: 28 anni, capelli neri lunghi raccolti in una coda, alto e ben piantato, abiti comuni. Jen fa lo stesso con la sua Valy: 19 anni, alta circa un metro e sessanta, capelli biondo cenere che le arrivano alle spalle: vederla in faccia non è facile, visto che indossa sempre una mantella verde scuro con il cappuccio e le falde tirate su. Pacey obietta che sono due frasi, ma Joey e Dawson fanno segno che per loro va bene. E' il turno di Dawson, che descrive così il suo Khan Balor: 32 anni, piuttosto alto, robusto e muscoloso, capelli rasati, vestiti sempre logori e mezzi strappati. "Come fa Khan a radersi la testa nel Fondo delle Pulci?" chiede Pacey: "Dubito che possa permettersi un rasoio...". Dawson spiega che il rasoio è un prezioso lascito del padre. "E perché mai avrebbe dovuto lasciarlo al tuo Khan e non al mio Gorton?" insiste Pacey. "Perché il tuo Gorton ci si sarebbe tagliato almeno altre due dita", chiosa Dawson tra le risate generali.

## COSA SA FARE?

La terza ed ultima cosa da fare è stabilire le capacità fisiche, mentali e sociali del *Personaggio*. Questa domanda, a differenza delle precedenti, prevede risposte multiple, che i giocatori dovranno formulare una per volta seguendo le fasi descritte di seguito per ciascuna di esse:

- Tutti i giocatori tirano 3 dadi e sommano i risultati ottenuti: chi totalizza il punteggio più alto sarà il giocatore di turno, ovvero il primo a parlare, seguito dagli altri in senso orario.
- Il giocatore di turno dichiara ad alta voce una singola *abilità*, ovvero una caratteristica, talento, potere o altra particolarità che intende attribuire al proprio *personaggio*. Alcuni esempi: *dipingere*; *arrampicarsi*; *tirare di spada*; *lanciare l'incantesimo "fulmine magico"*; e così via. Ciascuna *abilità* vale come una normale risposta, quindi potrà essere oggetto di *veto* (vedi sotto).
- Se l'abilità non è già presente sulla scheda il giocatore provvede ad annotarla, altrimenti provvede ad applicare un *potenziamento* aggiungendo un segno "più" (+), fino a un massimo di 6.
- La parola passa al giocatore alla sua sinistra, che dovrà compiere a sua volta le operazioni appena descritte a meno che non abbia già assegnato al proprio personaggio un numero complessivo di *abilità* e *potenziamenti* pari a 6; in quel caso passerà il turno al giocatore alla sua sinistra, e così via fino a quando tutti i giocatori non avranno scelto 6 *abilità* e/o *potenziamenti*.

I giocatori sono liberi di dichiarare abilità di qualsivoglia tipo: naturali o soprannaturali, generiche o specifiche, rilevanti o marginali. E' anche possibile accordarsi sulla tipologia delle varie abilità da assegnare: ad esempio, i giocatori potrebbero decidere di dedicare i primi due giri di dichiarazioni all'assegnazione dei poteri soprannaturali, come *telecinesi*, *telepatia* o *volare*, e i restanti quattro per abilità ordinarie come *scassinare*, *seguire tracce*, *schivare*.

In questa fase il *veto* (vedi sotto) assume un ruolo particolarmente importante in quanto può impedire l'ingresso in gioco di *abilità* palesemente incompatibili con l'*ambientazione* o che potrebbero sbilanciare notevolmente gli equilibri del gioco.

Prima di dare la parola a Dawson, Joey spiega che questa è la fase più lunga e complessa della creazione del Personaggio: a questa domanda ogni giocatore dovrà infatti rispondere per sei volte, una per ogni abilità da assegnare al proprio personaggio. Dawson dice di aver capito e inizia dichiarando la prima: "Combattere". "Con quale arma?" gli chiede Joey. "Con qualsiasi arma!" risponde Dawson, convinto. Poiché nessuno ha niente da ridire, Dawson scrive *Combattere* sulla sua scheda. La parola passa a Pacey, che dichiara "*Intimidire*". Tocca quindi a Jen, che non ha dubbi: "*Scassinare*". I giocatori scrivono le abilità sulle loro rispettive schede e il primo giro di risposte si conclude.

Inizia quindi il secondo giro: il primo a parlare è nuovamente Dawson, che decide di scegliere a sua volta "*Intimidire*"; Pacey dichiara "*Tirare di Spada*", mentre Jen sceglie "*Borseggiare*"; nessuno ha niente da obiettare, quindi tutte le abilità vengono nuovamente scritte nelle rispettive schede.

Nel terzo giro la prima a parlare è Jen, che opta per "*Lotta a mani nude*", seguita da Dawson che sceglie di potenziare "*Combattere*" e quindi da Pacey, che sceglie di potenziare "*Tirare di Spada*": Jen scriverà dunque la terza abilità sulla scheda, mentre Dawson e Pacey aggiungeranno un segno "+" a destra dell'abilità scritta in precedenza.

E così via, fino a quando...

# VETO

Durante l'intera fase di creazione del Personaggio sia il master che i giocatori hanno la possibilità di opporsi a una qualsiasi risposta esclamando la parola “**veto!**” subito dopo la sua formulazione. Se i veti sono due o più la risposta sarà da considerare non valida e il giocatore sarà costretto a cedere il turno, slittando in ultima posizione: potrà rispondere nuovamente dopo tutti gli altri.

I motivi alla base di un veto possono essere molteplici, ma nella maggior parte dei casi sono relativi a risposte inappropriate, fuori contesto o inadeguate rispetto all'*ambientazione* scelta. Non c'è limite al numero di risposte alle quali è possibile opporre un veto: l'importante è ricordarsi che ne servono almeno due; un singolo veto non sortirà infatti alcun effetto.

Per evitare abusi o disparità di trattamento più o meno volontarie si consiglia di adottare le seguenti linee-guida:

- Qualsiasi risposta identica o analoga a una risposta approvata in precedenza non può essere oggetto di veto.
- Qualsiasi risposta identica o analoga a una risposta invalidata in precedenza deve essere anch'essa oggetto di veto.

Un veto può (e in molti casi dovrebbe) generare un dibattito o una discussione tra giocatori, ed è spesso un'ottima occasione per chiarire o spiegare meglio il proprio punto di vista rispetto alla risposta oggetto del veto, all'*ambientazione*, all'*evento* e/o alla *storia*. Ciascun giocatore ha sempre la possibilità di ritirare il proprio veto in qualsiasi momento: un veto ritirato equivale a un veto che non è mai entrato in gioco, ma non annulla eventuali altri veti presenti per quella stessa risposta.

Prima di dar via al quarto giro, Dawson chiede ai suoi compagni se secondo loro c'è spazio per dotare i personaggi di qualche talento soprannaturale. Joey e Jen sono d'accordo; Pacey preferirebbe di no, ma non ha problemi ad adeguarsi al volere della maggioranza... A patto che, magari, sia soltanto una singola abilità, senza possibilità di potenziarla ulteriormente. Il compromesso vede tutti d'accordo.

Dawson annuncia che il quarto giro sarà dedicato ai talenti soprannaturali e prova a scegliere il suo: "Rigenerazione". Joey gli chiede che cosa intenda e Dawson spiega che, nei suoi intenti, si tratta di una facoltà che consente al suo personaggio di guarire molto più rapidamente del normale dalle ferite, sulla falsariga dell'abilità di Wolverine degli X-Men. Pacey a quel punto esclama "veto!", spiegando che una simile facoltà sarebbe ben poco in linea con l'ambientazione scelta: non esiste nessuno in grado di guarire dalle ferite a vista d'occhio, la cosa creerebbe uno stupore eccessivo e renderebbe il personaggio di Dawson uno dei guerrieri più forti di Westeros. "Esattamente quello che voglio!" esclama Dawson ridacchiando. Anche Jen e Joey ribadiscono il veto, per motivi analoghi a quelli espressi da Pacey: Dawson è così costretto a cedere il turno.

La parola passa a Pacey, che propone: "Guarigione x3". "In che senso?" esclama Joey; Pacey spiega che si tratta di una abilità che consentirà al suo Gorton di guarire dalle ferite al triplo della velocità normale: un bel vantaggio, ma certamente non potente come la rigenerazione di Wolverine! Jen esclama "veto", ribadendo il suo essere contraria ad ogni forma di rigenerazione o guarigione accelerata. Poiché però stavolta nessun altro si oppone, la risposta è valida e Pacey ha modo di scrivere la sua nuova abilità sulla scheda.

E' il turno di Jen, che dichiara "Cambiare volto", riferendosi all'abilità degli *Uomini Senza Volto* di Braavos di alterare il proprio aspetto a piacimento. Dawson esclama nuovamente "veto": per lui questo potere è troppo potente, a nessun personaggio dovrebbe essere consentito di impersonare altre identità in una ambientazione dove i documenti non esistono e quindi la faccia è tutto. Jen chiarisce che il talento che ha in mente non consentirebbe alla sua Valy di impersonare nessuno, ma soltanto di alterare temporaneamente i suoi connotati così da non poter essere riconosciuta. Stando così le cose Dawson ritira il suo veto, dichiarandosi favorevole all'abilità scelta da Jen: stavolta però sono Pacey e Joey a porre il loro veto, dovuto al fatto che non si capisce per quale motivo una ladruncola apprendista come Valy dovrebbe conoscere una abilità nota solo agli *Uomini Senza Volto* di Braavos, peraltro al termine di un lungo addestramento. Jen è così costretta a cedere il turno, che torna a Dawson.

# AZIONI

Tutte le attività compiute dai personaggi di propria iniziativa oppure su impulso/richiesta del master prendono il nome di **azioni**. Raccogliere un oggetto, aprire una porta, ordinare da bere in locanda, chiedere un'informazione, sguainare la spada, pettinarsi, provare a convincere un interlocutore, sono tutti validi esempi di possibili azioni. In termini di gioco, si potrebbe dire che la *storia* non è altro che una continua successione di azioni compiute dai vari attori che fanno parte della storia stessa - e delle loro eventuali conseguenze.

Questo gioco prevede che tutte le azioni possibili siano suddivise dal master in sei livelli di complessità: *banali* (1), *facili* (2), *medie* (3), *impegnative* (4), *difficili* (5), *molto difficili* (6). Il numero tra parentesi indica la difficoltà relativa al livello di complessità dell'azione, che da ora in avanti chiameremo *difficoltà*.

Le azioni *banali* sono quelle che, salvo imprevisti o eventualità piuttosto rare, hanno una trascurabile probabilità di fallire. Alcuni esempi: pettinarsi, camminare, aprire una porta, bere un bicchiere d'acqua, prendere un oggetto dal proprio zaino, sguainare la spada, cucinare un pasto decoroso, rammendare un calzino, e così via.

Le azioni *facili* e *medie* sono quelle che richiedono una certa dose di pratica o esperienza per essere effettuate senza rischiare fallimenti più o meno gravi. Alcuni esempi: scavalcare una cancellata, scassinare la serratura di una porta, cavalcare al galoppo, pilotare un aereo, e così via.

Le azioni *impegnative*, *difficili* e *molto difficili* sono quelle che non soltanto richiedono pratica ed esperienze specifiche, ma hanno una concreta possibilità di fallire anche se vengono compiute da esperti. Alcuni esempi: scalare una montagna, scassinare una cassaforte o una porta blindata, camminare su una fune sospesa, disinnescare un ordigno esplosivo, e così via.

Ovviamente, la complessità di una qualsiasi azione dipende non soltanto dalla sua difficoltà intrinseca ma anche da una serie di



variabili accessorie e/o di contesto: prendere un oggetto dallo zaino è senza dubbio un'azione *facile*, ma farlo in pochi secondi, o con un braccio rotto, o mentre si va in bicicletta, può diventare ragionevolmente un'azione *normale* o persino *impegnativa*. Al tempo stesso, scassinare una cassaforte è quasi sempre un'azione *impegnativa*, ma la presenza di una serie di istruzioni contenenti i passaggi da effettuare per aprirla, o addirittura della combinazione, può senz'altro renderla *normale* o persino *facile*.

La valutazione del livello di complessità di una qualsiasi azione dipende dal master, così come il compito di stabilire quando è il caso di verificarne il possibile esito - *successo pieno, successo, fallimento o fallimento critico* - e quando no. Tale verifica viene effettuata con l'ausilio dei dadi, secondo le modalità descritte nel paragrafo seguente.

Le nuove reclute dell'esercito di Approdo del Re hanno ricevuto l'ordine di controllare i territori della Forca Rossa, il confine meridionale del Tridente che costeggia gran parte della Strada del Fiume: in quella zona sono attivi già da tempo i soldati al comando di sir Gregor Clegane, che si accinge a sferrare un attacco decisivo a quel che resta delle truppe fedeli alla Casa Bracken di Stone Hedge. Il compito dei "novellini", questo il nome con cui sono chiamate le nuove reclute dai reparti veterani dell'esercito, è quello di impedire a eventuali fuggiaschi di attraversare il fiume per riparare nel villaggio di Fairmarket o verso i territori del Nord.

Raggiungere la Locanda dell'Incrocio nella manciata di giorni prevista dagli ufficiali non è una passeggiata, specie considerando che ha piovuto a dirotto fino al giorno prima della partenza: il fango e gli stivali bagnati possono mettere a dura prova la resistenza di chi non è abituato alle marce forzate. Per questo motivo, nonostante "marciare" possa essere considerata un'azione *banale* (1), Joey decide di renderla *media* (3).

## **SUCCESSI E FALLIMENTI**

Tutte le volte che il master sente l'esigenza di chiedere a un giocatore di verificare l'esito di un'azione compiuta dal suo personaggio deve



dichiarare il numero corrispondente alla complessità dell'azione stessa, ovvero la sua *difficoltà*, da un minimo di 1 a un massimo di 6.

A quel punto, il giocatore deve prendere un singolo dado a 6 facce (1d6), al quale aggiungere:

- un dado aggiuntivo per ogni abilità direttamente riconducibile all'azione che intende svolgere.
- un dado aggiuntivo per ogni potenziamento di quelle abilità.

Nel caso in cui le abilità direttamente riconducibili all'azione fossero due o più, il giocatore potrà scegliere quella con il maggior numero di potenziamenti così da avere diritto a più dadi. La decisione di stabilire se l'abilità è riconducibile oppure no spetta in ogni caso al master.

Dawson chiede a Joey se può prendere 2 dadi aggiuntivi oltre a quello che gli spetta di diritto poiché il suo Khan possiede l'abilità *Resistenza+* (ovvero con un potenziamento), a suo avviso certamente riconducibile all'azione di *marciare*. Joey acconsente, quindi Dawson prende 3 dadi in tutto. Tanto il personaggio di Pacey quanto quello di Jen non possiedono abilità riconducibili all'azione di *marciare*, quindi prendono 1 dado a testa.

Se la complessità dell'azione è inferiore al numero di dadi che spettano al giocatore, quest'ultimo ottiene automaticamente un *successo pieno*; se è uguale, il giocatore può scegliere di ottenere un *successo parziale* oppure effettuare il  *tiro*  dei dadi (da qui in avanti, lo chiameremo semplicemente *tiro*); se è superiore, il giocatore può scegliere di ottenere un *fallimento* oppure effettuare il *tiro*.

Dawson, con i suoi 3 dadi a fronte di un'azione avente una complessità di 3, ha la possibilità di ottenere un *successo parziale*, ma sceglie invece di rischiare il *tiro* cercando un *successo pieno*. Pacey e Jen possono scegliere tra un *fallimento* sicuro o tentare la fortuna con un *tiro*, che potrebbe risultare in un *successo*... oppure in un *fallimento critico*!

Il *tiro* viene eseguito lanciando tutti i dadi contemporaneamente e confrontando i risultati ottenuti con le seguenti condizioni, fermandosi alla prima che corrisponde al vero:

- Se due o più dadi hanno totalizzato un numero pari o superiore alla complessità dell'azione: **successo pieno**.
- Se un dado ha totalizzato un numero pari o superiore alla complessità dell'azione: **successo parziale**.
- Se tutti i dadi hanno totalizzato 1: **fallimento critico**.
- In tutti gli altri casi: **fallimento**.

Dawson tira i suoi 3 dadi e totalizza 2, 4 e 6, ottenendo così un successo pieno (2 risultati pari o superiori alla difficoltà dell'azione). Pacey realizza un singolo 3, ottenendo un successo parziale. La povera Jen non è altrettanto fortunata: totalizza un 1, ovvero un *fallimento critico*!

Esistono quindi *quattro* diversi possibili esiti di ciascuna azione, ciascuno dei quali reca con sé conseguenze diverse all'interno della storia. Vediamoli uno per uno:

- **Successo pieno:** Il personaggio riesce a effettuare l'azione e il suo giocatore acquisisce il diritto di poter descrivere i dettagli e le modalità con cui questo accade.
- **Successo parziale:** Il personaggio riesce a effettuare l'azione, ma sarà il master a descrivere i dettagli e le modalità con cui questo accade.
- **Fallimento:** L'azione non riesce, senza aggravanti ulteriori: il master avrà cura di descrivere i dettagli e le modalità del fallimento, che potranno essere più o meno gravi a seconda dei rischi connessi all'azione stessa.
- **Fallimento critico:** L'azione fallisce in modo clamoroso, comportando conseguenze negative ulteriori rispetto a quelle normalmente prevedibili a seguito di un normale *fallimento*. Il compito di descrivere i dettagli e le modalità del fallimento critico spetta al Master.

La risoluzione degli esiti delle azioni inizia dal personaggio che ha totalizzato il risultato peggiore e prosegue fino a quello che ha ottenuto il risultato più soddisfacente.

Jen, con il suo *fallimento critico*, è la prima a conoscere le conseguenze della sfortunata azione della sua Valy, che vengono stabilite da Joey:

**Mancano ancora un paio di miglia alla Locanda dell'Incrocio, ma ti rendi conto che non riuscirai mai ad arrivarci in queste condizioni: i tuoi piedi sono freddi, quasi non li senti più. A un tratto ti senti la terra mancare sotto quelli che un tempo erano degli stivali e che ora non sono altro che dei rottami di cuoio: scivoli e cadi rovinosamente al suolo, sporcandoti il volto e gli abiti di fango. La tua caduta non passa inosservata: il sergente istruttore si volta nella tua direzione, scuotendo la testa. "Ecco, lo sapevo: questo è quello che succede quando ci si riduce a reclutare le mocciose! Ora ti darò un buon motivo per lamentarti, piccola sfaticata..."**

Subito dopo è il turno di Gorton, che grazie al suo successo parziale riesce a cavarsela:

**Sei stanco, ma le gambe ancora ti reggono: non vedi l'ora di essere alla locanda e di mettere in corpo qualcosa di caldo. Chissà se c'è modo di farsi un bagno...**

Tocca quindi a Dawson, che non esita a mettere in scena il suo successo pieno:

**Raggiungo senza difficoltà la cima della colonna, quindi mi volto verso i miei commilitoni: "avanti, rammolliti! Avete sentito il sergente, no? Vediamo di raggiungere la locanda prima che quelle nuvole ci cadano in testa!" Le mie parole attirano l'attenzione del sergente, che distoglie lo sguardo da Valy.**

Jen tira un sospiro di sollievo e chiede di effettuare un'azione di atletica per rialzarsi: Joey acconsente, assegnando una difficoltà di 4 dovuta al fatto che Valy è stremata. Jen ottiene 4 dadi poiché Valy possiede l'abilità "Atletica++" (due potenziamenti): per non correre rischi decide di ottenere subito un successo parziale, rinunciando al tiro. Il compito di concludere la vicenda spetta dunque a Joey:

**Facendo appello a tutte le tue energie riesci a metterti in piedi. Il sergente non sembra più interessato a te: per questa volta ti è andata bene...**

Come si può facilmente notare il *Successo pieno* è l'unico esito che consente al giocatore di prendere temporaneamente il controllo della narrazione e quindi della *storia*, consentendo di raggiungere il massimo risultato atteso. La descrizione dell'esito dell'azione può riguardare sia il personaggio che qualsiasi altro attore coinvolto a

vario titolo nell'azione, ivi compresi eventuali spettatori: sarà quindi possibile definire non soltanto le modalità risolutive, ma anche l'impatto o l'effetto che l'esito dell'azione avrà sul mondo circostante.

Nel descrivere la risoluzione di un *successo pieno* il giocatore dovrà in ogni caso rispettare le seguenti limitazioni:

- **Principio di Adeguatezza:** Non è possibile provocare danni o altre conseguenze negative (o positive) permanenti a personaggi controllati dal master o da altri giocatori, a meno che non siano conseguenze strettamente e ragionevolmente collegate alla buona riuscita dell'azione; è consentito creare qualche piccola difficoltà o effetto negativo (o positivo) temporaneo a corredo della propria azione, a patto che i personaggi coinvolti (e/o i loro avversari) abbiano la possibilità di ripristinare la situazione preesistente effettuando a loro volta un'azione.
- **Principio di Integrità:** Non è possibile riscrivere eventi già accaduti, modificare l'esito di azioni risolte in precedenza o alterare in qualsiasi modo la coerenza della storia o della narrazione pregressa.
- **Principio di Pertinenza:** Non è possibile uscire dal contesto di risoluzione dell'azione che si sta descrivendo, descrivere azioni diverse o ulteriori rispetto a quella oggetto della narrazione, imporre comportamenti fisici o atteggiamenti mentali (ivi inclusi giudizi di merito, punti di vista e reazioni) ad altri personaggi/attori, e così via.

All'inizio della partita, master e giocatori possono decidere di adottare la regola del **veto** anche per le narrazioni dei *successi pieni*, seguendo le stesse meccaniche previste per la fase di *Creazione del Personaggio*: in questo modo, il gruppo potrà bloccare eventuali ingenuità compiute in buona fede da giocatori ancora inesperti e/o abusi da parte di giocatori più smaliziati.

Nel caso in cui la risoluzione del *successo pieno* subisca due o più veti, il giocatore avrà la possibilità di *tenere il punto*, spiegando meglio le

motivazioni che lo hanno portato a formulare la risoluzione espressa, oppure *reformulare* l'esito dell'azione una seconda e ultima volta: in caso di ulteriori veti, il *successo pieno* diventerà un normale *successo* e sarà quindi risolto dal master, privando il giocatore della possibilità di influenzare la *storia*.

Gorton, il personaggio di Pacey, sta per affrontare un pericoloso scontro con Horace Glaston, un individuo che un tempo prestava servizio nell'esercito di Delta delle Acque e che adesso, dopo aver disertato, si è unito a un gruppo di sbandati che assaltano le carovane e i viandanti che transitano nella zona del Guado dei Rubini. Joey descrive Horace come un uomo piuttosto anziano, ma ancora in grado di dare del filo da torcere a una recluta inesperta come Gorton.

E' proprio Horace, per bocca di Joey, a parlare: **"Getta quel ferro, ragazzo, e forse mi accontenterò di svuotarti le tasche"**.

Pacey/Gorton non ha alcuna intenzione di cedere alle minacce di Horace: **"Se pensi di spaventarmi caschi male, vecchio: vediamo se sai ancora usare quello spiedo!"** Così dicendo, sguaina la spada e prova a incutere timore al suo interlocutore sfruttando la sua abilità *Intimidire*. Joey dichiara che la difficoltà di questa azione è pari a 5, perché Horace non è tipo da farsi spaventare facilmente. Pacey prende i due dadi che gli spettano, li tira e realizza una coppia di 5: successo pieno! Si accinge quindi a risolvere l'azione:

**Horace diventa bianco in volto, mentre un rivolo di sudore gli scende lungo la guancia. Sembra quasi che abbia visto un fantasma! Dopo alcuni istanti in cui sembra come paralizzato, si volta e scappa a gambe levate, abbandonando dietro di sé la spada e gran parte del suo equipaggiamento, compresa la borsa dei denari...**

Joey scuote la testa: **"Veto!"** esclama, spiegando che per lei la risoluzione di Pacey è inammissibile: non soltanto Horace viene ridicolizzato in modo eccessivo, ma compie anche delle azioni altamente illogiche e irrazionali come gettare a terra oggetti e denaro, peraltro a tutto vantaggio di Gorton, il personaggio di Pacey.

Pacey non è d'accordo con la lettura di Joey, sostenendo che è del tutto normale che un uomo terrorizzato possa sentire il bisogno di alleggerirsi per poter scappare più velocemente o anche per sfuggire all'inseguitore, magari nella speranza che il denaro lasciato a terra sia sufficiente a rallentarlo un pò.

La faccenda viene sbloccata da Jen, che con un ulteriore **Veto** sancisce l'annullamento

del successo pieno descritto da Pacey e la sua sostituzione con un successo normale, che Joey descrive nel seguente modo:

***Horace sembra molto colpito dalle tue parole: forse sei riuscito a fargli sentire, sia pure per pochi istanti, la paura di morire per mano di un soldato molto più giovane di lui. “D’accordo”, ti dice rinfoderando la spada, “Tu e i tuoi amici potete passare: ma sappi che la prossima volta non sarò così misericordioso...”***

# INTERAZIONI

Con il termine **interazioni** si vuole indicare quella particolare tipologia di azioni che prevede una contesa tra due o più personaggi: uno scontro, una prova di forza, una gara, una competizione, e così via. A differenza di quanto accade per le normali *azioni*, che prevedono una difficoltà e un eventuale tiro da parte del giocatore alla guida del personaggio che le esegue, l'esito delle interazioni viene stabilito da un particolare meccanismo che prende il nome di *confronto* e funziona nel seguente modo:

- I giocatori coinvolti prendono il numero di dadi che spetta ai rispettivi personaggi seguendo le normali regole previste per le azioni: 1 di base, +1 se si possiede un'abilità collegata, +1 per ciascun potenziamento presente sull'abilità.
- I giocatori suddividono segretamente i dadi all'interno delle loro mani, quindi le chiudono a pugno e le puntano di fronte a sé, rivolgendo la *mano sinistra* verso l'avversario (o gli avversari) e tenendo la *mano destra* più arretrata, vicino al proprio corpo.
- Al “**via**” del master, i giocatori aprono la *mano sinistra*: il giocatore che ha puntato più dadi vince il confronto. In caso di parità, i giocatori tirano i dadi che hanno puntato, tenendo il singolo punteggio più alto e scartando gli altri: chi ottiene il numero più alto vince il confronto. In caso di ulteriore parità l'interazione risulterà in uno *stallo*.
- Dopo aver concluso con la sinistra, i giocatori aprono la *mano destra*: il giocatore che ha puntato più dadi avrà il compito di risolvere narrativamente il confronto, con le stesse modalità e limitazioni previste per il *successo pieno*. Anche in questo caso, eventuali parità andranno risolte tirando i dadi puntati e confrontando il singolo numero più alto. In caso di ulteriore parità, si avrà uno *stallo*: il compito di narrare l'esito del confronto sarà suddiviso in parti uguali tra i giocatori, con l'eventuale ausilio del master in caso di dubbi o contestazioni.



Salta subito all'occhio come vi siano due fattori da tenere presenti in un confronto: chi riesce a vincerlo, e chi ottiene il diritto di poterlo raccontare. Ciascun giocatore avrà la possibilità di puntare su uno, sull'altro o su entrambi gli aspetti, a seconda del numero di dadi a disposizione nonché degli scopi che intende ottenere.

Durante la ricerca di un riparo per la notte il gruppo si imbatte in una macabra scoperta: il cadavere di un uomo, nascosto malamente all'interno di un folto cespuglio di more. La causa del decesso è fin troppo evidente: un profondo taglio alla gola, probabilmente opera di un fendente di spada. "Sembra opera di un professionista", commenta Valy. Gorton annuisce, poi indica gli arbusti: "tiriamolo fuori: magari gli troviamo addosso qualcosa che a lui non serve più ma che può far comodo a un branco di poveracci come noi altri...". Il gruppo non se lo fa ripetere: nel giro di pochi minuti il corpo del poveretto viene adagiato in terra, dove ha inizio una accurata opera di perquisizione: il master consente a ciascun giocatore di effettuare un tiro apposito avente complessità 3 al fine di determinare cosa viene trovato e da chi.

Pacey totalizza un 2, quindi un *fallimento*. "Dannazione!" esclama il suo Gorton, scuotendo la testa: "questo qui doveva essere messo peggio di noi...". Jen e Dawson effettuano entrambi un singolo 4, sufficiente per un *successo parziale*: "bingo!", esclamano all'unisono, quando Joey rivela a entrambi la presenza di un sacchetto di velluto in una delle tasche dei pantaloni del defunto. Ma subito dopo i due si guardano in cagnesco: a chi spetta il sacchetto, a Valy o a Khan? La domanda viene posta al master, che non ha dubbi: "...a colui che sarà più veloce ad afferrarlo, ovviamente!".

Scatta così una *Interazione*. Jen e Dawson si preparano ad effettuare un tiro di *Destrezza*, prendendo i relativi dadi: Jen fa notare al master che la sua Valy possiede l'abilità *Borseggiare*, che risulta particolarmente appropriata al contesto dell'azione, ottenendo l'ok a prendere due dadi; Dawson, non avendo abilità utilizzabili, prende un singolo dado.

Inizia così la suddivisione dei dadi nelle due mani. Jen vuole che la sua Valy si impadronisca a tutti i costi del sacchetto, quindi - sapendo che Dawson ha un solo dado a disposizione - decide di mettere entrambi i dadi nella *mano sinistra*, lasciando la *mano arretrata* vuota. Dawson, sapendo di non poter vincere, decide di provare a impadronirsi dell'aspetto narrativo del confronto, mettendo il suo unico dado nella *mano destra*.

Al "Via!" del master, entrambi i giocatori schiudono la loro *mano sinistra*: Jen vince il confronto per due dadi a zero: sarà quindi Valy ad afferrare il sacchetto per prima. Ma



le modalità con cui questo avverrà saranno raccontate da Dawson, in quanto è lui a vincere il confronto della mano destra per 1 dado a zero.

Dawson, prima di procedere, chiede al master di rivelargli il contenuto del sacchetto: Joey acconsente, giudicando la richiesta funzionale alla narrazione, rivelando che all'interno ci sono 10 corone di oro zecchino. Dawson sghignazza, quindi parte con la sua narrazione:

***Valy effettua un movimento fulmineo, afferrando lesta il sacchetto prima che Khan abbia modo di fare alcunché. Ma la ladra non si accorge che i laccetti di chiusura sono allentati, motivo per cui gran parte delle monete scivolano fuori e cadono proprio di fronte a...***

“**Veto!**” esclama immediatamente Jen, osservando come la risoluzione di Dawson sia assolutamente inaccettabile: Valy è uscita vincitrice da una interazione, quindi le spetta un successo... non certo il fallimento descritto da Dawson, per di più maldestro nonché irrispettoso delle sue abilità di borseggiatrice!

Joey è d'accordo e, con un ulteriore veto, costringe Dawson a una nuova formulazione:

***Valy effettua un movimento fulmineo, afferrando lesta il sacchetto prima che Khan abbia modo di fare alcunché. La chiusura del sacchetto è allentata, ma la ladra riesce con un'abile manovra a impedire la caduta di quasi tutte le monete... con l'eccezione di una singola corona, che cade tintinnando in terra a qualche metro da loro.***

La seconda risoluzione viene accettata da tutti: Valy si ritrova quindi a contare le sue nove monete, mentre a Dawson non resta che dichiarare l'intenzione di Khan di raccogliere la corona caduta...

“Un momento”, esclama Pacey: “quella moneta spetta a Gorton!” Il master alza le spalle, indicando i dadi: a quanto pare è già tempo di una nuova *Interazione*...

# REGOLE OPZIONALI

Segue un elenco di regole avanzate e/o alternative che possono essere applicate in aggiunta o in sostituzione di quelle descritte nei precedenti paragrafi di questo manuale. Il master e i giocatori possono decidere quali applicare e quali no. Si consiglia in ogni caso di non utilizzarle nelle prime partite, in quanto richiedono un minimo di esperienza con le meccaniche di base del sistema.

## ABILITÀ E POTENZIAMENTI

Questa regola prevede la possibilità da parte dei *giocatori* e del *master* di stabilire un numero massimo di *abilità* e/o *potenziamenti* diverso da 6: tale numero potrà essere maggiore o minore, a seconda della volontà da parte del gruppo di rendere la *storia* più o meno dipendente dalle capacità individuali dei suoi protagonisti.

## TALENTO

Al termine della fase di Creazione del Personaggio, ogni giocatore ha la facoltà di sottolineare una delle abilità scelte per indicare un talento, ovvero una particolare predisposizione per quella determinata abilità. In tutti i casi in cui il personaggio si troverà a tirare uno o più dadi derivanti da quella abilità avrà la possibilità di ritirare un dado immediatamente prima del calcolo dei risultati. Il risultato dell'eventuale ritiro prenderà sempre e con effetto immediato il posto del precedente, anche se inferiore ad esso.

## **OPEN-END**

Questa regola prevede il tiro di un dado aggiuntivo, da aggiungere al numero totale dei dadi tirati, ogniqualvolta un dado totalizza il suo punteggio massimo (6 per i dadi a 6 facce, 10 per i dadi a 10 facce e così via). La regola può essere applicata a tutti i tiri del gioco oppure, a scelta, soltanto alle **Azioni** e/o alle **Interazioni**.

## **CONFRONTO AVANZATO**

In caso di parità del numero di dadi durante il *confronto* i contendenti tirano i dadi che hanno puntato ma, anziché limitarsi a prendere in considerazione il singolo risultato più alto, confrontano singolarmente tutti i dadi in ordine di risultato: il più alto con il più alto, il secondo con il secondo e così via, proprio come avviene nel gioco da tavolo *Risiko!*; ciascun giocatore totalizza un punto per ogni punteggio più alto così ottenuto. In caso di parità sul singolo dado, tutti i giocatori in parità ottengono un punto. Il giocatore che totalizza più punti vince il confronto: in caso di parità si avrà una situazione di *stallo* (mano sinistra) o di *narrazione condivisa* (mano destra), da gestire utilizzando le regole normalmente previste.

## **ESPERIENZA**

Al termine di ogni *sessione* o di gruppo di *sessioni* (a discrezione del master) ciascun giocatore avrà la possibilità di assegnare una nuova abilità o potenziamento al proprio personaggio, così da garantire una progressione costante delle sue capacità nel corso della *storia*.

## DADI A N FACCE

Questa regola prevede l'utilizzo di dadi a  $N$  facce in luogo di quelli a 6 facce. Il valore di  $N$  può essere 8, 10 o qualsiasi altro numero, a patto che esistano dadi aventi quel numero di facce. In conseguenza di questa modifica, i valori di *difficoltà* delle azioni dovranno essere rapportati al nuovo *range* offerto dai vari possibili risultati. Ad esempio, in caso si scelgano dadi a 10 facce: 1 *banale*, 2-3 *facile*, 4-5 *media*, 6-7 *impegnativa*, 8-9 *difficile*, 10 *molto difficile*. Inutile dire che questa regola, se applicata, andrebbe ad alterare diversi aspetti del gioco, come ad esempio la possibilità di effettuare un *fallimento critico* o di ottenere un *open-end* (vedi sotto): per questo motivo è consigliabile che i giocatori abbiano compreso molto bene le implicazioni prima di adottarla.

## RISERVA

All'inizio di ogni sessione il master pone un certo numero di dadi a sua discrezione (ad es. 1 per giocatore) in una zona apposita al centro del tavolo: quella zona è chiamata *riserva di gioco*. Nel corso della sessione, ogni volta che un giocatore deve prendere i dadi per affrontare una qualsiasi *azione* o *interazione*, può scegliere di prendere un singolo dado dalla *riserva* e aggiungerlo alla propria mano; un dado della *riserva* conta come qualsiasi altro dado e viene scartato dopo l'uso (non va quindi rimesso nella *riserva*). I giocatori sono liberi di discutere tra loro sull'opportunità di prendere o meno dadi dalla *riserva* e/o di stabilire modalità prestabilite per accedere a quei dadi - ad esempio applicando la regola del *veto* - in modo da prevenire abusi.

## INNESCO (TRIGGER)

All'inizio di ogni sessione ciascun giocatore scrive segretamente una singola frase in un foglio di carta, nascondendolo poi sotto la *scheda del personaggio*. La frase deve descrivere una singola situazione specifica che prevederà con tutta probabilità una determinata *azione* di risposta (o *interazione*) da parte del proprio personaggio: questa situazione prende il nome di *innesco* (*trigger*). L'*innesco* è un meccanismo difensivo volto a prevenire una potenziale minaccia (o qualsiasi evento) che si suppone possa colpire il proprio personaggio durante la sessione, e dovrebbe essere scritto più o meno in questo modo: "*qualcuno fa qualcosa (o succede qualcosa) al mio personaggio in un determinato momento e / o luogo*". La sintassi può variare, a patto le informazioni principali relative al contesto (*chi, quando, dove, cosa*) siano presenti, in tutto o in gran parte. A seconda dello sviluppo della *storia* l'*innesco* può avvenire o meno: nel momento in cui il giocatore ritiene che il proprio *innesco* si sia verificato, lo rivela e lo legge ad alta voce, chiedendo al master di attribuirgli un valore, da 0 a 3: tale valore corrisponderà al numero di dadi aggiuntivi che il giocatore otterrà per effettuare l'*azione* di risposta innescata. Il master avrà il compito di valutare il trigger a seconda della presenza effettiva degli elementi di contesto indicati, nonché della sua pertinenza e specificità. Alcuni esempi: "*qualcuno mi attacca*" otterrà probabilmente un valore pari a zero, in quanto eccessivamente generico; "*qualcuno mi attacca in taverna*" otterrà probabilmente un valore pari a 1, ma avrà anche più possibilità di innescarsi, quindi sarà più versatile; "*Robert mi attacca alle spalle durante la cena*" potrebbe ottenere un 2 o addirittura un 3, ma potrebbe non attivarsi qualora l'attacco dovesse svilupparsi in modo diverso da quanto previsto dal giocatore. Il valore attribuito a ciascun *innesco* può essere oggetto di discussione tra giocatori e master, ma quest'ultimo avrà in ogni caso l'ultima parola su di esso.

## TIRO TEMERARIO

Ogni volta in cui un giocatore non è soddisfatto del risultato di un tiro di dado - ad esempio nel caso di un *fallimento* o della sconfitta subita a seguito di una *interazione* - può chiedere al master una seconda possibilità mediante l'esecuzione di un *tiro temerario*. Il *tiro temerario* è in buona sostanza un ritiro che sovrascrive in modo permanente il precedente (anche in caso di risultati peggiori). Per ottenere il diritto di eseguire un *tiro temerario* il giocatore dovrà proporre una "scommessa" al master, dichiarando un *prezzo da pagare* in caso di fallimento ulteriore; il *prezzo da pagare* dovrà essere qualcosa di negativo, spiacevole o indesiderato che accadrà al personaggio e/o a ciò che lo circonda, ivi compresi gli altri giocatori. Il master potrà scegliere di accettare la scommessa, rifiutarla o proporre un *prezzo da pagare* diverso, che il giocatore potrà a sua volta accettare oppure no. Se viene raggiunto un accordo, il giocatore può tentare nuovamente il tiro: in caso di *successo pieno o parziale* il gioco continuerà normalmente, come se il tiro precedente non fosse mai avvenuto; in caso di *fallimento* (o *fallimento critico*), il master avrà cura di onorare narrativamente il *prezzo da pagare* in aggiunta alle conseguenze normalmente previste.

## DADO TEMERARIO

Ogni volta che un giocatore non ritiene soddisfacente il numero di dadi che gli spettano per tentare un'*azione* o una *interazione* può chiedere al master di prendere *dado temerario*. Il dado temerario è a tutti gli effetti un dado aggiuntivo: per ottenere il diritto a prenderlo, il giocatore dovrà proporre una "scommessa" al master, dichiarando un *prezzo da pagare*, secondo le stesse modalità descritte nella regola **TIRO TEMERARIO**. Anche in questo caso, a seguito di un *successo pieno o parziale* non accadrà nulla di particolare, mentre in caso di *fallimento* (o *fallimento critico*) il master avrà cura di onorare narrativamente il prezzo da pagare in aggiunta alle conseguenze normalmente previste.