

BIORP

Regolamento

Biographical Role Playing

scritto da
Gennaro Vitiello, Stefano Valenti e Giacomo Valenti

Introduzione

BIORP è un sistema di gioco universale che focalizza l'attenzione sullo scorrere della storia e sullo spessore dei personaggi: per arrivare a godere di una tale condizione, BIORP limita l'uso di numeri e formule, che altrimenti, oltre a rallentare in maniera considerevole il gioco, distoglierebbe l'attenzione dall'avventura.

E' realmente necessario scrivere un altro manuale? Noi crediamo di no. Anzi, ciò che ci ha spinto ad elaborare BIORP è proprio l'abbondanza di sistemi complicati, che con l'intento di essere lo strumento per far viaggiare la fantasia, in realtà ci ingabbiano in prigioni fatte da numeri, schemi e procedure da ripetere all'infinito.

In queste pagine capiremo quali sono le dinamiche di gioco e quali le priorità che consentono di affrontare avventure emozionanti in mondi lontani e vicini, ed in tempi passati, presenti e futuri, ma senza doverci concentrare su noiose ricerche in manuali pesanti e a volte indecifrabili. BIORP non è privo di regole, ma le pone in secondo piano: perché la matematica non è un'opinione, ma quando un drago ti alita sullo scudo, la matematica non è la prima cosa a cui dovresti pensare! In sostanza il tuo personaggio non è semplicemente un insieme di numeri e caratteristiche, ma un'estensione di te stesso, che vive in un mondo fantastico e coinvolgente.

I giocatori

Come in tutti i giochi di ruolo, anche in BIORP ci sono due tipi di giocatori: coloro che interpretano il ruolo di un particolare personaggio e colui che costruisce la storia ed interpreta tutte le altre creature dell'ambientazione. Chiameremo i primi Attori Protagonisti (AP) e il secondo Voce Narrante (VN). Entrambe le parti dovranno contribuire a creare dal nulla una storia avvincente proprio come in un film o in un romanzo. In particolare modo la VN deve dirigere la storia senza mai perdere di vista l'obiettivo principale che è quello di far divertire tutti, con creatività ma anche con giudizio. In questo modo si può costruire da una semplice narrazione, l'avventura indimenticabile che rimarrà per lungo tempo nella memoria di tutti i giocatori. Per centrare questo obiettivo, la scelta del giocatore che dovrà rivestire i panni della VN è fondamentale, poiché egli dovrà essere creativo, giusto ed equilibrato; inoltre dovrà conoscere a fondo le regole e le dinamiche del gioco per poter prendere le decisioni nel modo più veloce e corretto.

Gli attori protagonisti

Un AP deve interpretare un personaggio che ha una storia, un aspetto ed una vita totalmente diversa da quella del giocatore reale. Dovrà farlo come se fosse un attore che interpreta un protagonista di un film o di un romanzo, dovrà pensare ed agire mettendosi nei suoi panni. Un AP non deve necessariamente conoscere le regole del gioco: per certi versi infatti è meglio che ne sia totalmente all'oscuro per potersi dedicare interamente alla storia e all'interpretazione del suo ruolo. Non c'è limite al numero di AP che possono partecipare al gioco: è la VN che deve stabilire se per lui può essere un problema dirigere più di un certo numero di giocatori.

La voce narrante

Uno dei giocatori dovrà rivestire i panni della VN. Non è un compito facile poiché, specialmente usando questo sistema di gioco, egli dovrà essere imparziale e creativo. Ricorda che la VN non deve essere l'antagonista degli AP, ma soltanto un arbitro di gioco con l'importante compito di far divertire tutti i presenti. D'altro canto ha il privilegio di poter interpretare tanti personaggi diversi, che potranno rivestire il ruolo di antagonisti, amici o semplici comparse e che prenderanno il nome di Attori non Protagonisti (AnP). Gestire una così grande mole di lavoro può risultare un compito piuttosto gravoso, ma sicuramente molto divertente ed appagante se si riesce ad impostare la storia nel modo giusto. BIORP vi sarà di aiuto nell'organizzare il gioco, dandovi gli strumenti per avere tutto sotto controllo nel miglior modo possibile. Una cosa importante da non dimenticare è la fiducia: tutti i giocatori, in un certo senso, hanno la vita dei loro personaggi nelle mani della VN. È buona norma cercare di mantenere alto il livello di fiducia che gli AP hanno nella VN; non si deve, quindi, agire pensando di non dover dare conto a nessuno di quello che si fa. Il prezzo da pagare per non essere stati

equilibrati nel prendere le decisioni potrebbe essere alto: nessuno può giocare da solo ad un gioco di ruolo.

Come iniziare

La prima cosa da fare è decidere tutti insieme quale sarà il mondo in cui la VN dovrà ambientare le sue storie. Quando scegliete l'ambientazione, cercate di farlo in modo che possa piacere a tutti. Naturalmente potrete crearne di vostre: dopotutto creare nuovi mondi potrebbe essere un ulteriore stimolo per la VN oltre che per gli AP.

La seconda cosa da fare è creare un personaggio per ogni giocatore. In BIORP la creazione non consiste in lanci di dado, poiché non ci sono caratteristiche numeriche. La creazione è una semplice biografia che fornisce tutti gli elementi per capire cosa sa fare e come la pensa un personaggio: tale biografia deve inserire perfettamente il personaggio nel mondo scelto. BIORP fornisce il metodo per stendere una biografia, che potrà essere più o meno dettagliata a seconda dello spessore che vorrete dare ai vostri alter ego. L'unico limite che avrete sarà l'equilibrio da mantenere tra la forza di tutti i personaggi e la consapevolezza che, se si comincia con personaggi già molto forti, i margini di miglioramento saranno minimi, perdendo così uno degli aspetti più interessanti di un gioco di ruolo, che è proprio la crescita di un personaggio.

In realtà potrete scegliere anche metodi alternativi, purché si riesca chiaramente a delineare come è fatto il vostro personaggio: essi sono stati inclusi e descritti nel regolamento perché permettono di creare un nuovo personaggio in poco tempo. E' preferibile utilizzare questi metodi soltanto se è necessario e se non si può fare altrimenti (ad esempio quando un giocatore si è aggiunto all'ultimo momento e non possiede ancora un personaggio). Non possiamo in quel caso togliere del tempo alla sessione di gioco e agli altri giocatori, ma non possiamo neanche escludere il nuovo acquisto soltanto per non perdere tempo prezioso. Consigliamo comunque di riprendere in seguito la scheda di quel personaggio e insieme al giocatore, di definire la biografia con il metodo tradizionale, integrando le parti della biografia provvisoria stesa in fretta e furia.

La biografia

Il metodo usato in BIORP considera la biografia come una sorta di mini avventura che vede di fronte un AP e la VN. Deve essere svolta al di fuori delle sessioni di gioco normali e richiede del tempo: questo varia in base al grado di realismo e alla profondità che vogliamo dare al personaggio; più la biografia è dettagliata, più tempo dovrà essere speso. A questo punto l'AP decide l'età ed il tipo di personaggio che vuole interpretare (un guerriero, un mago, un esploratore, un ladro, eccetera); successivamente la VN inizia il racconto della vita del personaggio dalla nascita e lo termina all'età stabilita dall'AP. Naturalmente la VN deve tenere conto del tipo di personaggio con cui l'AP vuole giocare. Durante il racconto l'AP deve scrivere la storia che la VN sta dettando. Fin qui potrebbe sembrare che è la VN che crea il personaggio! Non è così, poiché durante il racconto verranno poste delle alternative all'AP e quest'ultimo dovrà scegliere quale strada prendere. Nel compimento della scelta e delle azioni relative a questa

scelta, verrà utilizzato il dado. Anche in questo caso il tiro non ha solo il compito di decretare il successo dell'azione, ma di guidare il destino dell'AP. Infatti il grado di successo o fallimento, come illustrerò in seguito, hanno il compito di indicare in che modo si evolverà il racconto, e di conseguenza la vita del personaggio. Alla fine del racconto ti accorgerai che il tuo personaggio ha preso vita con tutti i suoi pregi e difetti. Lo sentirai talmente tuo, come se veramente avessi vissuto quella vita, che sarà abbastanza facile entrare nei suoi panni e non avrai bisogno di conoscere i punteggi di nessuna caratteristica per poter giocare. In linea di massima la VN ha il potere di creare la storia lì dove il giocatore non può intervenire: per esempio, il giocatore non può scegliere i propri genitori o il proprio nome e nemmeno la sua classe sociale, può tuttavia decidere (avendo la giusta età) se vuole andare via da casa, se imbarcarsi su una baleniera o se aprire una locanda. Riassumendo diciamo che la VN ha potere decisionale su tutti quegli elementi esterni che possono influire sulla vita di un AP, mentre il giocatore ha potere sulle proprie scelte. E' importante capire, però, che alcune scelte personali possono essere modificate in parte o totalmente da agenti esterni. Ad esempio se il giocatore vuole aprire una locanda deve essere cosciente che per farlo occorre del denaro e se al momento ne è sprovvisto la sua scelta sarà sicuramente condizionata dal fattore economico. Va ricordato che in questa fase è fondamentale indurre nell'AP le giuste motivazioni per fare suo il personaggio. Bisogna tenere presente che genere di personaggio si vuole ottenere ma anche sorprendere il giocatore narrando una storia avvincente, poiché quella storia può contenere spunti che potranno fare da sfondo personale alle avventure che successivamente si vivranno insieme agli altri AP. Oltre alla missione comune infatti ve ne possono essere altre, di cui i compagni di avventura saranno all'oscuro, e che faranno immedesimare ancora di più l'AP nel personaggio.

Esempio di creazione standard

Stefano decide di voler utilizzare il primo (e unico vero) metodo, cioè quello standard, perché vuole che il suo personaggio sembri il più reale possibile. Prima di iniziare la creazione gli attori protagonisti e la voce narrante hanno deciso di comune accordo di ambientare le storie in un mondo medioevale fantasy. Stefano quindi decide che il suo personaggio avrà 18 anni e sarà sicuramente un cavaliere. Giacomo, che è la voce narrante, dovrà tenere conto di tutto ciò e successivamente, magari con un po' di tempo a disposizione per preparare la sessione di creazione del personaggio, inizia il racconto. Stefano scrive su un quaderno o sulla scheda posta alla fine di questo manuale ciò che Giacomo racconta.

Si inizia con il comunicare a Stefano il nome del suo personaggio, che come detto viene assegnato dalla VN.

Giacomo: "Il tuo nome è Edgar Kerlag nasci il 18 giugno del 1320 della Nuova Era (NE) nella città stato di Thur da una famiglia nobile. Tuo padre, Hunz Kerlag, è un rinomato cavaliere del sacro ordine della fenice. Tua madre, Hischa Leng, discende da una importante famiglia della regione del Gomir. Vivete nel piccolo palazzo che domina il

paese di Kerlag da sopra una boscosa collina. La tua infanzia è abbastanza tranquilla: vieni accudito dalle balie e trascorri la maggior parte del tempo con tua madre. Essendo figlio unico vieni protetto e viziato da Hischa. Verso i sei anni comincia il tuo addestramento militare e capisci subito che cosa vuole dire la disciplina. Infatti tuo padre ti addestrerà secondo la tradizione di famiglia di modo che, raggiunta l'età di 16 anni, tu possa cominciare a servire il re Alderb come ogni tuo antenato ha fatto in precedenza. Vieni addestrato nell'equitazione e nel combattimento a cavallo; inoltre, in dieci anni, impari come combattere con la spada, la lancia e lo scudo in modo eccellente. Impari le basi del combattimento anche con le altre armi. Ti viene insegnato a leggere e a scrivere nella lingua natale e in quella dei nemici del regno di Hor. Ogni errore viene punito fisicamente per rendere il corpo e la mente resistenti al dolore e alle ferite. A 13 anni cominciano le esplorazioni dei boschi che circondano il paese in compagnia di tuo padre."

A questo punto, raggiunta una età in cui il personaggio sviluppa il proprio carattere, Giacomo chiede a Stefano se ha richieste da fare o se ci sono aspetti che vuole approfondire. Se durante la narrazione egli avrà delle domande o vorrà prendere delle decisioni, potrà intervenire per definire meglio il suo personaggio.

Stefano: "Chiedo a mio padre se posso fare queste esplorazioni da solo di tanto in tanto."

Giacomo: "Tuo padre acconsente alla tua richiesta e cominci a vagare da solo per le terre della tua regione, per la prima volta ti senti libero e cominci ad avere i primi rapporti con i tuoi sudditi."

Stefano: "Vorrei cominciare a travestirmi da povero suddito e mescolarmi alla popolazione per capire come se la passano. Mi farò chiamare Ros. Voglio capire anche che cosa pensano di mio padre e del re."

Giacomo: "Cominci, quindi, a prendere l'abitudine di passare le sere fuori dal palazzo travestito da povero suddito. Lo fai per tutto il tempo che rimani nel tuo paese natale. Ti fai chiamare Ros da tutti quelli che incontri, frequenti le taverne e i bordelli della regione. Cominci a capire quale è il tenore di vita della popolazione, e questo è quello che vedi: il popolo vive in condizioni pietose, il poco denaro che guadagna va a riempire gli scrigni reali, gettandolo nella miseria più totale."

Stefano: " Sono disgustato, re Alderb e mio padre alla fine non sono tanto migliori dei nemici che combattono. Devo fare qualcosa, ma per adesso è meglio che vada avanti con il mio addestramento. Continuo comunque a frequentare il popolo sotto mentite spoglie. Voglio cercare un maggior contatto."

Giacomo: "Inizi a fare amicizia con alcuni ragazzi della zona e finalmente conosci una fanciulla di cui ti innamori follemente. Il suo nome è Rasha. Poi un lutto terribile colpisce la tua famiglia. All'età di 15 anni perdi tua madre, che muore a causa di una forte febbre. Il dolore è immenso e non puoi fare a meno di legarti sempre più a quella

fanciulla che ti da tranquillità e dolcezza. Passa un altro anno tra gli allenamenti nel palazzo e le passeggiate nel paese: ormai conosci ogni singola pietra della regione. Durante una delle tue escursioni fai visita a Rasha e mentre ti avvicini alla casa della fanciulla odi delle urla.”

In questo frangente Giacomo chiede a Stefano di intervenire e decidere cosa fare, senza perdere di vista il ritmo della narrazione, che richiede tempi rapidi nel dire in che modo egli preferisce agire:

Stefano: “Non perdo un secondo di più, corro verso la casa.”

Giacomo: “Corri lungo il sentiero che conduce alla casa ed arrivato alla porta vedi nella stanza i corpi senza vita dei genitori della ragazza e senti delle urla provenire dal piano superiore.”

Stefano: “Bastardi! Afferro la prima cosa che potrebbe sembrare un’arma e salgo le scale.”

Giacomo: “Afferrato un bastone, sali le scale e, giunto al piano superiore, vedi due uomini incappucciati che tentano di strappare i vestiti alla ragazza, mentre Rasha si dimena per liberarsi.”

Stefano: “Vi massacro! ...mi getto su di loro con il mio bastone.”

A questo punto Giacomo ha una scelta da fare: deve decidere se far eseguire un tiro a Stefano per capire in che modo proseguire con la narrazione, oppure non farlo tirare perché ritiene che la situazione possa evolversi in un modo soltanto.

Egli decide che visto lo stato d’animo di Stefano, il suo addestramento e il poco valore degli uomini presenti non ci sono dubbi su cosa accadrà. Nessun destino alternativo a quello che sta per narrare si sarebbe potuto verificare. Quindi prosegue con il racconto cercando di coinvolgere Stefano e farlo appassionare agli eventi:

Giacomo: “Ti avventi sul primo uomo e lo colpisci in testa con una forza spaventosa. Il cranio si rompe e l’uomo cade a terra privo di vita. Intanto l’altro assassino cerca di colpirti, ma per tua fortuna schivi il pugnale e con un colpo dietro la nuca lo uccidi. Cosa fai adesso?”

Stefano: “Faccio sdraiare Rasha sul letto e cerco di calmarla, poi frugo i cadaveri.”

Giacomo: “Dopo aver fatto sdraiare Rasha sul letto ed averla calmata, riesci a farla addormentare. Puoi così focalizzare la tua attenzione su i due cadaveri. Prima frughi nelle loro tasche, ma non trovi niente di particolarmente interessante, poi togli loro il cappuccio e con tuo grande stupore riconosci due soldati al servizio di tuo padre.”

Questo è un momento cruciale e Giacomo chiede a Stefano cosa vuole fare, alla luce della scoperta:

Stefano: “Maledetti tutti! Sono costretto a lasciare Kerlag, prendo lo stretto necessario e partiamo subito dirigendoci verso il villaggio di Hasgor.”

Giacomo: “Tu e Rasha partite per Hasgor, prendete il necessario compresa una malconcia spada appartenuta al padre di Rasha ed un vecchio cavallo. Per raggiungere Hasgor dovete percorrere più di 200 km ed attraversare parecchie province del regno, guardandovi alle spalle. Conosci meglio di tuo padre le sue terre e così riesci a raggiungere Hasgor in breve tempo. Devi però cercare di guadagnare qualche soldo per poter tirare avanti. Trovi tre lavori: come apprendista falegname, come taglialegna e come minatore. A quale decidi di dedicarti?”

Stefano: “Credo che inizierò a fare l’apprendista falegname.”

Giacomo: “Quindi decidi di lavorare come apprendista falegname: guadagnerai 30 scellini al giorno e potrai permetterti due pasti caldi e l’affitto di una piccola casa. Per ben due anni lavori duramente e ti fa ben volere dai cittadini di Hasgor. Purtroppo un altro evento nefasto sta per accadere. Rasha si ammala gravemente e muore dopo pochi mesi. Il dolore è grandissimo e per parecchi giorni non ti rechi a lavoro. Sei distrutto.”

Ecco un altro momento importante della creazione del personaggio. Si creano i presupposti per un’altra svolta fondamentale. Edgar, il personaggio di Stefano, non ha più legami con quei posti e ha alle spalle un difficile passato. Questo influirà sul suo carattere ed egli dovrà tenerne conto a livello comportamentale.

Stefano: “Basta! Il destino mi è stato avverso! Decido di ripartire e di vendere le mie abilità di cavaliere al migliore offerente”.

Giacomo: “Abbandoni la città. Tornerai a fare il cavaliere, ma soltanto a chi ti offrirà di più, visto che non hai ideali di lealtà verso nessuno e sei arrabbiato con il tuo destino.”

Stesa la biografia possiamo subito conoscere le qualità di Edgar ed il suo modo di pensare, in quanto abbiamo una dettagliata storia della sua vita. Tale biografia potrebbe essere ancora più estesa, ad esempio potremmo includere i sentimenti, gli stati d’animo ed il pensiero di Edgar. Inoltre potremmo approfondire i rapporti con altri individui conosciuti da Edgar durante la sua vita: ciò aiuterebbe Stefano a recitare al meglio la sua parte. Possiamo inoltre dedurre quale sia il suo fisico, facendo riferimento al modo in cui è cresciuto e alle sue principali occupazioni. A questo punto la VN dovrà stabilire l’aspetto esteriore del personaggio e l’AP potrà decidere come curare il suo look ed il suo vestiario. Giacomo stabilisce che avendo 18 anni e avendo passato molti anni ad addestrarsi nel combattimento, Edgar possiede un fisico possente ed atletico. E’ di bell’aspetto, ha occhi verdi, caratteristici della sua regione e capelli neri e mossi. E’ alto 1,85 m e pesa 80 kg. Stefano decide che Edgar ha capelli e barba lunghi, per avere un aspetto trasandato e malinconico. Vestirà di nero con mantello e cappuccio in segno dei due lutti che lo hanno colpito. In seguito si farà un elenco dei possedimenti di Edgar.

Infatti Giacomo stabilisce che Edgar ha messo da parte soltanto 1 moneta d'oro equivalente a 100 scellini e possiede un cavallo, una spada, un vestito nero con mantello e cappuccio, una sella e delle redini, due paia di stivali scuri e un cappello a tesa larga. Ora Stefano può decidere di avere altri oggetti che potrà comprare con la sua moneta d'oro. Egli compra una corda, tre torce, una borsa e una borraccia; inoltre prende un pugnale e un fodero per la sua spada. In tutto spende 30 scellini e gliene rimangono 70. Stefano scrive tutto sul suo quaderno in una pagina dedicata all'equipaggiamento oppure sulla scheda del manuale nella sezione equipaggiamento. Stefano appunta anche il peso di ogni oggetto che trasporta e ne deduce il totale. Naturalmente Edgar sarebbe stato l'erede del padre se non fosse fuggito, ma purtroppo Stefano (Edgar) ha fatto delle scelte che insieme con il proprio destino lo hanno portato alla condizione attuale.

Si consiglia di usare sempre questo metodo che richiede più tempo rispetto agli altri, ma consente di delineare maggiormente i pregi e i difetti del personaggio. Consigliamo inoltre di soffermarsi anche sugli aspetti meno fisici durante la stesura della biografia, avendone il tempo e la voglia: essi darebbero maggior spessore alla personalità del vostro alter ego aiutandovi, fra l'altro, nella recitazione. Più il personaggio somiglia ad una persona reale, più sarà facile per voi e per la voce narrante condurre il gioco. E' importante anche definire le amicizie e le inimicizie più importanti del personaggio.

Primo metodo alternativo

Il primo metodo alternativo è simile al primo, ma permette al giocatore di creare il personaggio da solo e a casa propria. Infatti egli potrà decidere ogni cosa senza dover interagire con la VN, ma dovrà attenersi comunque all'ambientazione scelta dal gruppo di gioco. Più tempo dedicherà alla biografia, più essa renderà il suo personaggio complesso e reale. Il difetto di questo metodo è che il giocatore corre il rischio di non essere obiettivo e di voler a tutti i costi fare in modo che il suo alter ego abbia molte e buone qualità. Ricordate che per imparare bene delle cose ci vogliono molti anni: nell'esempio precedente Edgar sa usare molto bene delle armi, ma ha dovuto addestrarsi per ben 8 anni. E' compito della VN stabilire quanto tempo ci vuole per imparare una particolare disciplina o un mestiere. Questo metodo non necessita di un esempio perché la procedura è del tutto simile a quella precedente. Non ci sarà però un'interazione tra la VN e l'AP. Come già detto, dipenderà tutto dalla fantasia e dall'obiettività del giocatore. Ovviamente, prima di iniziare a giocare, la VN dovrà leggere la biografia e stabilire se essa può essere presa in considerazione. Può apportare alcune modifiche, atte a rendere la vita del personaggio più reale, dettagliata e consona all'ambientazione.

Secondo metodo alternativo

Il secondo metodo alternativo è quello più veloce e consente di creare un personaggio in poco più di 10 minuti. Può essere usato in due modi: nel primo sarà la VN a ideare per intero il personaggio fatta eccezione per l'età e per il tipo di mestiere a cui aspira

l'AP, i quali devono essere stabiliti sempre dal giocatore; nel secondo sarà l'AP a creare il proprio personaggio. Si deve delineare una sorta di carta d'identità comprensiva di:

Nome
Età
Altezza
Peso
Colore degli occhi
Colore e tipologia dei capelli
Razza
Nazione
Città di nascita
Lingue
Data di nascita
Genitori
Fratelli e sorelle
Mogli o mariti
Figli
Amici
Nemici
Eccetera

Dopo aver stabilito questi punti, si procede ad elencare tutte le fasi importanti della vita del personaggio, delineando quali sono le sue esperienze, le sue conoscenze e quanto tempo il personaggio vi abbia dedicato. Inoltre si deve stabilire quali sono i suoi possedimenti, come nella normale biografia. Il difetto di questo metodo è abbastanza ovvio: sicuramente non si potrà definire con certezza ogni aspetto del personaggio, tuttavia nello svolgimento del gioco, quando il personaggio deve affrontare una particolare azione, sarà la VN a stabilire la possibilità di riuscita creando un aneddoto che possa spiegare quel grado di possibilità. A quel punto il giocatore deve soltanto scrivere sulla sua biografia un appunto di quell'aneddoto.

Esempio del secondo metodo alternativo

Gennaro decide di voler utilizzare il secondo metodo alternativo, lasciando alla VN la libertà di inventare il personaggio. Stabilisce che il suo personaggio dovrà avere 25 anni e che vorrebbe interpretare uno stregone. La VN detta ogni singola voce della carta d'identità:

Nome: Ghoro Jiak
Età: 25 anni
Altezza: 1,68 m
Peso: 67 kg
Colore degli occhi: marrone

Colore e tipologia dei capelli: castano chiaro, ricci

Razza: Umana

Nazione: Regno di Kian

Città di nascita: Logas

Lingue: Kian, lingua antica

Data di nascita: 13 Novembre 1313 NE

Genitori: Orfano

Fratelli e sorelle: Nessuno

Mogli o mariti: Nessuno

Figli: Nessuno

Amici: Siar Jiak

Nemici: Nessuno

Abbandonato appena nato vicino ad un tempio, viene accudito dai monaci del culto del dio sole.

Il grande mago Siar Jiak fa visita al tempio. I monaci gli chiedono se può prendere con sé il piccolo Ghoro, poiché non possono più mantenerlo. Ghoro ha 7 anni.

Ghoro arriva nella torre del mago Siar. All'età di 10 anni comincia ad apprendere le basi dell'alchimia. Siar si accorge subito delle grandi potenzialità del fanciullo.

Ghoro continua i suoi studi facendo grandi progressi, è in grado di produrre da solo la maggior parte delle pozioni più comuni, spesso va nei boschi con Siar a cercare piante. Comincia ad interessarsi ai veleni.

All'età di 15 anni comincia quindi lo studio delle piante da cui è possibile produrre dei veleni. Le studia per ben 4 anni.

Finalmente il mago Siar lo introduce nel mondo arcano. Per due anni Ghoro studia i linguaggi magici ed arcani. Apprende la lingua antica dei grimori di magia.

Ghoro viene iniziato alla conoscenza magica di base, diviene un'apprendista stregone. Ha 21 anni.

Ghoro raggiunge l'età di 25 anni ed ha appreso una buona quantità di incantesimi minori. Decide di lasciare il maestro e di esplorare i luoghi misteriosi dove potrà ampliare i suoi studi.

La VN ha creato un personaggio per Gennaro che avrebbe potuto farlo da solo, ma sicuramente il personaggio sarebbe stato ben diverso. Per semplificare l'elenco delle esperienze è possibile catalogarle per età del personaggio o per data o per durata (vedere esempio seguente). Consigliamo di usare questo metodo soltanto ove ci sia mancanza di tempo per scrivere una vera biografia. In ogni caso invitiamo, quando avrete più tempo a disposizione, di scrivere in seguito la biografia, integrandola con quanto già scritto nel metodo alternativo appena esposto.

Esempio

25 anni: Ghoro apprende gli incantesimi minori. Decide di lasciare il maestro e di esplorare i luoghi misteriosi dove potrà ampliare i suoi studi.

Oppure

13 novembre 1339 NE: Ghoro inizia lo studio degli incantesimi minori

Oppure

4 anni : Studio degli incantesimi minori

Questo ultimo esempio può semplificare il lavoro della VN e degli AP, poiché in una frase si riassume la conoscenza ottenuta ed il tempo impiegato per ottenerla.

Terzo metodo alternativo

E' possibile utilizzare un altro metodo che abbiamo chiamato "a busta chiusa". La VN può creare vari personaggi scrivendo per ognuno di essi una biografia. Ogni biografia sarà chiusa in una busta. Al momento di iniziare il gioco, ogni AP sceglierà una delle buste e prenderà possesso del personaggio nascosto al suo interno. Questo metodo potrebbe creare delle situazioni divertenti e mettere a dura prova l'abilità di recitazione dei giocatori, che si ritroverebbero dopo un'attenta sbirciata alla biografia del loro nuovo personaggio, a dover interpretare tale parte senza essere stati protagonisti della creazione. Naturalmente un giocatore esperto non avrebbe difficoltà ad iniziare la recitazione a freddo, ma uno inesperto? Questo metodo potrebbe risultare utile nel momento in cui nessuno dei giocatori avesse la possibilità di creare un personaggio.

La voce narrante e la biografia

Quando aiutate un giocatore (AP) a dare vita al proprio personaggio dovete essere preparati a qualsiasi richiesta vi venga fatta e dovete avere sempre una risposta pronta. Per aiutarvi in questo difficile compito vi consigliamo di rifarvi ai migliaia di personaggi che potete trovare nei romanzi o nei film. Cercate di prendere come modello uno di questi personaggi e di non essere mai scontati o banali. Ne risulterà un maggior entusiasmo nella stesura della biografia ed un maggior attaccamento al personaggio sia da parte dell'AP che della VN. Vivete la creazione di un personaggio come se fosse una vera e propria sessione di gioco. Prendetevi tutto il tempo di cui avete bisogno, se ne avete, naturalmente. Non trascurate l'interazione con il giocatore e cercate di organizzare la storia in base al risultato, ma senza avere paura di porre l'AP di fronte a delle scelte importanti. Più sarà coinvolgente la creazione del personaggio e più sarà semplice condurre il gioco e creare le avventure. A proposito dell'organizzazione

consigliamo alla VN di preparare uno specchietto rappresentativo per ciascun personaggio, in cui raccogliere i dati fondamentali, seguendo i principi del secondo metodo alternativo per la creazione. Questo lavoro si può fare per conto proprio, prima di arrivare alla sessione iniziale di gioco. Una volta creati i personaggi e organizzato il tutto potrete dedicarvi alle avventure da far vivere al gruppo di AP, avendo un quadro spesso più dettagliato e completo di quanto non avvenga nella maggior parte dei GdR: una freccia in più al vostro arco che potrete sfruttare per dare vita ad indimenticabili avventure.

Altre razze

Fino ad ora abbiamo preso in considerazione soltanto la stesura di una biografia di una creatura di razza umana. In alcune ambientazioni ti troverai di fronte ad una più ampia scelta di razze. Prendiamo ad esempio la Terra di Mezzo del Signore degli Anelli di Tolkien. In quella particolare ambientazione, che ha ispirato molti libri e giochi, troverai un'ampia gamma di razze tra cui poter scegliere. Alcune di esse hanno usanze, culture e poteri magici che le diversificano in maniera consistente dall'uomo. Nonostante ciò, non si ha difficoltà nel creare personaggi di questo tipo da un punto di vista biografico. La difficoltà maggiore potrebbe derivare dal fatto che alcune razze vivono molti più anni dell'uomo, come per esempio gli elfi. Come posso scrivere una biografia di una creatura che ha mille anni? Ci vorrebbero ore ed ore di duro lavoro. Ma, riflettendo sulla vita di queste razze, bisogna tener conto che difficilmente usciranno dai canoni statici della loro comunità: gli elfi amano vivere nei boschi e i nani nelle montagne. Al di fuori di questi mondi non escono quasi mai, cioè non sono così propensi a modificare il proprio stile di vita come fanno gli uomini, i quali riescono ad adattarsi più velocemente al mondo che li circonda, proprio perché hanno una vita più breve. Detto questo, si può tranquillamente dire che le conoscenze di queste razze saranno meno diversificate rispetto a quelle dell'uomo, ma di qualità più alta e profondamente più complesse. Così ad esempio, se un uomo è bravissimo nel forgiare le armature, sicuramente un nano avrà la possibilità di crearne di più belle e resistenti, e ancora se anche un uomo è un profondo conoscitore della magia, non potrà carpire l'essenza del potere magico quanto un elfo. Ciò deve riflettersi nelle probabilità di riuscita delle prove.

Tipi di prove

Quando un personaggio compie un'azione il cui esito è incerto, è necessario stabilire, attraverso il lancio di un dado, se quell'azione è stata portata a compimento.

BIORP risolve tutte le azioni con due diversi tipi di prova: a difficoltà e a confronto. In entrambi verrà usato un dado a cento facce. Si può utilizzare un dado da cento (d100), grande, di forma sferica, ma abbastanza lento oppure, più semplicemente, due dadi a 10 facce di colore diverso, di cui uno rappresenterà sempre le decine e l'altro sempre le unità. Sono sempre numerati da 0 a 9 oppure da 00 a 90. Quest'ultimo è utile per le decine, il precedente per le unità. Così, se lanci i dadi ed ottieni 10 e 1, hai tirato un 11. Se ottieni un 00 e uno 0, hai realizzato un 100. Se ottiene uno 00 ed un 1, hai realizzato un 1.

Il grado di addestramento

In BIORP, come abbiamo già detto precedentemente, non esistono caratteristiche numeriche, ma soltanto biografie da cui la VN può dedurre il grado di addestramento di un personaggio in una certa disciplina. Con disciplina non intendiamo soltanto un'arte che necessita di un insegnamento o di una tecnica precisa, come per esempio usare una spada o suonare uno strumento, ma anche tutte quelle conoscenze che possono essere dettate anche soltanto dall'esperienza visiva e pratica come lavorare il legno o nuotare, oppure da quelle basilari, cioè quelle che usiamo tutti i giorni come camminare, parlare e mangiare. Ogni personaggio possiede un grado di addestramento in ogni disciplina: questo grado di addestramento di solito è deducibile dalla biografia, ma è possibile che la VN non possa stabilirlo da essa. Niente panico! In questo caso la VN dovrà inventare al momento il grado di addestramento di quel personaggio per quella particolare disciplina, giustificandolo attraverso un aneddoto che spieghi per quale motivo il personaggio ha quel grado di addestramento. Tale aneddoto dovrà essere aggiunto alla biografia del personaggio e non dovrà contrastare con quanto già scritto. I gradi di addestramento sono cinque e sono spiegati nella seguente tabella. Essi saranno utili alla VN per stabilire il grado di difficoltà per un personaggio che cerchi di compiere una determinata azione.

Grado di addestramento	Livello della disciplina
Nulla	Il personaggio non ha alcuna nozione della disciplina
Mediocre	Il personaggio conosce a mala pena le nozioni base della disciplina
Medio	Il personaggio conosce solo le nozioni base della disciplina
Buono	Il personaggio conosce le nozioni base ed avanzate della disciplina
Eccellente	Il personaggio conosce le nozioni base, avanzate e segrete della disciplina

Qualche esempio

Se Stefano, con il suo personaggio Edgar, dovrà nel corso di una avventura fare qualcosa di cui non c'è traccia nella biografia, ma che è probabile sappia fare, la VN può decidere di assegnare un grado maggiore di nulla. Nel caso di azioni comuni per un personaggio del suo rango in genere è lecito pensare che egli abbia un grado di addestramento pari a Medio. Per entrare nello specifico Edgar saprà leggere e scrivere,

cacciare magari, ma non scassinare una serratura. A tal proposito è giusto specificare che se nel proseguimento dell'avventura e nei piani della VN può essere utile che Edgar abbia un certo addestramento in una abilità, seppur nel corso della sua vita non parrebbe esserci alcun motivo apparente per avere una determinata esperienza, è lecito ricorrere all'aggiunta di uno o più episodi nella biografia di Edgar. Questo entro certi limiti e sempre senza andare mai in contrasto con quanto già scritto. L'obiettivo, anche in questo caso, è il coinvolgimento nell'avventura e il divertimento degli AP. Se per tenere alto l'interesse e per risolvere una situazione che pare sfuggire dal controllo è necessario ricorrere a qualche espediente del genere, è giusto farlo senza perdere di vista gli obiettivi.

Per tornare all'esempio, se alla VN serve che Edgar abbia per lo meno qualche possibilità di scassinare una serratura, egli metterà al corrente Stefano che nella sua vita si è trovato nella situazione di compiere piccoli furtarelli mentre era in incognito tra la gente del popolo: è stato necessario per fare amicizia con certe persone, che pur stando fuori dalla legalità, era utile conoscere. Si tratta di poche volte, ma durante le quali ha avuto la possibilità di vedere all'opera persone che aprivano serrature e ha potuto egli stesso provarci, scoprendo di avere la giusta destrezza per farlo. Quindi la VN può considerare il suo grado di addestramento in scassinare come almeno Mediocre, se non Medio. In genere non occorre specificare all'AP quale è il suo livello di addestramento. La cosa importante è che la VN ne tenga conto quando stabilisce il grado di difficoltà, di cui ora parleremo.

Il grado di difficoltà

Dopo aver stabilito il grado di addestramento di un personaggio per una certa disciplina, la VN dovrà, attraverso questo, assegnare un grado di difficoltà, il quale dipenderà dal grado di addestramento del personaggio e da altri fattori, che andremo ad analizzare nei due paragrafi successivi, dove descriveremo in che modo e quando utilizzare i due diversi tipi di prova.

La prova a difficoltà

La prova a difficoltà viene effettuata quando si vuole compiere un'azione, la cui riuscita dipende dalle capacità del personaggio (grado di addestramento), dalla difficoltà dell'azione e da eventuali interferenze di fattori esterni che modificano la difficoltà della prova. Il personaggio che compie l'azione si misura praticamente con se stesso. L'AP descrive l'azione che il suo personaggio sta per intraprendere, sottolineando quale risultato vuole raggiungere, in che modo e con quali mezzi. A questo punto la VN, dopo aver stabilito un grado di addestramento per quella azione, deducibile dalla biografia del personaggio, definisce un grado di difficoltà che deve tener conto delle capacità del personaggio (grado di addestramento), della difficoltà intrinseca della prova, dei fattori esterni che possono modificare tale difficoltà e dello stato d'animo, mentale e fisico di colui che compie l'azione in quel preciso momento. Questa analisi deve dare una percentuale di riuscita della prova, deducibile dalla tabella dei gradi di difficoltà. A

questo punto l'AP lancia un d100. Se il risultato è uguale o minore della percentuale data, la VN deve continuare la narrazione, descrivendo quell'azione nel modo in cui l'AP la vorrebbe realizzata, tenendo presente che più il risultato del dado è basso, più l'azione rispecchierà la descrizione dell'AP. Inoltre se il risultato è estremamente favorevole, la VN dovrà aggiungere ulteriori vantaggi inaspettati alla descrizione fornita dal giocatore. Al contrario, se il risultato è più alto della percentuale data, la VN narrerà un'azione sempre più distante dalla descrizione fornita dall'AP, aggiungendo, nel caso limite di un grave fallimento, degli svantaggi aggiuntivi.

Grado di difficoltà	Percentuale di riuscita
Impossibile	0%
Improbabile	01%-10%
Arduo	11%-20%
Molto difficile	21%-30%
Difficile	31%-40%
Normale	41%-60%
Facile	61%-70%
Molto facile	71%-80%
Banale	81%-90%
Ridicolo	91%-99%
Automatico	100%

Differenza	Effetto della prova
Prova fallita di 50+ punti	Fallimento assoluto. L'azione non rispecchia in modo assoluto la descrizione del giocatore. Il personaggio avrà importanti svantaggi nelle azioni successive.

Prova Fallita di 21-49 punti	Fallimento oltre ogni previsione. L'azione non rispecchia assolutamente la descrizione del giocatore. Sicuramente godrà di svantaggi aggiuntivi.
Prova fallita di 11-20 punti	Fallimento pieno, il Perdente fallisce l'azione descritta al cento per cento. Potrebbe ottenere altri generi di svantaggi aggiuntivi.
Prova fallita di 1-10 punti	Prova fallita di pochissimo, il perdente non ottiene grandi svantaggi dall'azione intrapresa.
Prova riuscita di 0-10 punti	Prova superata di pochissimo, il vincitore non ottiene ulteriori vantaggi dall'azione intrapresa.
Prova riuscita di 11-20 punti	Successo pieno, il vincitore compie l'azione descritta al cento per cento. Potrebbe ottenere altri generi di vantaggi aggiuntivi.
Prova riuscita di 21-49 punti	Successo oltre ogni previsione. L'azione rispecchia totalmente la descrizione del giocatore. Sicuramente godrà di vantaggi aggiuntivi.
Prova riuscita di 50+ punti	Successo assoluto. L'azione rispecchia in modo assoluto la descrizione del giocatore. Il personaggio avrà importanti vantaggi nelle azioni successive.

Esempio

Stefano dice a Giacomo che vuole viaggiare verso il villaggio più vicino e trovare una locanda dove riposare per la notte. Giacomo gli riferisce che il villaggio più vicino è quello di Erond ed inizia la narrazione.

Giacomo: "Viaggi verso il villaggio di Erond. Il tempo è sereno e non ci sono nuvole nel cielo. Il viaggio procede con tranquillità ed arrivi senza troppi problemi al villaggio. L'oscurità avvolge ormai ogni cosa ed il silenzio nelle stradine del centro abitato è inquietante. Trovi subito una locanda, intravedi una fioca luce alle finestre che si affacciano sull'unica piazza del villaggio. Leghi il cavallo ed entri. Una grande sala, lievemente illuminata dalle torce appese alle pareti si apre davanti a te. Una decina di persone sono sedute ai tavoli e ne vedi uno libero. Di fronte a te vedi un rozzo bancone

dietro il quale un enorme e goffo uomo barbuto serve birra ai suoi clienti. Cosa decidi di fare?”

Stefano: “Mi siedo al tavolo libero e mi guardo meglio attorno, poi chiamo l’oste e gli dico che voglio qualcosa da bere e mangiare.”

Giacomo: “Ti siedi e scruti intorno, le persone che vedi sono tutti uomini, alcuni mangiano, altri hanno davanti dei grandi boccali ricolmi di birra, ciò che ti colpisce è che tutti sembrano non fare caso a te, anzi ti rendi conto che sei l’unico che si guarda in giro. Il tuo sguardo si posa finalmente su un uomo vestito in modo del tutto diverso da quello degli altri e come te è seduto da solo ad un tavolo. Indossa una tunica bianca e vicino a sé tiene un bastone alquanto insolito. Sarebbe un bastone normale se sull’estremità superiore non ci fosse scolpita la testa di un drago. Chiami finalmente l’oste e gli dici che vuoi mangiare e bere, dopo un suo cenno d’assenso, ritorni ad osservare l’uomo con il bastone.”

A questo punto la VN richiede un tiro. Lo richiede perché Stefano dice di voler osservare più dettagliatamente quell’uomo e cercare di dedurre qualcosa di più sul suo conto. Valutando la biografia di Edgar, la VN stabilisce che in fondo è un buon osservatore visto che ha passato molti anni a studiare i suoi sudditi. Considera il suo grado di addestramento buono e il grado di difficoltà difficile. Questo perché la VN sa che l’uomo del bastone non è proprio simile alle persone che Edgar ha sempre osservato e studiato. Quindi stabilisce una percentuale di riuscita che è uguale al 40%. La VN non deve riferire al giocatore quale è la sua possibilità di riuscita. Stefano lancia il dado ed ottiene un 38. La prova è riuscita perché il tiro non supera la percentuale stabilita dalla VN. Ora Giacomo deve valutare la situazione. Il tiro è riuscito soltanto per 2 punti. Non è stato proprio un gran successo, tuttavia Giacomo non può limitarsi a dire che la prova è riuscita, ma deve valutare la differenza ottenuta sia che risulti a vantaggio o a svantaggio del personaggio che ha effettuato il tiro. Da questa deve sviluppare una descrizione di quello che accade. Quindi Giacomo interpreta il tiro in questo modo:

“Osservi l’uomo con una crescente curiosità, noti innanzitutto che seppure le sue vesti siano bianche e pulite, sono rovinate in più punti e da ciò potresti dedurre che ha viaggiato molto, ma che da qualche giorno è giunto in città e che probabilmente in quel lasso di tempo ha lavato i suoi vestiti, ma non sei troppo convinto. Potrebbe semplicemente non avere denaro per comprarsi una nuova veste e quindi indossa sempre la stessa da molti anni. Ma guardando i suoi stivali, noti che sono logori e sporchi. Il suo volto ti dà l’idea di una persona intelligente e saggia. Il suo bastone ti ricorda le storie che ti raccontava tua madre sugli stregoni. Ma ti accorgi a tua volta che l’uomo si è accorto che lo stai guardando e vedi che si alza, afferra il bastone e si dirige verso di te a buon passo. Cosa fai?”

Da notare che, il fatto che l’uomo si sia accorto di essere osservato, potrebbe essere l’effetto della poca differenza del tiro effettuato da Stefano. Come avrai notato la VN non dice “sei riuscito”, ma sfrutta il tiro per continuare la storia. Non importa tanto stabilire

con assoluta certezza quello che succede adottando formule numeriche e una minuziosità estrema e noiosa: l'unico scopo del gioco è elaborare una storia che abbia un filo conduttore casuale, cioè dettato dai tiri dei giocatori e della voce narrante.

La VN può decidere nel caso della prova a difficoltà, di lanciare soltanto lui i dadi, anche per gli AP, non mostrando il risultato a nessuno. Questo darà una migliore sensazione di indipendenza dai numeri. Tuttavia alcuni giocatori amano lanciare i dadi e la VN potrebbe decidere di far lanciare loro i dadi, non rivelando comunque la percentuale di riuscita che ha assegnato.

La prova percentuale può essere sostenuta dalla VN anche per determinare alcuni elementi che non vuole decidere lui stesso. Ad esempio per determinare se quel giorno pioverà, se gli AP incontreranno qualcuno nel loro viaggio e così via. Decide una percentuale e lancia il dado. Se ottiene un numero uguale od inferiore alla percentuale stabilità, quella tal cosa accadrà. Consigliamo però di determinare tutte queste cose senza l'utilizzo dei dadi. In fondo il divertimento per la VN è proprio questo, creare la storia.

La prova a confronto

La prova a confronto deve essere sostenuta quando un personaggio deve misurarsi con uno o più avversari in una azione. In questo caso la difficoltà viene definita dalle capacità del personaggio, da quelle del suo avversario, dai mezzi usati da entrambi, da fattori esterni che possono influire sulla prova, dalle difficoltà oggettive della stessa ed infine dallo stato d'animo, fisico e mentale dei personaggi coinvolti nell'azione in quel momento. Tutte le parti descrivono ciò che intendono fare come nella prova a difficoltà. La VN valuta il grado di addestramento di tutti i personaggi coinvolti nell'azione e stabilisce un grado di difficoltà per ognuno di essi, analizzando i parametri descritti precedentemente. In questo caso il grado di difficoltà non è rappresentato da una percentuale, ma da un vantaggio o svantaggio. Una volta decisi questi modificatori, dedotti dal grado di difficoltà, ogni giocatore lancia un d100. Gli AP possono vedere i risultati ottenuti da tutti, perfino quelli della VN, se quest'ultima vuole, ma non dovranno conoscere i vantaggi/svantaggi assegnati. La VN dovrà ora, attraverso l'analisi dei risultati modificati dal grado di difficoltà, descrivere ciò che accade, tenendo conto che più sarà alta la differenza tra due tiri, più la descrizione dovrà combaciare con quella fornita dal giocatore vincente. Se la differenza è molto alta è possibile che ci siano nella descrizione dei vantaggi importanti per il vincitore. Naturalmente al perdente succederà l'inverso.

Grado di difficoltà	Vantaggi/svantaggi
Impossibile	La prova non può essere effettuata
Improbabile	-60/-46
Arduo	-45/-31

Molto difficile	-30/-16
Difficile	-15/-1
Normale	0
Facile	+1/+15
Molto facile	+16/+30
Banale	+31/+45
Ridicolo	+46/+60
Automatico	La prova ha successo automaticamente

Esempio

Nell'esempio precedente abbiamo lasciato Edgar e l'uomo con il bastone in una situazione di stallo. L'uomo con il bastone si sta avvicinando a passo veloce. La VN chiede a Stefano cosa vuole fare. Stefano risponde che vuole alzarsi di scatto e piazzarsi davanti all'uomo. Giacomo prosegue con la storia:

“Ti alzi di scatto, mentre fissi l'uomo che si avvicina. Ormai è proprio di fronte a te, si blocca e ti fissa a sua volta. Poi il suo sguardo duro si trasforma in una fragorosa risata. E per la prima volta ti rivolge la parola.”

Uomo: “Scusatemi, ma credevo veramente che foste un'altra persona, non intendevo spaventarvi, il mio nome è Ghorò.”

Giacomo: “Così dicendo ti porge la mano, cosa fai?”

Edgar: “Scusate voi signore, ma credevo che voleste colpirmi, ma mi sbagliavo (gli porgo la mano). Il mio nome è Edgar e sono giunto da poco in questo piccolo villaggio. Ma vi prego sedete con me, ho proprio bisogno di un po' di compagnia.”

VN: “Gennaro, ho fatto io le presentazioni adesso prendi pieno possesso del tuo personaggio Ghorò. Nel frattempo arriva il cibo e la birra. Parlate del più e del meno quando l'oste vi si avvicina e vi sussurra.”

Oste: “ Scusate miei signori, ma quell’uomo laggiù mi ha chiesto se per caso vorreste prestargli un po' di attenzione, vorrebbe parlarvi.”

VN: “Cosa fate?”

I giocatori parlano fra di loro e decidono di parlare con il tizio. L’oste lo chiama e costui si avvicina al tavolo.

VN: “Vedete avvicinarsi un uomo basso e gobbo. Indossa vecchi stracci e un mantello scuro e logoro. Non avevate notato prima quest’uomo. Avanza praticamente trascinandosi e il suo volto ha un’espressione misteriosa e furtiva. Arrivato al tavolo vi fa un cenno e si siede.”

Uomo: “Scusate se vi ho interrotto, ma sto cercando delle persone che non siano del villaggio. Siccome non vi ho mai visti da queste parti, mi chiedevo se vi andrebbe di svolgere un piccolo lavoretto per me.”

Ghoro: “Di che cosa si tratta, spero per voi che non sia niente di illecito!”

Uomo: “No, tutt’altro. Giuro sulla vita di mia figlia che non si tratta di un’affare illecito.”

Edgar: “Allora di cosa si tratta?”

Uomo: “Il mio nome è Kurs Endal e vivo poco fuori dal villaggio, all’interno del bosco che si trova a nord del paese. Vedete, da giovane il mio mestiere era quello del boscaiolo: lavoravo per un certo signor Trag che era il proprietario di gran parte del bosco. Una decina di anni fa, a causa di un grave incidente sul lavoro, non potei più continuare a lavorare e per poter mantenere mia figlia e me stesso fui costretto a mendicare. Poi inaspettatamente tre anni fa mi venne recapitata una lettera, in cui si diceva che un lontano parente era morto e che avevo ereditato un piccolo appezzamento di terra e un vecchio palazzo, vicino al piccolo villaggio di Frain, che si trova a pochi giorni da qui. Sinceramente non ero a conoscenza del fatto di avere un parente che possedesse tali beni, tuttavia, capirete che per me fu una grande gioia. Così presi tutto ciò che avevo e insieme a mia figlia, mi trasferii nella mia nuova casa. Passammo circa tre anni in quella vecchia dimora, ma poi accadde il peggio. Circa due settimane fa scoprii una botola segreta. Al di sotto della casa c’era una strana stanza vuota. C’erano delle macabre scritte sui muri che non riuscii a leggere. Non dissi niente a mia figlia e sigillai la botola. Ma le notti seguenti cominciai a fare strani sogni, fino a quando una notte sognai un’ombra che si trascinava nelle stanze della casa fino ad arrivare in quella di mia figlia. Mi svegliai di soprassalto e andai di corsa nella camera di Asla. Non c’era. Guardai in ogni luogo della casa e anche fuori. Sparita nel nulla. Poi mi venne l’idea di controllare nella stanza segreta, ma purtroppo non la trovai neanche lì. Sono sicuro che deve esserci qualche strano sortilegio in quella casa. Quindi vorrei chiedervi se poteste aiutarmi a risolvere il mistero. Naturalmente vi darò una grossa e sostanziosa ricompensa.”

Gli AP accettano l'incarico, l'uomo dice loro che l'indomani mattina partiranno per la vecchia dimora. Kurs li lascia soli. Nel frattempo ad un tavolo vicino due uomini si stanno sfidando a braccio di ferro. Stefano dice che vuole provare a sfidare uno dei partecipanti.

VN: "Ti avvicini al tavolo non appena finisce la gara. Il vincitore è un ragazzo di bell'aspetto e abbastanza muscoloso. Gli chiedi se gli va di fare un altro incontro. Il ragazzo ti dice che vuole scommettere qualcosa. Cosa fai?"

Edgar: "Bene, scommetto 20 scellini sulla mia vittoria."

VN: "Il ragazzo accetta. Inizia la gara."

La VN valuta le forze in gioco. Edgar deve confrontare le sue capacità con quelle del ragazzo. Quindi sicuramente ci troviamo davanti a una prova a confronto. La VN stabilisce i vantaggi/svantaggi. Il ragazzo ha una discreta forza, è molto carico per la precedente vittoria, ma è comunque molto stanco: quindi la VN gli assegna un grado di addestramento buono. Edgar ha sicuramente una forza superiore, è abbastanza riposato e quindi gli viene assegnato un grado eccellente. Poi la VN valuta i gradi di difficoltà. Valuta per il ragazzo il grado di difficile, assegnandogli uno svantaggio di -15, ad Edgar un grado di facile, assegnandogli un vantaggio di +15. Stefano lancia il d100 ed ottiene un 76, che quindi diventa 91 ($76+15=91$). La VN lancia a sua volta il d100 ed ottiene un 54, per un totale di 39 ($54-15=39$). La prova volge a vantaggio di Edgar che ottiene ben 52 punti di vantaggio ($91-39=52$). La VN deve descrivere ciò che succede attraverso l'interpretazione della differenza. Una differenza di 52 punti è abbastanza alta. La VN descrive l'azione:

Differenza	Effetto della prova
0	Prova terminata in perfetta parità, nessuna delle parti ha la meglio.
1-30	Prova superata di pochissimo, il vincitore non ottiene ulteriori vantaggi dall'azione intrapresa.
31-70	Successo pieno, il vincitore compie l'azione descritta al cento per cento. Potrebbe ottenere altri generi di vantaggi aggiuntivi.
71-99	Successo oltre ogni previsione. L'azione rispecchia totalmente la descrizione del giocatore. Sicuramente godrà di vantaggi aggiuntivi.
100+	Successo assoluto. L'azione rispecchia in modo assoluto la descrizione del giocatore. Il personaggio avrà importanti vantaggi nelle azioni successive.

“Ti piazzai davanti al tuo avversario e non appena viene dato il segnale, senti i tuoi muscoli ed i tuoi nervi tendersi per lo sforzo. Il ragazzo è forte e spinge più che può, ma vedi che nei suoi occhi c'è sorpresa. Forse non si aspettava che fossi così forte o forse era troppo sicuro di sé. Lasci che si illuda e cedi per un attimo. Vedi la bramosia della vittoria nei suoi occhi. Poi improvvisamente cambi rotta e con tutta la forza che hai, recuperi la posizione. Con un colpo secco e potente spingi il braccio del tuo avversario verso il tavolo. Hai vinto e puoi riscuotere i 20 scellini. Inoltre il ragazzo è talmente affascinato dalla tua forza che ti offre da bere. Forse ti sei fatto un nuovo amico.”

Si deve considerare, come già visto nelle prove a percentuale, la differenza e tradurla in storia. La sottostante tabella indica come ci si deve comportare:

Inoltre è importante capire quali siano le effettive difficoltà del momento per ogni personaggio coinvolto nell'azione. Se nell'esempio precedente, Edgar fosse stato ferito al braccio o si fosse ubriacato, probabilmente la VN avrebbe dovuto rivedere l'assegnazione del grado di difficoltà, magari assegnando al personaggio un grado difficile o impossibile, che lo avrebbe portato ad avere uno svantaggio.

Ancora sulle prove

Questo sistema di gioco ovviamente affida alla VN le maggiori responsabilità nella riuscita di una sessione di gioco, conferendogli un certo potere decisionale. Come già abbiamo detto, quello della VN è un compito importante ed essa gode di una certa libertà di scelta. Anche se questa libertà potrebbe sembrare una costrizione per gli AP, diventa invece indispensabile per una buona narrazione, la quale ha lo scopo di accrescere il divertimento e la condivisione di una storia avvincente. Consigliamo alla voce narrante di analizzare bene ogni elemento prima di stabilire un grado di difficoltà. Per facilitare il compito, suggeriamo di seguire la seguente scaletta:

Prologo: è bene descrivere in modo puntiglioso l'ambiente in cui si svolge l'azione e soprattutto quello che ogni personaggio sta facendo nel momento in cui ci si appresta ad iniziare una nuova azione, in modo da permettere agli AP di descrivere le future azioni con cognizione di causa.

Stato dei personaggi: come già detto la VN deve tenere a mente gli stati d'animo, le ferite subite, la stanchezza fisica e la posizione di ogni personaggio che sarà coinvolto nell'azione che si sta per compiere.

Descrizione dell'azione dei personaggi: ogni giocatore deve descrivere che tipo di azione vuole compiere il suo personaggio in modo dettagliato. E' consigliabile mimare le proprie azioni, se necessario, anche alzandosi in piedi quando è possibile, in modo da dare un'idea più realistica dei propri movimenti. Alcune volte non è indispensabile, ma, soprattutto durante la fase dei combattimenti, è altamente consigliato mimare le azioni. Ovviamente quando non si ha spazio a sufficienza è possibile farne a meno. Quando gli AP si accingono a compiere azioni che non riguardano il movimento, ma l'interazione

con una persona, per esempio se un AP tenta di convincere il negoziante ad abbassare il prezzo di un pugnale, la VN deve tenere in grande considerazione quanto viene detto, cioè recitato dal giocatore. Ciò dovrebbe influire sull'assegnazione del grado di difficoltà, naturalmente in concomitanza con la reale bravura del personaggio nella disciplina della contrattazione. In generale se alla VN piace come un AP abbia recitato quella frase, può indirizzare il grado di difficoltà su un valore più favorevole al personaggio. Naturalmente potrebbe succedere anche il contrario. Inoltre è fondamentale che la VN ascolti anche quello che dice lui stesso e come recita le sua parte. Non si deve essere presuntuosi, è possibile infatti che un AP possa, in quel momento, dire delle cose più sensate e convincenti di quelle dette dalla VN.

Mezzi: dopo la descrizione da parte dei giocatori delle proprie azioni, la VN deve valutare in che modo gli oggetti usati possano modificare il risultato della prova e se essa possa essere effettuata anche senza la strumentazione necessaria. Per mezzi intendiamo armi, attrezzi da lavoro, armature, grimaldelli, chiavi, imbarcazioni, eccetera. Naturalmente il mezzo, per avere un'influenza positiva sull'assegnazione del grado di difficoltà, deve essere appropriato all'azione che si sta per compiere. A volte senza un mezzo è impossibile portarla a compimento. Per esempio non si può abbattere un albero se non si possiede un'ascia o una sega. In questo caso, il grado di difficoltà è sicuramente Impossibile.

Capacità degli altri (solo nella prova a confronto): quando si compie un'azione contrapposta, la VN deve considerare le capacità dei soggetti che ne prendono parte. Naturalmente ciò non va ad influire sul grado di addestramento, il quale rimane sempre lo stesso, ma sul grado di difficoltà da assegnare che viene influenzato dalle capacità dell'avversario.

Fattori esterni: il grado di difficoltà può essere influenzato da fattori esterni. Essi sono riscontrabili dal prologo e possono rendere la riuscita dell'azione più facile o difficile. Per fattori esterni si intende tutto ciò che non è strettamente collegato alle proprie capacità, ai propri mezzi, alle capacità dell'avversario e allo stato fisico, mentale e d'animo dei personaggi. La pioggia per esempio è un fattore esterno che può influire sulla riuscita di una determinata azione. Naturalmente dipende dalla situazione. Se per esempio un personaggio cerca di muoversi in silenzio, il rumore della pioggia potrebbe rappresentare un aiuto, mentre se tenta di scalare una parete, essa potrebbe rappresentare un ostacolo per la riuscita dell'azione.

Stati d'animo, mentali e fisici: è importante prestare attenzione allo stato mentale e fisico di un personaggio che si appresta a portare a termine un'azione. È palese che se il personaggio è ferito o si trova in uno stato mentale non sano, il suo grado di difficoltà possa essere in qualche modo modificato. Una ferita ad un braccio per esempio potrebbe rendere più difficile alzare un peso o colpire un avversario, mentre un personaggio stordito potrebbe avere i suoi problemi a risolvere un difficile enigma. Può essere più complicato invece interpretare lo stato d'animo di un personaggio quando si accinge a compiere un'azione. Tuttavia, anche in questo caso, è palese che esso contribuisca all'assegnazione del grado di difficoltà. Per esempio, potrebbe succedere

che, mentre un personaggio sta scalando una parete rocciosa, sapendo che un suo grandissimo amico si trova in pericolo sulla sommità della rupe, potrebbe addirittura dar fondo a tutta la sua forza per riuscire a scalare più velocemente. In questo caso la VN diminuirebbe il grado di difficoltà. Potrebbe però succedere il contrario, e cioè, che lo stato d'animo faccia crescere un senso di impotenza ed ansia nel personaggio, ostacolando così la scalata. La VN deve valutare per ogni situazione se esistono le basi per tenere in considerazione lo stato d'animo di un personaggio. Esso infatti deve suscitare emozioni forti per poter influenzare in qualche modo l'assegnazione del grado di difficoltà. Non basta essere tristi per non riuscire in una prova, ma se si è veramente afflitti è possibile che le nostre azioni siano abbastanza influenzate da poter modificare il grado di difficoltà.

Per le voci narranti: non vi preoccupate se non riuscite ad applicare i consigli appena suggeriti. In fondo tutta questa analisi si svolge nella vostra mente. La cosa importante è che siate convinti del grado di difficoltà che avete scelto per un determinato personaggio e per una particolare azione. E' vero potete barare, ma vi consigliamo di prestare attenzione, a quanto spiegato precedentemente, perché vi aiuterà, non tanto a stabilire il grado di difficoltà, ma avendo comunque analizzato tutti gli aspetti, vi sarà più facile con il tempo e la dimestichezza, decifrare il risultato del tiro e quindi tramutarlo in una storia coerente ed entusiasmante. Se riuscite a coinvolgere e a far divertire gli altri giocatori, nessuno vi rinfaccerà che non avete prestato attenzione a qualche particolare. E' importante comunque mantenere un certo ritmo di gioco per non far decrescere l'attenzione sulla storia. Consigliamo di sorvolare su alcuni elementi sopra descritti, nel caso in cui vi rendete conto di impiegare troppo tempo nello stabilire un grado di difficoltà. Date più importanza alla velocità di gioco e al ritmo, piuttosto che soffermarvi troppo sulla valutazione del regolamento.

Esempio

Ghoro sta viaggiando verso il villaggio di Erond.

VN: "Sono ormai tre ore che cammini e le ombre della sera stanno ormai ricoprendo ogni cosa. Il sentiero su cui ti muovi è stretto e tortuoso. Il bosco intorno a te sembra stranamente silenzioso."

Gennaro: "Guardo in ogni direzione, attento al minimo suono, questo silenzio non mi convince."

A questo punto Gennaro deve sostenere una prova perché ha detto che vuole osservare e ascoltare intorno a sé. Giacomo può decidere di lanciare il d100 al posto di Gennaro oppure consentirgli di tirare il dado. Decide in questo caso che sarà lui stesso a farlo, per lasciare ancora più suspense. Analizziamo passo per passo quello che è stato detto in precedenza. Nel prologo la situazione è questa: Ghoro sta camminando, in tarda sera da solo in un bosco che gli appare troppo silenzioso, guardandosi continuamente intorno e prestando attenzione al minimo rumore. La VN sa benissimo

che tra gli alberi è nascosto un brigante, pronto a balzare fuori non appena Ghoro si avvicini abbastanza. Quest'ultimo è stanco per il viaggio e non vede l'ora di arrivare al villaggio, poiché ha camminato tutto il giorno. Il brigante invece è ubriaco fradicio perché ha passato gran parte della giornata a tracannare birra nella locanda. La sua capacità di nascondersi e fare silenzio non è molto buona in questa situazione, nonostante il suo grado di addestramento sia Buono. Infatti la VN gli assegna un grado di difficoltà Arduo e la VN sceglie una percentuale di riuscita pari a 11%. La VN sceglie quindi non una prova a confronto, ma una a difficoltà, proprio perché le due azioni non sono strettamente collegate tra loro. Se infatti il brigante riesce a non provocare nessun rumore e a nascondersi per bene, Ghoro non ha alcuna possibilità di riuscire ad individuare il pericolo. Se invece la prova fallisce di poco, Gennaro sarà costretto a lanciare il dado per sostenere una prova (in questo caso lo farà la VN). La VN lancia il dado per il brigante ed ottiene un 45, per una differenza di 34 punti negativi $11-45 = -34$. Evidentemente il brigante ha fallito nel suo intento, a questo punto la VN non considera minima la differenza e tramuta il lancio dei dadi in storia. Ancora una volta egli non può semplicemente dire a Gennaro che sente qualcosa, ma deve continuare la narrazione, valutando lo stato attuale delle cose, ma soprattutto tutti gli elementi che hanno portato all'attuale situazione.

VN: "Percorri l'ennesima svolta e mentre guardi alla tua sinistra, senti prima un singhiozzo attutito e poi un rumore di cespugli."

Gennaro: " Mi avvicino cautamente al cespuglio tenendo alto il mio bastone da mago. Mi preparo a colpire qualsiasi cosa esca."

VN: "Vedi quello che ti sembra il posteriore di un uomo sbucare dal cespuglio."

Gennaro:"Appena vedo la testa, cerco di stordirlo."

Evidentemente il tiro precedente ha influito sullo svolgersi delle azioni successive. Da quanto narrato dalla VN si evince che il brigante è talmente ubriaco da non riuscire a rendersi conto della situazione in cui si trova. Probabilmente si è totalmente dimenticato della sua vittima. Così la VN, conoscendo il grado di addestramento di Ghoro nell'uso del bastone (Medio), assegna un grado di difficoltà Banale e stabilisce che Gennaro ha un 85% di possibilità di successo. Se il brigante fosse stato conscio dell'attacco, la prova sarebbe stata a confronto, ma il fatto che venga colto totalmente alla sprovvista, ha trasformato la prova, rendendola a difficoltà. Stavolta la VN decide che a tirare il dado deve essere Gennaro, che ottiene un 36. La differenza è di 49 punti ($85-36=49$). La VN continua la narrazione.

VN: "Carichi il colpo, mirando alla nuca del povero disgraziato. La punta del bastone centra il bersaglio che si gira velocemente guardandoti con occhi pieni di meraviglia. Puzza di alcol da morire, vedi le pupille scomparire lasciando il posto ad un bianco venato di sfumature rosse, poi la tua povera vittima cade con la schiena sul cespuglio che doveva proteggerla. L'uomo è svenuto."

Possono esserci delle situazioni in cui non sono presenti alcuni elementi descritti precedentemente. In questo caso infatti non è stato preso in considerazione nessuno stato d'animo, perché totalmente ininfluente sul tiro, si sono tralasciate le capacità dell'avversario e i fattori esterni, mentre è stato decisivo l'elemento della condizione fisica e mentale del povero brigante, che come abbiamo visto sono scaturite da ciò che è successo prima dell'incontro dei due personaggi. Come vedete, non è detto che se si tralasciano degli elementi la storia non possa essere sempre avvincente e divertente. Vedrete che nessun giocatore vi chiederà mai spiegazioni sulle scelte e sui bonus attribuiti, poiché il centro dell'attenzione è la storia, mentre i numeri passano in secondo piano.

Le azioni

Abbiamo deciso di spiegare come risolvere le molte situazioni che possono verificarsi durante una sessione di gioco, presentando un mix di regole e mini avventura, che ha come protagonisti i due personaggi creati all'inizio del manuale: Edgar e Ghor. Sarà un aiuto indispensabile per la VN che potrà, grazie alla lettura dell'avventura, capire come gestire più facilmente ogni momento del gioco, ma soprattutto interpretare ogni possibile azione al meglio. Ci pare inutile elencare tutte le situazioni che potrebbero verificarsi, perché in numero troppo grande per essere trattate in questo manuale. Inoltre, molte situazioni sono strettamente collegate con il tipo di ambientazione che vi accingete a giocare e dovrebbero essere gestite dalla vostra Voce Narrante. In realtà basterebbe usare un po' di logica per assegnare ad una particolare azione uno dei due tipi di prova e capire quali sono i gradi di difficoltà relativi a quelli di addestramento. Di certo non saremo noi a dirvi, per esempio che, arrampicarsi su un albero ricolmo di rami è oggettivamente più semplice che scalare una parete rocciosa priva di appigli visibili. Ricorda che per ogni azione la VN deve stabilire, in base alla biografia del personaggio, un determinato grado d'addestramento. Se non è deducibile direttamente dalla biografia, la VN deve stabilirlo al momento e appuntarlo sulla scheda apposita dei gradi di addestramento dei personaggi. Questo metodo lascia libertà di interpretazione alla VN, che però ha l'obbligo di fornire una spiegazione plausibile del perché il personaggio ha un certo grado d'addestramento in una particolare azione. Se il giocatore vuole, può scriverlo a sua volta sulla propria scheda nella sezione dedicata. Da quel momento in poi sarà preso in considerazione sempre quel grado d'addestramento per quella particolare azione e potrà variare soltanto con l'esperienza acquisita. Inoltre ricorda che il tiro del dado serve per dare la possibilità alla VN di continuare la narrazione della storia. Non prendete il risultato del dado come oro colato, specialmente quando si affronteranno dei combattimenti.

Esempio

Nella biografia di Edgar non è deducibile il grado d'addestramento nel movimento silenzioso. La prima volta che nel gioco Stefano effettua una prova per muoversi silenziosamente, Giacomo deve stabilire il suo grado di addestramento. La VN stabilisce che tale grado è Medio. Deve ora dare una spiegazione: "Per molti anni hai

girovagato da solo nel terre di tuo padre per studiare i tuoi sudditi. Ti è capitato di dover passare inosservato svariate volte ed hai acquisito una sufficiente esperienza nel movimento silenzioso, nel nasconderti e nel travestimento.” Giacomo appunta sulla scheda dei gradi d’addestramento quello appena stabilito e cioè:

Edgar

Movimento silenzioso:Medio

Nascondersi:Medio

Travestimento:Medio

Può farlo anche Stefano nella sua scheda. Da quel momento in poi il grado di addestramento di Edgar per quelle particolari azioni sarà sempre quello e potrà variare con l’esperienza successiva.

La percezione del mondo

Ogni creatura interagisce con il mondo esterno grazie ai sensi. La vista, il gusto, l’olfatto, l’udito ed il tatto fanno in modo che una creatura possa difendersi, cacciare, nascondersi, attaccare, godere dei piaceri della vita, commuoversi, eccetera. Ogni creatura ha dei sensi più sviluppati, altri meno. La VN deve considerare questi elementi e applicarli nella direzione del gioco. Anche se un uomo ha un olfatto molto sviluppato, non potrà di certo competere con quello di un cane. In questo caso non cambia tanto il grado d’addestramento, ma il grado di difficoltà nel percepire un certo odore. Un uomo con un olfatto al grado eccellente che cerca di sentire un odore leggerissimo e lontano, dovrebbe avere un grado di difficoltà improbabile, mentre un cane avrebbe un grado d’addestramento eccellente ed un grado di difficoltà ridicolo. La differenza è enorme, perché nel primo caso l’uomo avrà una fascia di percentuali che varia da 01%-10% di possibilità di percepire l’odore, il cane otterrà un 91%-99%. Per tutte le azioni di percezione la VN dovrà ragionare in questo modo. In genere le prove di percezione dovrebbero essere prove a percentuale, che dipendono dalla capacità del personaggio e dalla percettibilità dell’elemento. Non si deve effettuare una prova se la VN ritiene che l’elemento da percepire sia automaticamente rilevabile. Ad esempio, una esplosione a poca distanza oppure un forte odore di marcio in una stanza. La prova va effettuata soltanto se c’è una minima possibilità di fallimento. La VN nelle sue ambientazioni può creare nuovi sensi oltre ai cinque esistenti nella realtà. Inoltre si deve considerare facente parte del mondo della percezione anche il sesto senso che rappresenta l’istinto di sopravvivenza.

Relazionarsi con gli altri

Capiterà sovente che i personaggi debbano interagire attraverso le parole, i gesti e gli sguardi con altri personaggi. Possono cioè cercare di sedurre, convincere, persuadere, ordinare, ingannare, mercanteggiare, eccetera. In questi casi ci troviamo di fronte a delle vere e proprie prove a confronto. La VN deve stabilire quali sono le capacità del personaggio che cerca di compiere l’azione e quali quelle del personaggio con cui ci si

relazione. Poi la VN deve stabilire i rispettivi gradi d'addestramento e di difficoltà, quindi consultare la tabella degli svantaggi/vantaggi del grado di difficoltà per ognuna delle parti. La differenza tra i due tiri deve dare l'idea alla voce narrante dell'esito dell'azione. La voce narrante sfrutterà la tabella della differenza per le prove a confronto. Ricordate di valutare sempre se ci sono degli elementi esterni che potrebbero modificare il grado di difficoltà delle parti coinvolte nel confronto. Naturalmente l'effetto della prova varierà da azione ad azione. Se un personaggio cercherà di sedurre qualcuno, l'effetto dovrà avere a che fare con la seduzione e non di certo con l'intimidazione o il comando.

Esempio

Edgar e Ghorò escono dalla locanda per continuare a parlare e per fare due tiri di pipa. Si siedono su due massi sotto un albero.

Edgar: "Mio caro amico, la storia che ci ha raccontato Kurs non mi convince molto. Non riesco a capire perché ha tenuto nascosto alla figlia il ritrovamento della stanza. Capisco che non volesse spaventarla, ma non dormirei sonni tranquilli se avessi sotto i piedi un misterioso e inquietante sotterraneo."

Ghorò: "Capisco i tuoi dubbi, tuttavia penso che Kurs abbia agito in buona fede e non penso abbia qualcosa da nascondere. Piuttosto mi soffermerei sul fatto che qualcuno gli abbia dato in eredità quel posto e soprattutto che egli non avesse idea di avere un parente con tali possedimenti. Chi è costui?"

Edgar: "Bé non lo possiamo sapere, ma riflettendoci, non sono più tanto sicuro di volerci andare."

A questo punto Ghorò vuole convincere Edgar ad andare. Fa leva sul fatto che una ragazza possa trovarsi in pericolo. La VN stabilisce che entrambi devono sostenere una prova. Infatti Ghorò sta cercando di convincere Edgar a partire, mentre quest'ultimo ha qualche riserva. La VN stabilisce che Ghorò ha un grado d'addestramento Buono, poiché sa parlare molto bene e sa cogliere i punti essenziali del discorso, avendo studiato per molti anni. Il grado d'addestramento di Edgar è Buono, poiché ha un carattere forte e difficilmente influenzabile. Tuttavia i rispettivi gradi di difficoltà tengono conto del contesto. Visto il passato di Edgar (perdita della madre e della fidanzata), non sarà molto difficile per Ghorò convincerlo. Quindi la VN stabilisce che per Ghorò la prova è molto facile e per Edgar è molto difficile. Ghorò ha quindi un vantaggio di +30, mentre Edgar uno svantaggio di -30. Gennaro lancia il d100 ed ottiene 45, per un totale di 75. Stefano lancia il d100 ed ottiene 60, per un totale di 30. La differenza è di 45 punti, che rientra nel "successo pieno, il vincitore compie l'azione descritta al cento per cento. Potrebbe ottenere altri generi di vantaggi aggiuntivi". Quindi non solo Ghorò è riuscito a convincere Edgar, ma ha ulteriori vantaggi. La VN descrive così l'azione:

VN: "Il discorso del tuo amico ti colpisce in pieno. Se dapprima non eri tanto convinto, ora sei deciso a partire. Hai l'occasione di aiutare qualcuno e non vedi l'ora di farlo."

Movimento silenzioso

Quando ci si muove si genera sempre un certo rumore, a meno che non si voglia cercare di attutirlo per passare inosservati. Una prova per non generare un suono quando ci si muove è definita sempre da una percentuale di riuscita. Essa deve dipendere dal grado di addestramento del personaggio e dalla difficoltà generata dall'ambiente circostante. Ad esempio, non è la stessa cosa muoversi su un prato verde piuttosto che su una strada sassosa oppure in un ambiente molto ampio che amplifica il suono piuttosto che in uno che attutisce i rumori. La differenza ottenuta deve dare un'idea della potenza di un rumore, di modo che la VN possa tenerla in considerazione in una ipotetica prova di percezione. La tabella sottostante indica quanto rumore è stato generato dal movimento, consentendo alla VN di valutare, se e come, deve essere sostenuta la relativa prova di percezione.

Differenza	Effetto
Prova fallita di 1-10 punti	Rumore lieve ed impercettibile
Prova fallita di 11-20 punti	Rumore abbastanza distinguibile, ma comunque difficilmente percettibile
Prova Fallita di 21-40 punti	Rumore assai distinguibile ma di bassa intensità
Prova fallita di 50+ punti	Rumore ben distinguibile e forte

Se il personaggio riesce nella prova, non produce alcun suono. Ricordate che il grado di difficoltà per il movimento silenzioso deve essere molto alto se il personaggio porta con sé oggetti che possano provocare dei rumori. Armature ed oggetti metallici, calzature rumorose, il troppo peso trasportato aumentano il grado di difficoltà.

Esempio di gioco

Ghoro e Edgar si dirigono verso la casa misteriosa, proprietà del povero Kurs. Il viaggio durerà circa due giorni e i due uomini dovranno attraversare un pericoloso e cupo bosco, dirigendosi verso le montagne, alle cui pendici sorge il villaggio di Frain.

VN: “Sono ormai due ore che camminate ininterrottamente, il cielo è sereno e sembra proprio che il viaggio sia destinato a procedere sotto un rallegrante sole, quando vi imbattete in un carro rovesciato sulla strada. Per terra, vicino al carretto c'è un un uomo che giace supino sulla strada. I cavalli sono spariti.”

Ghoro: “ Mi avvicino al corpo per vedere se l'uomo è ancora vivo.”

Edgar: “Mi sposto vicino al carretto per controllare se c’è qualcun altro e sguaino la spada.”

VN: “Ti avvicini al corpo e vedi delle profonde ed evidenti ferite sull’addome e sul petto. L’uomo ha abiti consunti e sporchi di sangue.”

Ghoro: “Voglio controllare meglio le ferite.”

Ghoro non è un dottore, ma ha comunque delle nozioni di anatomia derivate dai suoi studi sui veleni e dal molto tempo passato nei boschi, avendo avuto possibilità di studiare la natura delle ferite inferte dagli animali. Per questo il suo grado di addestramento è Medio. Ma la VN non ha alcun interesse a far sostenere un tiro di dado a Gennaro, anche perché la natura delle ferite è abbastanza evidente.

VN: “Ti accorgi quasi immediatamente che si tratta di ferite provocate da una lama corta ed appuntita. Conti una dozzina di ferite di questo tipo. Tu, Edgar, nel frattempo sei giunto vicino al carretto e dando una sbirciata, ti sei accorto che il carro era pieno di sacchi di farina, che adesso si trovano ancora integri sulla strada. Oltre questo non c’è più niente.”

Edgar: “Voglio controllare più approfonditamente il carretto, controllo soprattutto il posto di guida.”

Edgar possiede un grado di addestramento Buono e la voce narrante stabilisce che il grado di difficoltà è Facile, assegnando a Stefano una percentuale di riuscita del 63%. Sarà Giacomo però a tirare il dado. Giacomo lancia il dado ed ottiene un 58. La differenza è di 5 punti ($63-58=5$), non tantissimo.

VN: “Controlli il sedile. Dalla parte corrispondente all’uomo che giace sulla strada, si vedono tracce di sangue. Affianco tutto sembra pulito. Poi con la coda dell’occhio vedi per terra un fazzoletto verde da donna. L’uomo evidentemente non era da solo.”

Ghoro: “Controllo se ci sono tracce sul terreno, credo che la donna sia ancora viva!”

Il grado di addestramento di Ghoro nel cercare tracce è Medio e la VN assegna un grado di difficoltà Molto difficile, non tanto perché le tracce non siano visibili, ma esse sono molto confuse. Questa volta Giacomo fa lanciare i dadi a Gennaro e gli assegna una percentuale di riuscita del 30%. Gennaro lancia il d100 ottenendo un 1. La differenza è 29, abbastanza consistente, forse Ghoro riuscirà a districarsi nella lettura dei confusi segni sul terreno.

VN: “Cominci ad esaminare il terreno. Distingui le tracce di quattro persone differenti. Una giace a terra vicino a te, ci sono tracce di altri e due uomini e di una donna. Si sono addentrati nel bosco. I cavalli sembrano essere fuggiti lungo la strada.”

Edgar: “Ci infiliamo nel bosco, cercando di fare il minimo rumore possibile.”

Ghoro: "Sono d'accordo."

La VN valuta la situazione. Ghoro e Edgar viaggiano leggeri, mentre il terreno del bosco è costituito per lo più da terra morbida e foglie umide. Entrambi hanno un grado di addestramento Buono, la VN assegna per entrambi un grado di difficoltà di Molto facile e una percentuale del 75%. Permette ad entrambi i giocatori di effettuare il proprio tiro. Stefano ottiene 80 (fallisce la prova di 5 punti) e Gennaro un 43 (riesce nella prova per 32 punti).

VN: "Seguite le tracce fino all'entrata di una caverna, non riuscite a sentire nemmeno i vostri passi che sono attutiti dal terreno umido. Fuori all'ingresso della grotta vedete un uomo intento a contare delle monete racchiuse in un sacchetto di pelle. Cercate di avvicinarvi il più possibile, ma non troppo, quando tu, Edgar pesti un piccolo ramoscello secco che si spezza, provocando un lieve rumore che a te pare assordante. L'uomo di guardia sembra aver sentito qualcosa, ma fortunatamente dopo aver gettato lo sguardo intorno, ricomincia a contare il denaro. Che fate?"

Nascondersi

Un personaggio può provare a nascondersi se esiste nell'ambiente che lo circonda un luogo che possa celare il suo corpo alla vista di altri personaggi. Non può cercare di nascondersi mentre è osservato, a meno che non sta cercando di ripararsi da attacchi a distanza. In questo caso il riparo offrirà una copertura e non un nascondiglio. La percentuale per cercare di nascondersi è data dalla capacità del personaggio e dal tipo di nascondiglio usato che può incrementare o diminuire il grado di difficoltà. La tabella sottostante indica quali sono gli effetti di un occultamento non riuscito perfettamente, consentendo alla VN di valutare, se e come, deve essere sostenuta la relativa prova di percezione.

Differenza	Effetto
Prova fallita di 1-10 punti	Il soggetto è difficilmente individuabile, si potrebbero percepire grossolanamente i contorni
Prova fallita di 11-20 punti	Sono distinguibili soltanto poche parti del soggetto in maniera confusa ed imprecisa
Prova Fallita di 21-40 punti	E' possibile distinguere i tratti essenziali del soggetto, ma non i particolari
Prova fallita di 50+ punti	Tutti gli elementi del soggetto sono facilmente distinguibili

Se il personaggio riesce nella prova, riesce ad occultare il proprio corpo. Ricordate che il grado di difficoltà per nascondersi deve essere molto alto se il personaggio porta con sé oggetti che possano provocare dei rumori oppure oggetti talmente ingombranti da rendere difficile il proprio occultamento.

Cercare

I personaggi si troveranno spesso nella condizione di dover cercare qualcosa in un luogo. Si tratta di una prova percentuale il cui grado di difficoltà dipende da molti fattori. Innanzi tutto si deve stabilire se si sta cercando qualcosa di cui si conosce la forma o la natura oppure se si sta cercando qualcosa di indefinibile di cui non si conosce nulla o poco a riguardo. Nel primo caso si dovranno tenere in considerazione le conoscenze del personaggio riguardanti l'oggetto in questione e cioè se esse siano sufficienti per riconoscerlo. In questo caso subentrano altre difficoltà che potremmo definire generiche. Ad esempio quanto tempo si ha per cercare un tale oggetto. E' naturale che avendo più tempo a disposizione si ha più possibilità di trovare quello che si cerca, al contrario avendo poco tempo si deve obbligatoriamente cercare alla rinfusa ed affidarsi al caso. La difficoltà potrebbe aumentare o diminuire nel caso in cui l'oggetto è stato nascosto volutamente. Le difficoltà aumentano se non si può osservare con facilità l'ambiente circostante: infatti la qualità della luce è fondamentale per una buona ricerca. Inoltre dobbiamo considerare il fatto che cercare qualcosa in un ambiente grande è più difficile che cercarlo in un luogo più piccolo o almeno aumenta notevolmente il tempo di ricerca. Per quanto riguarda il secondo caso, e cioè quando non conosciamo minimamente l'oggetto che cerchiamo, ci troviamo di fronte ad una ricerca dettata da una mediocre se non addirittura nulla conoscenza di un particolare oggetto. Il problema principale non è trovare un oggetto, che non conosciamo, ma individuare quello giusto, con la logica o il sesto senso. Gli oggetti possono essere celati tra altri manufatti, in nicchie nascoste dietro pannelli segreti o addirittura celandoli indosso. Il grado di difficoltà viene sempre influenzato dalla capacità di chi nasconde l'oggetto.

Scandire il tempo

In un gioco di ruolo si deve necessariamente scandire il tempo. Quando si parla di tempo, si intende naturalmente il passare degli anni, dei mesi, dei giorni, delle ore, dei minuti e dei secondi all'interno del mondo immaginario in cui vivono i personaggi. La VN decide come deve trascorrere il tempo all'interno di una sessione di gioco. Può decidere di far passare un giorno senza che accada nulla in un istante, oppure di far giocare un minuto in un arco di tempo assai più lungo nel mondo reale.

Il turno

Non esistono in BIORP round che abbiano già un tempo prestabilito come in altri giochi di ruolo. Esiste però il turno. Il turno è un lasso di tempo indefinito in cui ogni giocatore

può dichiarare una manovra. Il tempo del turno è scandito di volta in volta dalla voce narrante e non è identico ogni volta. Non è importante quanto tempo passi in un turno, ma piuttosto che ogni giocatore possa agire, descrivendo ciò che fa il suo personaggio nel turno di gioco, contribuendo così alla realizzazione di una storia comune e nella creazione dell'avventura. Non sempre però un personaggio può agire, infatti è possibile che, considerando la situazione, egli sia impossibilitato a muoversi o a compiere delle azioni.

L'iniziativa

In BIORP non esiste un tiro di iniziativa, cioè non si stabilisce attraverso un tiro o delle statistiche fisse chi agisce per primo. Come regola generale sono gli AP a dover parlare per primi, descrivendo che tipo di azione vogliono compiere. Successivamente è la VN che deve descrivere l'azione che intendono intraprendere gli AnP. In alcuni casi però possono essere gli AnP ad agire per primi. Infatti può capitare, che in certe situazioni, essi debbano per forza agire prima degli AP. Dipende dalle circostanze del momento. Dopo aver descritto tutte le azioni, la VN, secondo la propria logica, scandisce il tempo effettivo e quindi in che ordine avvengono le azioni descritte, ciò può derivare anche dall'interpretazione dell'entità dei risultati ottenuti attraverso i dadi.

Manovre semplici e composte

In BIORP una manovra è la realizzazione di una o più azioni descritte dalla VN o dagli AP. Si devono distinguere due tipologie di manovre: semplici e composte. Quando un giocatore descrive una manovra che ha soltanto una azione, cioè per esempio ascoltare, essa viene chiamata semplice. Se invece la manovra comprende contemporaneamente più azioni, come per esempio ascoltare e nascondersi, si ha una manovra composta. In BIORP, sia che venga descritta una manovra semplice, sia che si tratti di una composta, il giocatore deve sostenere un unico tiro di dado. Infatti la manovra composta viene considerata allo stesso modo di quella semplice, soltanto che il grado di difficoltà dovrebbe essere più alto, proprio perché il personaggio sta cercando di effettuare due o più azioni contemporaneamente. Questa regola è valida per qualsiasi tipo di azione, anche per quelle relative al combattimento, alla magia e per quelle miste, cioè formate da azioni di natura totalmente diversa tra loro. Naturalmente la VN deve stabilire se un personaggio può portare a compimento una manovra complessa, che in alcuni casi, secondo logica, potrebbe non essere possibile effettuare. Quando si deve determinare il grado di difficoltà, devono essere presi in considerazione più gradi di addestramento, uno per ogni disciplina. Quando sono tutti uguali, non esiste alcun problema, visto che si deve considerare a quel punto soltanto la difficoltà oggettiva nel fare più azioni assieme. Nel caso in cui però i gradi di addestramento sono diversi fra loro, è possibile gestire il problema in diversi modi. Se c'è un'azione predominante e le altre sono palesemente ininfluenti, allora si considera soltanto il grado di addestramento della disciplina relativa all'azione predominante. Nel caso in cui tutte le discipline sono da considerarsi importanti ed influenti al fine della riuscita della prova, allora la voce narrante deve stabilire se la disciplina con il grado di

addestramento più basso, possa in qualche modo influenzare le altre discipline utilizzate in quel frangente. Questo accade in due situazioni: quando le azioni dichiarate sono in qualche modo in contrasto tra loro oppure quando l'incapacità in una disciplina va a vanificare la bravura in un'altra. Se per esempio un personaggio possiede un grado di addestramento Mediocre nell'uso dello scudo e Buono nell'uso della spada, potrebbe essere penalizzato nel momento in cui decide di realizzare una manovra complessa che comprenda un'azione di parare con lo scudo ed una di attaccare con la spada. In questo caso siete liberi di fare una media tra i due gradi di addestramento, avendo quindi un grado risultante pari a Medio, oppure di considerare soltanto il grado inferiore come quello risultante e cioè Mediocre. Infatti la poca dimestichezza con lo scudo, porterebbe il personaggio a vanificare i suoi movimenti con la spada, perché impacciato con lo scudo. Quando però non ci sono gradi di addestramento né Nulli né Mediocri, possiamo liberamente scegliere di fare una media tra quelli presenti o prendere in considerazione quello che ci appare più probabile come risultante tra i gradi di addestramento presenti.

Esempio

Stefano e Gennaro hanno deciso di sorprendere la guardia e metterla fuori combattimento, per poi poter penetrare nella grotta. L'ingresso dista circa sei metri dal punto in cui si trovano i personaggi dei giocatori. La guardia è seduta su un grosso masso posizionato su un lato dell'entrata. Stefano dice di volersi avvicinare silenziosamente, tenendosi nascosto dietro gli alberi, in modo da poter sorprendere la guardia. Gennaro decide di far rimanere Ghoro proprio dove si trova in questo momento, pronto a lanciare un incantesimo nel caso le cose dovessero mettersi male. Giacomo dice a Stefano che deve sostenere una prova per avvicinarsi come descritto alla guardia. Si tratta di un'azione composta, perché Edgar sta cercando di muoversi senza provocare rumore e nascondersi dietro gli alberi per non farsi vedere dalla guardia contemporaneamente. In questo caso Edgar possiede due gradi di addestramento identici per le due azioni e cioè Medio. Giacomo stabilisce un grado di difficoltà di Molto difficile, perché Edgar si trova molto vicino all'entrata della grotta e perché gli alberi si trovano non proprio vicini l'uno all'altro, lasciando degli spazi che non offrono ad Edgar una buona copertura. Giacomo decide che, trattandosi di una prova a difficoltà e non volendo far vedere il risultato a Stefano, tirerà lui stesso il d100. La percentuale di riuscita è del 26%. Giacomo lancia il d100 ed ottiene un 10. La prova è riuscita di sedici punti e la VN continua la narrazione della storia. Se i due gradi di addestramento fossero stati diversi, Giacomo sarebbe stato costretto a fare una media, o nel caso limite di un grado Nullo o Mediocre, avrebbe potuto addirittura attribuire all'intera manovra il grado di addestramento peggiore, sempre se considera la disciplina, in cui il personaggio ha il valore più basso, predominante e assai influente nella riuscita della manovra.

VN: "Ti muovi tra cespugli e alberi, tenendo sempre gli occhi fissi sulla guardia, che continua a contare le monete. Senti il tintinnare tipico delle monete che si urtano tra loro. La guardia comincia a fischiare una stupida canzoncina che non hai mai sentito

prima. Ti manca poco per raggiungere il tuo obiettivo, scavalchi lentamente un tronco caduto e ti avvicini alle spalle del povero individuo. Gocce di sudore ti cadono lungo la fronte e gli occhi ti bruciano. Hai raggiunto il punto, cosa fai?”

Stefano: “Mi avvicino il più possibile e con il pomello della spada cerco di colpire la nuca della guardia, voglio stordirla.”

La guardia è totalmente ignara della situazione, continua a guardare le monete e a fischiettare. Giacomo stabilisce che la prova è a difficoltà e non contrapposta. Il grado di addestramento di Edgar nell'uso della spada è Eccellente ed è riuscito a scivolare, senza essere scorto, dietro le spalle della guardia. Giacomo stabilisce che il grado di difficoltà è Molto facile ed assegna una percentuale del 81%. Stefano lancia il d100 ed ottiene un 71, per una differenza positiva di 10 punti. La VN continua la storia.

VN: “Carichi il colpo mentre la guardia butta l'ultima moneta nel sacchetto ed accelera il ritmo della canzoncina. Sta giungendo alla chiusura. Una chiusura interrotta da un suono sordo che trasforma il fischio in un rantolo soffocato. Senti il cranio rompersi come un uovo, non sei riuscito a controllare la tua forza ed ora il corpo senza vita della guardia giace ai tuoi piedi, il sacchetto di monete è caduto a terra aprendosi e mostrando il contenuto dorato che aveva con tanta cura contato e ricontato.”

Stefano: “Cavolo, ho esagerato!”

Gennaro: “Come al solito!”

Il combattimento

Il principio di risoluzione delle azioni di combattimento segue la regola generale valida per tutte le altre azioni. In genere le azioni di combattimento vengono risolte con delle prove contrapposte, anche se a volte è necessario utilizzare delle prove a difficoltà. Precisiamo da subito che, come per le altre azioni, anche quelle che riguardano il combattimento, sono assolutamente descrittive e dovrebbero aiutare la voce narrante a proseguire la narrazione della storia, cioè non sono soltanto utili a determinare se l'avversario è stato colpito o quanto danno gli è stato provocato. Naturalmente con questo sistema, già è stato ribadito più volte, si fornisce ulteriore potere alla voce narrante che però deve, proprio per questo, cercare di essere il più imparziale possibile e deve dare maggior risalto alla narrazione dello scontro, che deve risultare avvincente ed epico. Ricordiamo che gli attori protagonisti sono degli eroi e come tali devono essere visti anche dalla voce narrante. E' molto più avvincente e divertente mettere i giocatori in difficoltà e vedere cosa escogitano per risolvere il problema, che far morire i personaggi degli attori protagonisti per un eccesso di onnipotenza. Inoltre, grazie a questo sistema di gestire i combattimenti, è possibile che prendano vita delle situazioni che di solito nei giochi di ruolo, a causa del regolamento rigido, non fanno mai la loro comparsa. Vi renderete conto di ciò soltanto giocando con questo regolamento, specialmente se siete già esperti di gioco di ruolo.

Quando inizia uno scontro tutti i giocatori conoscono già a grandi linee l'ambiente circostante ed il motivo dello scontro, a meno che non si cade in una trappola e si viene colti di sorpresa. Se questi dati dovessero essere insufficienti, gli AP possono fare domande per poter capire meglio dove si trovano e cosa sta accadendo. La VN deve descrivere tutto ciò che gli attori protagonisti percepiscono attraverso i sensi e riescono a capire grazie alle proprie conoscenze. Queste nozioni possono riguardare sia gli avversari, sia l'ambiente circostante e sono utili per scegliere la strategia giusta da adottare nello scontro. In questo frangente è possibile anche fare delle azioni che riguardano la conoscenza di tutti gli elementi appena descritti, per esempio quali sono i punti deboli di una particolare creatura che ci troviamo di fronte o a quale gilda appartiene quel simbolo che si vede sullo scudo del nostro futuro avversario, eccetera. Dopo la descrizione e le eventuali prove sostenute per arricchire le nozioni riguardanti quella particolare situazione, ogni giocatore dichiara come il suo personaggio intende agire. La stessa cosa deve fare la voce narrante con gli AnP. Sarebbe utile e divertente, come già detto in precedenza, mimare, alzandosi in piedi, tutte le mosse, gli attacchi e le difese che un personaggio compie, in modo che la voce narrante e gli altri giocatori, possano avere un riscontro visivo di quanto accade. Questo faciliterebbe molto il compito della voce narrante nel decidere i gradi di difficoltà. Dopo che tutti i giocatori hanno dichiarato i loro intenti e mimato le loro azioni, la voce narrante assegna i relativi gradi di addestramento e i conseguenti gradi di difficoltà per ogni personaggio che ha potuto dichiarare le proprie azioni. Gli attori protagonisti possono conoscere il proprio risultato del dado e quelli della voce narrante (se quest'ultima lo permette), ma non possono conoscere i gradi di difficoltà assegnati e i rispettivi vantaggi/svantaggi e le relative percentuali di riuscita. Come per il regolamento generale, la differenza tra i tiri contrapposti o delle personali percentuali rappresentano il punteggio dal quale la voce narrante deve estrapolare gli elementi narrativi per continuare a raccontare una storia. Più grande è questo punteggio, più importante sarà l'effetto, più epica la descrizione e più devastante il danno.

L'interpretazione della differenza

La cosa più difficile per una voce narrante è interpretare la differenza tra due tiri o tra un tiro e la percentuale data. Con un po' di pratica e con molta creatività è possibile però superare la difficoltà iniziale e rendere la storia avvincente e ricca di particolari. Ricordate che l'immaginazione non ha limiti ed è proprio questa vostra libertà a rendervi difficile il compito di stabilire ciò che succede. Potete scegliere tra un tipo di danno, un vantaggio futuro o immediato, un evento del tutto inaspettato che giunge dall'esterno, eccetera. Ciò che acquista più importanza però è dare un certo ritmo al combattimento, di modo che ci siano situazioni di stallo e incredibili colpi di scena. Ricordate che i combattimenti, più di ogni altra situazione, si svolgono in modo frenetico e si deve cercare di ricreare questa atmosfera e quella sensazione di insicurezza dettata dall'imprevedibilità degli scontri.

Tipologie d'azione

E' importante capire in che cosa consiste una singola azione, in modo da poter determinare, nel momento in cui dobbiamo stabilire il grado di difficoltà di una prova, se la manovra è di tipo semplice o composta. Ciò riguarda sia le prove relative al combattimento sia quelle associate alla magia, ma in generale per tutte quelle che un personaggio può sostenere. Fondamentale è stabilire che cosa si intende per singola azione e qui di seguito riportiamo una classificazione del tutto soggettiva e che può essere utile per valutare certe situazioni.

Azioni offensive

Un'azione offensiva consiste in un singolo attacco che sia corpo a corpo, armato o senza armi, oppure a distanza con armi da lancio, da tiro o da fuoco. Quindi un singolo fendente deve essere considerato come una manovra semplice, mentre un fendente con un successivo affondo, compiuti nello stesso turno, costituiscono una manovra composta. Le azioni offensive possono essere effettuate unitamente a quelle difensive, di movimento e standard, quando queste non occupano troppo tempo. Chiaramente non possiamo pretendere che un personaggio che tira un fendente, riesca anche a leggere un libro, ma, per esempio, potrebbe osservare bene l'avversario per capire quali sono i suoi punti deboli. Per quanto riguarda manovre composte formate da azioni offensive e magiche, di solito non possono essere effettuate, perché il lancio di un incantesimo in genere richiede più tempo e necessita di una grande concentrazione: il tipo di ambientazione e quindi la concezione della magia diventano determinanti per stabilire quali sono i sortilegi che possono essere usati insieme ad un attacco fisico.

Azioni difensive

Una azione difensiva si effettua per parare, per schivare o per liberarsi da una presa. Si può parare con armi, scudi o a mani nude, in quest'ultimo caso cercando di bloccare il braccio dell'avversario, sempre che la voce narrante lo consenta. In genere una seconda arma oppure uno scudo permettono, quando si realizzano manovre composte da azioni offensive e difensive, di ottenere dei vantaggi sulla difesa, ma degli svantaggi sull'attacco, specialmente quando si impugnano scudi molto grandi che limitano la visuale e la mobilità. Queste azioni possono essere utilizzate insieme a quelle offensive e di movimento. Per quanto riguarda quelle standard e magiche vale quanto già detto precedentemente. Le schivate possono essere effettuate lì dove c'è spazio sufficiente per poter evitare l'impatto dell'arma, considerando anche la velocità a cui si muove: una freccia è molto difficile da schivare specialmente se viene tirata da molto vicino. Anche le prese presentano degli aspetti interessanti, in quanto è possibile usare questa tecnica insieme a tecniche di combattimento armato e senz'armi. Valutate sempre se è possibile e realistico difendersi a mani nude contro certe armi o se il personaggio può effettuare una presa in una certa posizione.

Azioni di movimento

Le azioni di movimento consentono di spostarsi durante il proprio turno. Si può farlo con la velocità desiderata e per quanto tempo si vuole, purché si riesca a resistere all'affaticamento. Quando non si è certi di riuscire a portare a termine un movimento, allora è necessario fare una prova. Le azioni di movimento sono spesso incorporate in altre, come per esempio quelle di attacco e difesa, in questi casi, cioè quando si compiono dei movimenti abbastanza complicati, possono influire sul grado di difficoltà perché trattasi di manovre composte e come tali vanno affrontate. Le azioni di movimento possono essere utilizzate anche insieme a certe azioni standard e pochissime volte con quelle magiche. Nelle azioni standard, il movimento diventa influente, quando diventa l'oggetto della prova, così per esempio se un personaggio nuota per attraversare un fiume, perché deve sfuggire a degli inseguitori, deve necessariamente farlo in un certo tempo. Qui la velocità e quindi il movimento diventa assai influente sulla prova.

Azioni magiche

Le azioni magiche implicano l'uso della magia o di capacità simili. Parleremo in seguito di come gestire la magia, la cui natura dipende esclusivamente dall'ambientazione scelta dai giocatori. Tuttavia essa segue le regole generali valide per tutti i tipi di manovre.

Azioni standard

Le azioni standard rappresentano tutte quelle azioni che non hanno a che fare con il combattimento e con la magia, come per esempio nuotare, suonare, mercanteggiare, eccetera. La grande varietà di queste azioni non ci consente di poterle catalogare e pensiamo in realtà che un'ulteriore classificazione sia del tutto inutile perché non riuscirebbe comunque a contenerle tutte. Siete liberi, se volete, di crearla voi stessi, per esempio potete creare una classificazione che comprenda tutte le azioni del pensiero, fisiche e destrezza. La cosa più importante è capire se un'azione può essere effettuata insieme ad altre oppure se deve essere utilizzata da sola. Se un personaggio sta scavando una buca con una vanga e pretende di suonare la chitarra è abbastanza ovvio che ciò non è realizzabile, però se vuole tenere d'occhio il cancello, per vedere se arriva qualcuno, può farlo.

Esempio

Finalmente Ghoro ed Edgar possono entrare nella grotta. La voce narrante descrive ciò che percepiscono attraverso tutti i sensi.

Voce narrante: "L'apertura è stretta, bassa e irregolare. Un fetore nauseabondo arriva alle vostre narici, un odore vecchio di morte ed escrementi vi blocca per un attimo. Il

cunicolo è illuminato da corte torce poste lungo le due pareti, notate che il pavimento è composto da roccia umida e scivolosa. La pendenza è impercettibile, ma capite subito che il corridoio scende nelle profondità della collina.”

Ghoro: “Stringo forte il mio bastone e varco la soglia, camminando lentamente ed attento ad ogni singolo rumore e naturalmente a dove metto i piedi.”

Edgar: “Lo seguo con la spada sguainata, cercando di mettere i piedi dove li mette lui.”

Voce narrante: “Il corridoio scende dritto per una dozzina di metri, poi svolta a sinistra, formando una curva di novanta gradi.”

Ghoro: “Sbircio al di là della curva.”

Voce narrante: “Il corridoio si interrompe quasi subito e vedi una enorme porta di legno scuro, provvista di due grandi battenti in metallo. Da un’anello di metallo scuro, fissato alla parete di destra, pende una massiccia catena che termina con un pesante lucchetto. Da dove siete non riuscite a sentire niente, ma una cosa è certa, la puzza proviene da dietro la porta. Il lezzo è insopportabile, che fate?”

Ghoro: "Mi avvicino alla porta. Sento rumori?"

Voce narrante: "Adesso che sei più vicino, ti sembra di sentire dei leggeri singhiozzi, sembrano quelli tipici di una donna che sta piangendo."

Ghoro: "Apro la porta e alzo il bastone pronto a lanciare un incantesimo di Sonno."

Edgar: "Entro anch'io pronto ad attaccare."

Voce narrante: " Benissimo, irrompete in una piccola stanza illuminata, lo spettacolo che vi si presenta davanti è davvero inquietante. La stanza è piena di cadaveri in decomposizione, il lezzo vi fa rivoltare lo stomaco e per poco non vomitate. Appena vi riprendete, scorgete una figura appoggiata ad una parete. Una esile fanciulla, sporca di sangue, è legata e imbavagliata. Vi guarda con due occhi pieni di speranza e lacrime."

Edgar: "Mi avvicino, intimandole di fare silenzio e vedo se posso liberarla."

Voce narrante: "La ragazza annuisce. Le mani sono legate dietro la schiena con delle manette in metallo arrugginito, i piedi con una corda."

Ghoro: "Intanto che Edgar libera la ragazza, mi guardo meglio attorno."

Voce narrante: "La stanza è lunga, stretta e completamente disardorna. Nella parete opposta a dove siete entrati c'è un'altra porta."

Ghoro: "Bene mi avvicino e cerco di ascoltare."

Edgar: "Taglio la fune e cerco di aprire le manette usando il pugnale."

Voce narrante: "Tagli la fune e cominci a lavorare sul lucchetto delle manette, fammi una prova per vedere se riesci ad aprire le manette. Nel frattempo tu Ghoro ti avvicini alla porta e senti un rumore di metallo che sbatte. Ti sembrano pentole."

Giacomo stabilisce che Edgar ha un grado di addestramento di scarso nell'aprire delle serrature, dice a Stefano che non ha mai avuto l'occasione di farlo, ma ha potuto vedere più volte farlo, avendo frequentato i ragazzi poveri della sua città. Stefano e Giacomo appuntano entrambi la disciplina relativa allo scassinare le serrature assegnando un grado di addestramento di scarso, Stefano appunta anche la motivazione sul suo quaderno, questa andrà ad ampliare la biografia. Giacomo gli assegna un grado di difficoltà di Molto difficile. Al di là dell'incompetenza di Edgar, la serratura è vecchia ed arrugginita, sarebbe più facile spezzarla che scassarla, ma Edgar produrrebbe troppo rumore. La manovra è semplice, in quanto composta da una sola azione, anche perché quella di tagliare la corda è totalmente ininfluenza. La difficoltà è pari al 22% (tenete sempre a mente che la percentuale non deve essere svelata all'AP, che dovrà soltanto tirare, sperando di fare un punteggio il più basso possibile. Sarà dalla narrazione che egli evincerà se il suo tiro è andato bene o male, e di quanto). Stefano lancia il d100 ed ottiene un 85%, ben 63 punti di fallimento.

Voce narrante: "Infili la punta del coltello nella serratura e cerchi di farla scattare. Sembra essere bloccata, forzi ancora. La punta del coltello va in frantumi, proprio in un momento in cui regna un silenzio surreale. Si ode distintamente un grugnito di disapprovazione e sentite dei passi pesanti dirigersi verso la porta."

Ghoro: "Alzo il bastone pronto ad attaccare."

Edgar: "Mi alzo, quando usciremo spezzerò le manette, adesso mi tengo pronto ad attaccare qualsiasi individuo attraversi quella porta."

Voce narrante: "La porta si apre e vi vedete di fronte un uomo grande come un armadio. Impugna con entrambe le mani una grossa ascia bipenne. Indossa un corpetto di cuoio consunto e sporco ed un elmo di ferro ammaccato in più punti. Sembra abbastanza sorpreso. Appena..."

Edgar: "Niente appena, lo carico tenendo la mia spada con due mani e parallela al pavimento. (Stefano si alza e mima la scena, lo stesso fa Giacomo che si mette sotto la porta della sala dove stanno giocando e fa finta di impugnare una grossa ascia, mentre lancia grugniti di disapprovazione).

Ghoro: "Mi sposto, lasciando spazio ad Edgar e mi metto in posizione di difesa."

In questo momento stanno agendo Edgar e il bestione con l'ascia. Giacomo assegna ad Edgar un grado di addestramento di Eccellente per il combattimento con la spada e di

Buono per la carica (ricordate che Edgar si è addestrato per moltissimi anni nell'uso della spada ed è un ottimo combattente). Si tratta di una manovra composta da un'azione offensiva e da una di movimento, quest'ultima va ad influenzare moltissimo il grado di difficoltà. Così Giacomo decide di dare un grado di addestramento risultante pari a Buono. Giacomo assegna un grado di addestramento Medio all'energumeno (l'apparenza inganna). L'ambiente angusto ed i cadaveri sul pavimento, non aiutano Edgar nella carica, così Giacomo gli assegna un grado di difficoltà di Difficile, per uno svantaggio di -10, mentre decide che per adesso l'uomo si limiterà a deflettere l'affondo di Edgar facendo roteare l'ascia. Giacomo decide che il grado di difficoltà è Molto difficile, perché l'uomo si trova proprio sotto la porta e ciò complica la sua manovra. Comunque gode di uno svantaggio di -20. Stefano lancia il dado ed ottiene un 55, per un totale di 45, mentre Giacomo tira un 73, per un totale di 53. La differenza di 8 punti è a favore dell'energumeno. Da questa differenza la voce narrante trae lo spunto per continuare la narrazione, cercando di tenere a mente la situazione e tutti gli elementi che ne fanno parte, compresi quelli dell'ambiente circostante.

Voce narrante: "Carichi il tuo avversario, saltando i cadaveri sul pavimento che rendono difficile raggiungere una velocità ottimale, Ghoro si sposta di lato per lasciarti spazio sufficiente, l'uomo ti sorride in modo grottesco, leccandosi le labbra, spingi la lama della spada in avanti all'altezza della pancia del tuo avversario. Vedi l'ascia del nemico roteare e l'impugnatura di legno massiccio impattare con il lato della lama, vanificando così il tuo attacco. Ti ritrovi aggrappato all'uomo, senti il suo fiato fetido sulla faccia."

Edgar: "Gli tiro una testata sul naso e cerco di spostarmi indietro per fare un affondo nell'addome."

Voce narrante: "Perfetto, vedi un movimento dal basso verso l'alto e da destra verso sinistra."

(Giacomo e Stefano mimano le loro manovre)

La manovra di Edgar è composta da due azioni di attacco e una di movimento: testata, spostamento e affondo. I rispettivi gradi di addestramento sono Buono, Buono ed Eccellente. la voce narrante decide che il grado di addestramento totale è Buono, perché fa una media. Il grado di difficoltà è però di Difficile, perché secondo la voce narrante liberare la spada in quella situazione è abbastanza complicato vista la forza fisica dell'avversario e perché indossa un corpetto di cuoio che potrebbe attutire il colpo, così gli viene assegnato uno svantaggio di 5 punti. La manovra dell'uomo è semplice perché ha l'ascia libera ed effettua un unico attacco rivolto alla testa di Edgar con il manico della sua arma. Giacomo stabilisce un grado di addestramento Medio ed un grado di difficoltà pari a Facile, per un vantaggio di 10 punti. Stefano lancia il dado ed ottiene un 65, per un totale di 60, mentre Giacomo ottiene un misero 2 per un totale di 12. La differenza volge a vantaggio di Edgar che ottiene ben 48 punti di scarto. Giacomo continua la narrazione sfruttando il risultato dei dadi.

Voce narrante: “Il sudore scende copioso dalla tua fronte, il respiro del tuo nemico ti lascia senza fiato, mentre cerchi disperatamente di liberare la spada, dalla presa dell’arma nemica, ma la forza del tuo avversario è sorprendente. La tua testa si muove verso il naso del nemico e con un colpo secco gli colpisci con la fronte il naso, che si rompe. Urla di intenso dolore si propagano per il piccolo ambiente. Riesci ad indietreggiare e a riprendere il controllo della tua spada. La impugni a due mani e prima che l’uomo possa riprendersi affondi con tutto il tuo peso la lama nell’addome. La punta trapassa cuoio e carne. Vedi gli occhi del tuo avversario ingrandirsi e la bocca aprirsi facendo fuoriuscire un rantolo rabbioso. Tiri fuori la lama, mentre il corpo del tuo nemico vacilla ed indietreggia. Con un ultimo sforzo, lo vedi alzare l’ascia e caricare un colpo disperato dall’alto verso il basso. Che fai?”

Edgar: “Cerco di precederlo mirando al collo per infilzarlo con la lama leggermente inclinata verso l’alto.”

A questo punto la situazione per l’uomo è veramente tragica, ha una ferita gravissima all’addome, anche se non propriamente mortale, ed il naso rotto. Edgar ha quindi tutti i vantaggi del caso. Innanzi tutto effettua una manovra semplice perché esegue un’unica azione offensiva, con un grado di addestramento Eccellente, il suo avversario è lento e ferito, inoltre ha la vista offuscata a causa della rottura del naso, così la voce narrante gli concede un grado di difficoltà pari a Banale e gli assegna un vantaggio di ben 45 punti. D’altro canto l’uomo è lento e macchinoso ed ha un grado di addestramento nell’uso dell’ascia di Medio e anche se sta compiendo una manovra semplice, perché sta realizzando una singola azione d’attacco, è comunque gravemente ferito, però la voce narrante considera anche il suo stato mentale in questo caso che ritiene abbastanza influente in questa situazione particolare: infatti decide che in questo momento l’odio per l’intruso, che gli ha rotto il naso e bucato lo stomaco, è ancora più forte del dolore che prova e questo gli conferisce una rinnovata energia; alla luce di queste considerazioni la voce narrante gli concede un grado di difficoltà di Molto difficile e gli assegna uno svantaggio di soli 16 punti. Stefano lancia il dado ed ottiene un 57, per un totale di 102, mentre Giacomo ottiene un 41, per un totale di 25. La differenza è di 77 punti. La voce narrante comincia la narrazione degli effetti di quest’ultimo scontro.

Voce narrante: “L’ascia bipenne si abbassa verso la tua testa con una velocità che non ti aspettavi, ma sei evidentemente più veloce del tuo avversario, perché la tua lama penetra nello scoperto collo nemico, spegnendo il grido di rabbia che rimbombava per la caverna e trasformandolo in lieve ed impercettibile sussurro. Il corpo privo di vita cade a terra facendo alzare sporcizia e polvere. Alla fine ci sei riuscito, il tuo avversario è morto.”

Armi

Le armi sono il mezzo attraverso il quale tutti i personaggi possono attaccare e difendersi. La conformazione del mezzo influisce sulla buona riuscita di una manovra di combattimento, sebbene essa sia strettamente collegata con la particolare situazione: i

movimenti e le decisioni di tutte le parti coinvolte nello scontro insieme all'efficacia del mezzo utilizzato e le capacità dei soggetti, influenzano l'assegnazione dei gradi di difficoltà da parte della voce narrante. Si deve dire che, nonostante esista un forte interesse nel presente per il funzionamento delle armi medioevali e siano in atto studi sperimentali per determinare quali danni potessero provocare al corpo e quali effetti sulle protezioni, abbiamo notato che l'argomento non è sufficientemente sviluppato né su internet né sui supporti cartacei e quindi la voce narrante deve necessariamente attenersi ai luoghi comuni che circolano sulla qualità (punti di forza e di debolezza) di un'arma bianca, che possono essere appresi attraverso romanzi, film e altri giochi di ruolo. Ricordate che l'importante non è, infatti, cercare a tutti i costi di riprodurre la realtà in maniera maniacale, ma permeare l'avventura che si sta vivendo con un'aura d'epicità in grado di destare la curiosità e l'interesse di tutti i giocatori: infatti non è importante tanto definire con precisione cosa avviene quando un martello da guerra colpisce un elmo di piastre, quanto piuttosto narrare questo episodio con la dovuta enfasi, anche se gli effetti descritti non si avvicinano per nulla alla realtà. Cercheremo di fornire un metodo di classificazione delle armi e delle armature così da poter dare una visione generica sull'argomento e destare una certa curiosità, che vi invogli a compiere delle ricerche, utili a rafforzare la vostra conoscenza su determinate questioni. La catalogazione delle armi può essere fatta in molti modi e questa, in particolare, non deve essere presa come assoluta verità. Per quanto riguarda le armi da fuoco ed in genere gli armamenti moderni, è possibile trovare molte più notizie e proprio per questo motivo lasceremo a voi l'incombenza di ricercare i punti di forza e di debolezza di questi mezzi.

I materiali

Le armi possono essere composte da un unico materiale oppure da diversi: quelli più usati sono la pietra, il legno, il bronzo, il ferro e l'acciaio, ma nei mondi fantasy è possibile trovarne di magici e nei mondi futuristici, dove la tecnologia è più sofisticata, la materia può essere ottenuta in modo artificiale. Il materiale offre un'idea di quale sia la resistenza di un'arma e quindi con quale velocità essa possa logorarsi, incepparsi e rompersi, inoltre è un elemento che influenza il peso, anche se questo è in stretta relazione con la grandezza dell'arma, che determina la sua velocità e manovrabilità in combattimento. E' abbastanza ovvio che un pugnale sia più manovrabile e veloce di uno spadone, sebbene i danni provocati da quest'ultimo possano rivelarsi più devastanti.

La grandezza

La grandezza di un'arma ci da un'idea del suo peso e della sua maneggevolezza, per esempio aiutandoci a determinare se in alcune situazioni si possano effettuare delle manovre composte e soprattutto quale sia la natura del danno. Le armi di taglia grande, provocano danni più seri, a discapito però della velocità d'attacco e di parata, sebbene siano impossibili da nascondere e soprattutto molto scomode da maneggiare in luoghi angusti; al contrario quelle di taglia piccola sono facili da celare e molto veloci anche in

ambientati stretti, inoltre possono essere utilizzate a distanza al contrario di quelle grandi. Le armi di grandezza media racchiudono le proprietà di quelle grandi e piccole, ottenendo così pregi e difetti di entrambe le categorie, ma sono quelle che in battaglia offrono una maggiore versatilità.

La fattura

Un'altra caratteristica è la fattura, che include la qualità dei materiali utilizzati, la tecnica di produzione, l'efficienza e la bellezza estetica. Un'arma può essere di scarsa, normale, buona o eccellente fattura: la qualità è uno degli elementi attraverso cui si stabilisce il prezzo di un'arma. Una bassa qualità è sempre sintomo di poca affidabilità e scarse prestazioni: ci si potrebbe trovare in situazioni molto imbarazzanti qualora la lama della nostra spada, acquistata con pochi soldi, dovesse frantumarsi alla prima parata. Le armi più costose, oltre ad essere molto bilanciate e costruite con materiali di prima scelta, sono spesso decorate con iscrizioni e disegni che le rendono dei veri e propri capolavori.

La lunghezza

Ogni arma ha una portata che rappresenta la distanza massima a cui può colpire e ne esistono di corte, come per esempio il pugnale, medie, come la spada e lunghe come la lancia. Per quanto riguarda le armi corte c'è da considerare che la loro conformazione consente di maneggiarle senza troppi problemi anche in spazi angusti, possono essere lanciate e celate addosso abbastanza bene, tuttavia non permettono di parare facilmente un colpo in particolare modo se portato con armi medie e lunghe: alcune però sono concepite proprio per questo scopo, come per esempio i pugnali da parata. Le armi lunghe, come lance ed alabarde, sono dotate di un corpo costituito da un'asta più o meno lunga e una punta affilata ed appuntita di varia forma; permettono di combattere sfruttando la loro portata e tenendo a distanza l'avversario, se questi però riesce a penetrare la difesa, diventa difficile bloccare i suoi colpi a meno che non si arretri velocemente. La notevole lunghezza di queste armi ostacola il combattimento nei luoghi angusti, tuttavia è possibile duellare in senso orizzontale, cioè tenendo l'asta parallela al terreno, anche se così diventa impossibile utilizzare tutto il potenziale. Sebbene possano essere usate nel combattimento appiedato, alcune di queste armi sono devastanti se usate in una carica a cavallo, consentendo di sbilanciare l'avversario, procurandogli contemporaneamente un danno molto grave. Le armi medie, come sempre, rappresentano un mezzo molto equilibrato in battaglia, che consente di muoversi con più libertà, mantenendo comunque un buon potenziale offensivo e difensivo.

Il peso

Il peso, in qualche modo, è la risultante dei fattori descritti in precedenza come la lunghezza, la grandezza, i materiali usati ed in qualche modo anche la lavorazione. Le

armi molto pesanti necessitano di una buona forza per essere utilizzate con la dovuta efficacia e soprattutto devono essere impugnate con due mani, escludendo così l'utilizzo di un possibile scudo. Un personaggio non abbastanza forte e poco allenato ad usare questi strumenti di morte, di solito sceglie armi più leggere e facili da utilizzare come per esempio pugnali, clave o bastoni. Quando un'arma molto pesante viene maneggiata con efficacia genera sempre un notevole danno, che deriva proprio dal suo peso: vengono spaccate ossa e lacerati muscoli, ma esse sono comunque molto lente, compromettendo, nella maggior parte dei casi, la riuscita di manovre composte. Le armi meno pesanti invece generano danni meno distruttivi, ma comunque mortali, permettendo la realizzazione di manovre composte con una relativa facilità.

La gittata, le armi da tiro, da lancio e da fuoco

I combattimenti possono svolgersi corpo a corpo oppure a distanza. Nel primo caso è ovvio che le manovre che si attuano sono circoscritte alla portata delle armi utilizzate. Nel secondo caso l'attacco viene portato a distanza con un'arma concepita proprio per questo scopo. Le armi da tiro, da lancio e da fuoco permettono di colpire un bersaglio senza entrare direttamente in contatto con esso, ma soltanto nel caso in cui sia possibile vedere almeno una parte del corpo e cioè quando questo non è protetto da una copertura totale, che impedisce al proiettile o all'oggetto lanciato di colpire. La distanza massima che può essere raggiunta da questa tipologia di armi è chiamata gittata, superata la quale non è possibile colpire alcun bersaglio. I proiettili percorrono una linea dritta e non possono in alcun modo svoltare o cambiare direzione, a meno che non ci sia un forte vento che può causare una leggera deviazione della traiettoria. Siete comunque liberi, nel caso avete ambientato le vostre avventure in un mondo futuristico, di creare armi che possono seguire un bersaglio, rilevando per esempio la temperatura corporea eccetera. Le prove relative al combattimento a distanza seguono le regole generali sul combattimento, ma se il bersaglio non presta attenzione alla manovra che sta per compiere l'attaccante, quest'ultimo eseguirà una prova a difficoltà anziché a confronto. Il grado di difficoltà deve tener conto anche dell'ampiezza dell'area che si vuole colpire e la distanza a cui si trova il bersaglio: una distanza prossima alla gittata massima e una porzione piccola di corpo, possono aumentare il grado di difficoltà.

Esplosivi

Altre armi, collocate in mondi altamente avanzati tecnologicamente, sono quelle che provocano esplosioni più o meno potenti e di vario genere: possono provocare diversi tipi di danno a creature e oggetti nell'area d'effetto. Questa è la zona che può essere danneggiata partendo dal punto d'origine che corrisponde alla localizzazione dell'ordigno. Potete dare sfogo a tutta la vostra creatività per determinare i tipi di danno che queste armi provocano: ferite dilananti, effetti immobilizzanti, curvatura dello spazio tempo, mutazione molecolare, ferite ustionanti possono essere alcune delle idee da proporre per la natura di un ordigno, ma anche per un'arma a distanza e da fuoco. Quando un ordigno esplosivo, tutte le creature e gli oggetti presenti nell'area d'effetto

subiscono i danni derivati dalla detonazione. Se nell'ambiente colpito dall'ordigno ci sono oggetti che possono essere usati come copertura, è possibile usarli per tale scopo, sempre che abbiano la sufficiente resistenza per assorbire gli effetti provocati dall'esplosione.

La forma

La forma delle armi è spesso espressione di un'evoluzione dovuta alla sperimentazione continua, necessaria per correggere errori di progettazione o di intuizione; così la forma non è semplicemente l'aspetto esteriore, ma un concreto elemento funzionale che caratterizza le proprietà offensive e difensive dell'arma. Così, per esempio, c'è una differenza tra una lama dritta, efficace soprattutto quando si effettuano affondi e stoccate, e una curva, particolarmente usata per eseguire fendenti. La forma determina anche la tipologia di danno inferto. Un martello da guerra proprio per la sua struttura provoca danni contundenti, ma se il martello fosse dotato anche di una lunga punta, fissata sulla superficie dell'arma che impatta con il corpo del bersaglio, ci troveremmo di fronte ad un danno perforante e contundente.

Attacchi a sorpresa e bersagli ignari

Nella realtà un combattente non è sempre conscio di essere il bersaglio di un attacco: può essere colto di sorpresa oppure semplicemente ignaro del colpo che sta per essergli inferto, perché magari è impegnato già in un duello o perché subisce un attacco alle spalle o ai fianchi. Quando accade ciò, la voce narrante deve stabilire se il bersaglio ha la possibilità di difendersi oppure no. Nel caso in cui può reagire, tutto si svolge secondo le regole generali del combattimento, altrimenti la prova deve essere effettuata soltanto dall'attaccante utilizzando quella a difficoltà. Il grado di difficoltà risulta più basso se la voce narrante ritiene che il bersaglio possa trovarsi in una situazione molto svantaggiosa e se l'attaccante compie un attacco che può essere portato a compimento facilmente. Se invece l'attacco è più complicato e la situazione della creatura ignara è più vantaggiosa, il grado di difficoltà deve essere più alto. La voce narrante può consentire ad un bersaglio inconscio di un attacco di sostenere una prova percettiva per individuare un possibile pericolo: di solito questo avviene se l'attaccante agisce provocando rumori o entra nella visuale del difensore. Se il bersaglio percepisce l'attaccante si deve effettuare una prova a confronto.

Gli scudi

Gli scudi sono un mezzo di difesa attiva e permettono di parare molto più efficacemente delle normali armi, consentendo di effettuare azioni composte di parate ed attacchi. Ne esistono di diversi tipi: gli scudi piccoli sono più maneggevoli, ma hanno una superficie ridotta e per essere usati con efficacia bisogna essere dotati di buoni riflessi e velocità; quelli più grandi sono meno mobili e più pesanti, ma hanno una superficie di copertura

molto ampia, che consente ai personaggi più lenti, ma dotati di una buona forza e resistenza, di parare con ottime possibilità di successo.

Anche gli scudi possono essere costruiti con diversi materiali: quelli di legno sono più comuni e meno costosi, meno pesanti e più maneggevoli di quelli fatti in metallo, tuttavia possono rompersi e andare in frantumi con più facilità. Gli scudi in metallo invece sono molto più resistenti, ma meno maneggevoli per via del loro peso. Esistono poi scudi di legno rinforzati con bande metalliche che offrono i vantaggi di un buon equilibrio tra maneggevolezza e resistenza.

Le armature

L'armatura è un equipaggiamento di difesa passiva utilizzato per proteggere il corpo di un uomo ed è costituita da diverse parti, ognuna delle quali copre una particolare area del corpo più o meno estesa. C'è una grande varietà di armature e siete liberi di inserire nella vostra ambientazione quelle che ritenete più consone al grado di tecnologia del mondo immaginario che ospita i vostri eroi. Nel corso della storia c'è stata un'enorme evoluzione di questa arma bianca di difesa passiva, tanto che risulta impossibile, almeno fino ad ora, capire con chiarezza quali siano le effettive qualità. In molti giochi di ruolo si aggira il problema assegnando dei bonus numerici che dovrebbero simulare la difesa dell'armatura; in BIORP ciò non può essere fatto, perché non esistono statistiche per i personaggi, tanto meno per l'equipaggiamento, così vi consigliamo di seguire i suggerimenti già esternati poco sopra e di documentarvi sull'argomento "armature", cercando di infondere, più che un senso di grande realismo, una reale percezione dell'epicità dell'azione. Dobbiamo però fare alcune precisazioni doverose: le armature possono essere leggere ma poco resistenti oppure pesanti e assai robuste. I materiali utilizzati sono cuoio e metallo di diverso genere oppure entrambi come per esempio il cuoio rinforzato con bande di metallo. In BIORP le armature vanno a modificare l'effetto provocato da un colpo, naturalmente questo è diverso a seconda dell'arma utilizzata e dall'armatura indossata.

Esempio

Dopo aver liberato la ragazza, Ghoro ed Edgar si dirigono verso la casa del vecchio Kurs.

Voce narrante: "Attraversate gran parte del bosco e vi dirigete verso le montagne. Quando ormai è scesa la notte, vi trovate di fronte il palazzo di Kurs. L'edificio è fatiscente, le pareti sono corrose dal tempo e l'ala ovest del palazzo è completamente distrutta. L'ala est invece sembra essere stata ristrutturata da pochissimo tempo e fuori al portone d'entrata trovate ad aspettarvi Kurs. L'aspetto è più trasandato del solito e gli occhi sono adornati da vistose occhiaie scure, il povero uomo sembra non aver dormito molto questi due giorni. Vi fa un cenno della mano, avvicinandosi e sforzandosi di essere il più cordiale possibile."

Kurs: "Buona sera miei venerabili avventurieri, come è andato il viaggio?"

Ghoro: "Molto bene amico mio, ma tu piuttosto mi sembri molto turbato e stanco, ci sono novità?"

Voce narrante: "Novità? Purtroppo nessuna, l'unica nuova è che non riesco più a chiudere occhio, sono due notti che, sarà la mia mente, sento suoni di tamburi provenire dalle profondità della terra e non ho osato entrare nella camera segreta di cui vi ho parlato, la paura mi attanaglia e capirete anche voi, miei nobili signori che un povero vecchio e zoppo non può niente contro questo male che sta dissolvendo la mia famiglia e tirando i miei nervi già così poco saldi."

Edgar: "Capiamo perfettamente tutta la situazione e abbiamo cercato di raggiungervi più in fretta che potevamo. Orsù fateci entrare di modo che possano questi occhi vedere il male e scacciarlo una volta per tutte."

Ghoro: "Calma mio giovane compagno, non dobbiamo essere così frettolosi né incauti e poi dobbiamo riposare per qualche ora e mangiare qualcosa, per adesso il male può aspettare."

Voce narrante (Kurs): "Come desiderate, prego entrate."

Kurs vi prega di entrare nella sua umile dimora. Appena varcate la soglia notate che l'interno dell'edificio non è proprio come lo avevate immaginato. Spoglie e disadorne, le stanze che attraversate, prima di raggiungere un enorme salone al piano terra, sono sprovviste di mobili. Le uniche stanze che sono arredate, in modo semplice, sono il grande salone al piano terra, una stretta e lunga cucina, collegata al salone tramite una piccola porta, e tre camere da letto che ancora non avete visto, ma che kurs, vi dice essere comode e confortevoli. Su un tavolo molto piccolo ci sono posate, bicchieri e piatti; un delizioso profumo proviene dalla cucina, profumo di coniglio arrosto e pane appena sfornato."

Kurs: "Accomodatevi pure, stavo appunto per cenare come potete vedere."

Ghoro: "Con piacere!"

Voce narrante: "Vi sedete e cominciate a mangiare, il coniglio e il pane sono squisiti e il vostro ospite ha stappato una vecchia bottiglia di vino che ha trovato nella cantina del palazzo. Il dolce liquido emana un profumo intenso e il palato viene stuzzicato da mille sensazioni piacevoli. Vi sentite ristorati e sonnolenti. Mentre state per svuotare l'ennesimo bicchiere, un suono cupo e incessante comincia ad innalzarsi dal pavimento, che comincia a vibrare lievemente. Vi alzate di scatto e vedete il volto del povero Kurs diventare una maschera di terrore."

Edgar: "Non possiamo più indugiare, scendiamo!"

Ghoro: "Credo tu abbia ragione, Kurs mostrateci l'accesso alla misteriosa stanza."

Voce narrante: "Kurs prende due lanterne e vi guida verso la cantina, che si trova nel seminterrato. L'ambiente che vi trovate di fronte è uno spazio lungo, stretto e basso. Il soffitto è sorretto da arcate. Giunti alla fine della cantina, che ospita scaffali pieni di vecchie bottiglie di vino, vi fermate nei pressi di una grande botte, ai cui piedi vedete una botola di legno con un sbarra che la chiude dal di fuori. Kurs toglie la sbarra e solleva la botola. L'ambiente sottostante è buio e adesso sentite il suono dei tamburi molto più vicini."

Edgar: "Prendo una delle lampade e scendo!"

Ghoro: "Lo seguo."

Voce narrante: "Scendete lungo una stretta scala a chiocciola e subito vi ritrovate in una stanza circolare, le cui pareti presentano strani segni e simboli di colore rosso. La stanza è alta almeno sette metri mentre può avere un diametro di sei. A parte le scritte non ci sono altri elementi visibili."

Gennaro: "Adesso che sono giù, si capisce da dove proviene il suono dei tamburi? Naturalmente mi avvicino alle scritte e cerco di decifrarle."

Voce narrante: "Ti sembra che i suoni provengano proprio dal pavimento che è fatto di terra. Analizzi i simboli. Mi devi fare un tiro a difficoltà, devo sapere se riesci a capire il significato, perché il linguaggio è quello arcano e ad un primo sguardo sembra un sortilegio."

Il grado di addestramento di Ghoro nella conoscenza del linguaggio arcano è Buono, però il sortilegio non sembra essere dei più comuni o almeno tra quelli studiati da Ghoro. Inoltre alcuni simboli non sono perfettamente in sintonia con la scrittura classica del linguaggio arcano, ma sono più antichi e ormai scomparsi da questo linguaggio magico. Giacomo assegna quindi un grado di difficoltà pari a Molto difficile. Giacomo stabilisce una percentuale del 21%. Decide che sarà lui stesso a lanciare i dadi ed ottiene un 15. La differenza è a vantaggio di Ghoro di 6 punti. La voce narrante continua la narrazione.

Voce narrante: "Ti accorgi fin da subito che gli strani segni sul muro recitano senza ombra di dubbio un qualche tipo di sortilegio, eppure la stranezza di alcuni segni ti lascia perplesso. Cerchi di riportare i segni che non riesci a decifrare con quelli della scrittura arcana canonica a cui somigliano di più. Riesci a capire che i segni si ripetono in successione, facendo sì che venga ripetuta sempre la medesima frase, come se si trattasse di un mantra. Dalla traduzione che ne ricavi sembra che il sortilegio in realtà sia una maledizione lanciata da qualcuno sul proprietario della casa. La frase recita:

Che le mura ti imprigionino
che la notte frema di ritmici presagi
che i tuoi cari vengano inghiottiti dall'ombra

che la morte per te sopraggiunga lenta e penosa
e l'inferno ti inghiotta.

Questa è la traduzione che fai di quei misteriosi segni. Nel frattempo il suono dei tamburi non vi ha lasciato un solo istante di tregua, ora si ode in modo distinto un pianto femminile."

Stefano: "Non c'è un minuto da perdere, comincio a cercare delle aperture nel terreno, a costo di prendere un piccone e distruggere il pavimento."

Gennaro: "Stavolta sono pienamente d'accordo. Lo aiuto a cercare."

I rispettivi gradi di addestramento di Ghoro e Edgar sono Buono e Medio. La stanza non è molto grande e i due personaggi cercano la stessa cosa: una botola, un pulsante oppure una leva. La voce narrante sa che in un punto del pavimento coperto di terra c'è una botola che può essere aperta tramite un pulsante celato dietro alla scala. Questo però i personaggi non lo sanno e dichiarano di cercare sul pavimento. Giacomo stabilisce i gradi di difficoltà: Molto difficile per Edgar (22%) e Difficile per Ghoro (40%). Stefano e Gennaro lanciano il dado ed ottengono rispettivamente un 57 e un 35. Nel primo caso la differenza rappresenta uno svantaggio di 35 punti, mentre nel secondo un vantaggio di 5 punti. La voce narrante continua la narrazione:

Voce narrante: " Cominciate a controllare tutto il pavimento, spostando la terra e battendo a terra con i piedi e con le mani, per capire se ci sia qualche accesso al livello sottostante. Finalmente riuscite a trovare un punto sul pavimento che vi sembra vuoto. Dopo aver tolto tutta la terra, scorgete un pannello di legno, purtroppo però non riuscite a sollevarlo in alcun modo. Vi guardate intorno per vedere se esiste qualche tipo di leva attraverso la quale sia possibile sollevare il pannello. Finalmente, tu, Ghoro, dopo aver perlustrato gran parte della stanza, giungi nei pressi della scala e, proprio lì, noti una piccola leva che fuoriesce dal muro retrostante nascosto nel buio."

Gennaro: "Abbasso la leva."

Voce narrante: "La leva si sposta verso il basso e sentite un rumore di meccanismi metallici smuoversi. Il pannello si alza, facendo fuoriuscire una nube bianca che ti investe, Edgar, causandoti una forte tosse. Stefano mi devi fare un tiro."

La nube bianca è un gas velenoso che provoca tosse e una forte lacrimazione per almeno dieci minuti. Naturalmente la voce narrante può aver deciso a priori cosa ci fosse al di sotto della botola, ma può anche aver sfruttato il risultato del dado di Stefano come scusa per improvvisare questa trappola. Come vedete il tiro del dado non è strettamente collegato alla sola ricerca, ma può anche avere effetto sulla situazione successiva. In questo caso specifico Giacomo ha interpretato i 35 punti di svantaggio ottenuti da Stefano nella prova relativa alla ricerca, come un forte svantaggio per Edgar. Infatti, mentre Ghoro è riuscito dopo un po' a trovare la leva (Vantaggio di 5 punti nella prova), non è comunque riuscito ad eludere una trappola che scattando ha provocato

un danno ad Edgar, il quale ha ottenuto nella prova uno svantaggio di 35 punti. Giacomo ha interpretato in questo modo i due tiri, tuttavia un'altra voce narrante avrebbe potuto inventare un diverso scenario, cambiando gli avvenimenti, secondo il proprio pensiero pur rimanendo ancorato al valore delle diverse differenze di punteggio.

Ritornando ai nostri due eroi, Giacomo ora richiede una prova di resistenza al misterioso gas. Edgar è stato investito direttamente dal veleno ed ora deve cercare di limitare i danni. Nell'ambientazione scelta dai giocatori, questo particolare gas viene chiamato Respiro della Tomba e, come abbiamo già detto, provoca lacrimazione e tosse che possono perdurare fino a dieci minuti. Alcune volte può portare anche alla perdita dei sensi e se la nube è persistente anche alla morte. Tutto ciò dipende dal risultato della prova e dalla differenza ottenuta. Giacomo stabilisce che Edgar possiede un grado di addestramento Medio ed un grado di difficoltà di Arduo (15%): la nube lo ha colpito in pieno e da molto vicino, inoltre non ha avuto la possibilità né di coprirsi la bocca né gli occhi. Stefano lancia il dado ed ottiene un 11, per una differenza vantaggiosa di 4 punti. Ghoro non viene colpito dal gas, poiché si trova distante dal punto di fuoriuscita e inoltre si trova proprio sotto l'apertura della cantina da dove proviene aria fresca.

Voce narrante: "Ti accasci a terra tossendo e lacrimando. Ti senti soffocare, mentre cerchi di spostarti trascinandoti fuori da quella nube maleodorante. Ad un tratto, mentre finalmente ti sembra di avere quasi raggiunto un punto di aria pulita, ti senti afferrare la caviglia destra con tale forza, che il dolore è lancinante. Ghoro, tra la nebbia velenosa intravedi una testa deforme che fuoriesce dalla botola che avete appena aperto, un tanfo di morte invade tutta la stanza, il corpo putrefatto sta cercando di portare il povero Edgar nella sua tana. Edgar, riesci a respirare, ma non hai ancora le forze per reagire, ti senti esausto, ma sei ancora in vita, tuttavia il tuo corpo sta per essere trascinato in un mondo di cupo terrore, ti volti per vedere chi sia il tuo avversario. Una faccia bianca, con la pelle raggrinzita, mostra una bocca priva di labbra e che lascia scoperti i denti gialli e corrosi dal tempo. Ispidi e sporchi capelli ricadono in modo disordinato sulle orbite vuote degli occhi. Urli, non hai mai visto uno spettacolo così orrendo, tuttavia hai già sentito parlare di creature che appartengono al mondo dei morti, ma che amano girovagare su quello dei vivi. Quello che ti fa più paura è il ghigno famelico con cui ti accoglie questo ospite indesiderato, il quale apre la bocca non appena la tua gamba è a portata di morso."

Gennaro: "Lancio un incantesimo del fuoco, creo una freccia infuocata e miro alla testa del mostro."

Stefano: "Cerco di divincolarmi con tutte le mie forze per liberarmi dalla presa."

Voce narrante: "Benissimo, lanciate i dadi."

A questo punto entra in gioco la magia, la cui natura, come vedremo, dipende dall'ambientazione da noi scelta. Ora la voce narrante deve fare alcune considerazioni. Edgar non ha probabilmente la forza necessaria per agire, anche se può avere una

possibilità di riuscire a spezzare la presa. Ghoro da parte sua ha una pessima visuale, anche se intravede la testa. Così Giacomo assegna un grado di addestramento, relativo alla forza fisica di Buono ad Edgar, ma un grado di difficoltà di Arduo (-40) per via dell'avvelenamento. Ghoro invece ha un grado di addestramento di Buono nell'uso degli incantesimi del fuoco e un grado di difficoltà di Difficile (40%), in questo caso Gennaro farà una prova a difficoltà perché il mostro è troppo impegnato con Edgar per prestare attenzione allo stregone. Il mostro ha un grado di addestramento nel combattimento a mani nude di Buono e Giacomo gli assegna un grado di difficoltà pari a Molto facile (+16), visto che il suo avversario è molto debole e comunque il mostro possiede una forza sovrumana. Gennaro, Stefano e Giacomo lanciano i dadi e ottengono rispettivamente 13, 43 e 28. Ghoro riesce a lanciare l'incantesimo e gode di un vantaggio di 27 punti, mentre Edgar un vantaggio di 3 e il mostro di 44. Il tiro a confronto quindi si risolve a favore della creatura con un vantaggio di 41 punti. La voce narrante valuta così tutta la situazione. L'orrenda creatura riesce a tirare dentro Edgar, ma a sua volta viene colpito in testa dalla freccia infuocata. Da notare che sia Ghoro che il mostro hanno ottenuto dei successi pieni e potranno godere di vantaggi futuri, mentre Edgar è veramente nei guai.

Voce narrante: "Parole arcane si innalzano nella piccola stanza mentre versi mostruosi fuoriescono dalla bocca blasfema della creatura. Edgar, ti senti trascinare e ti rendi conto di non avere le forze per liberarti. Vedi i denti schifosi del mostro che si stanno per chiudere sulla tua gamba sinistra e proprio mentre stanno per conficcarsi nel tuo polpaccio, un dardo infuocato impatta con la testa del tuo avversario, che cade nella sua tana, portandosi dietro il tuo debole corpo. Ti ritrovi nelle tenebre."

L'uso delle cavalcature in combattimento

Nel mondo in cui ambientate le vostre avventure ci saranno sicuramente delle creature addestrate per essere utilizzate in battaglia. Combattere su una cavalcatura offre dei grandi vantaggi: si gode di una posizione rialzata, di una forza d'impatto devastante e di una velocità maggiore. Per sfruttare questi benefici, il cavaliere deve essere addestrato a cavalcare quel tipo di creatura. Quando si affronta un'avversario appiedato la situazione è nella maggior parte dei casi favorevole al cavaliere, sempre che l'ambiente circostante permetta una grande mobilità e ci sia spazio sufficiente per manovrare: sebbene si possano compiere cariche a piedi, quelle fatte montando una cavalcatura da guerra sono spesso più devastanti e molto difficili da eludere, soprattutto se il difensore è un fante. Quando un cavaliere compie una manovra d'attacco o di difesa, si tratta sempre di una manovra composta, perché devono essere considerate due capacità: quella di combattimento e quella d'equitazione.

Nei mondi fantasiosi in cui i personaggi dei giocatori prendono vita, esistono spesso anche cavalcature volanti. Le regole di base rimangono invariate e quando si compie un attacco, una difesa o una qualsiasi altra azione, si tratta sempre di manovre composte. Si devono però fare alcune precisazioni: le creature volanti che attaccano un bersaglio terrestre compiono sempre delle manovre che comprendono spesso picchiate e risalite, quindi la voce narrante deve ora considerare un elemento in più che è la quota

(l'altezza a cui si trova la creatura) e il fatto che, a meno che non si trovi a stretto contatto con il bersaglio a terra, può essere colpita soltanto a distanza; inoltre, quando un cavaliere viene disarcionato, l'altezza diventa veramente un fattore determinante e spesso mortale. Tutte le cavalcature possono essere equipaggiate con armature ideate appositamente per la loro struttura fisica, spesso sono protette soltanto le parti vitali e più fragili, ciò per non appesantire e affaticare troppo la creatura che deve già sopportare il peso del cavaliere. Da notare che è possibile combattere anche con cavalcature non addestrate per la battaglia, ma questo comporta notevoli svantaggi: mentre quelle da guerra sono abituate al caotico svolgimento della battaglia, all'odore del sangue, alla vista delle armi e alle urla dei guerrieri, quelle normali non hanno tali requisiti e quindi risultano ingovernabili sul campo di battaglia. Ciò influisce enormemente sul grado di difficoltà risultante. Questi animali tendono a fuggire al primo scontro, dopo aver disarcionato il proprio cavaliere; naturalmente un bravo cavallerizzo può avere qualche possibilità di trattenere e governare la cavalcatura, ma si ritroverà ad avere comunque delle forti limitazioni durante la battaglia.

Mezzi di trasporto

Gli spostamenti attraverso le regioni del vostro mondo avvengono grazie all'utilizzo di mezzi di trasporto, la cui natura è strettamente correlata al livello di tecnologia raggiunto dagli suoi abitanti: in un mondo medioevale si viaggia su carri, cavalcature, navi o a piedi; in un mondo moderno o futuristico i mezzi di trasporto sono più veloci e strutturalmente più complessi, come automobili, aerei, astronavi e navi. Ogni mezzo ha una velocità massima oltre cui non può spingersi e spesso, soprattutto in quelli moderni, il movimento avviene grazie a processi di trasformazione dell'energia come per esempio la combustione: ciò implica che il mezzo per muoversi necessita di qualche tipo di carburante o fonte di energia. Conoscendo la velocità media di un veicolo, è possibile dedurre quanto tempo viene impiegato per percorrere un certo spazio. Questo può essere utile anche per stabilire, in caso di inseguimento, quanto tempo si impiega per raggiungere il bersaglio. Quando si effettuano manovre difficili e che portano il veicolo al limite delle sue prestazioni, la voce narrante deve far sostenere una prova, valutando se adottare quella a difficoltà o a confronto.

Gli oggetti incantati

Non può esistere un mondo fantasy quando c'è assenza di magia: gli oggetti incantati sono in qualche modo prerogativa di una ambientazione appassionante e attraggono l'attenzione di ogni giocatore amante del genere. Proprio per questo motivo suggeriamo di trattare con molta attenzione questo argomento quando create le vostre ambientazioni. Gli oggetti magici possono comprendere molti tipi di manufatti: armi, armature, oggetti di uso comune, pozioni, pergamene, gioielli ed altri ancora. Esistono incantamenti che migliorano alcune capacità, altri ancora proteggono da incantesimi e certi altri concedono delle nuove abilità magiche anche se il personaggio non ne è dotato. La presenza di potenti oggetti magici potrebbe rendere il gioco molto squilibrato, quindi consigliamo di limitare il potere di questi manufatti o quantomeno renderne

difficile il reperimento. In BIORP ci sono due differenti tipi di oggetti magici: quelli che influenzano il grado di difficoltà e quelli che provocano dei particolari effetti. Un oggetto magico possiede una o entrambe le qualità appena esposte. Quindi esistono oggetti che potenziano il possessore, senza provocare effetti particolari, altri che, sebbene non influiscano sulle possibilità di riuscita di una manovra, provocano degli effetti straordinari e di origine magica. Una spada magica dotata del potere della velocità influisce sul grado di difficoltà, mentre un'altra che provoca ustioni quando tocca un avversario, produce un effetto aggiuntivo al danno normale, senza per questo aumentare le possibilità di successo della manovra.

Le ferite e la guarigione

Come avrete notato in BIORP non esistono punti vita: sarà compito della voce narrante stabilire quale sia l'entità di una ferita subita, quanto tempo è necessario perché questa si rimargini e come influisca sulle azioni future del personaggio. Anche in questo caso consigliamo di non essere troppo pignoli sui tempi di recupero, soprattutto per i personaggi interpretati dagli AP: ricordate che sono degli eroi. Esistono diverse categorie di ferite, la cui natura e conformazione dipende dal mezzo che è stato utilizzato per provocarle e da come questo ha impattato con la superficie: così possiamo distinguere ferite da taglio, contudenti, perforanti e miste. Questo per quanto riguarda le armi medioevali, invece per quanto concerne quelle moderne si deve aggiungere la categoria delle ferite d'arma da fuoco provocate da pistole, fucili ed esplosivi. La gravità della ferita in BIORP è associata al valore della differenza tra due tiri (prova a confronto) oppure a quella tra il risultato e la percentuale data (prova a difficoltà). Più è alta questa differenza, più la ferita può essere grave. In genere una ferita inferta con una differenza di settanta o più punti è considerata mortale, tuttavia la voce narrante può scegliere per esempio di non associare una ferita, ma, per esempio, la rottura di un'arma magica oppure altri svantaggi importanti, ricordando che la prova effettuata è utile per continuare la narrazione e non per determinare con assoluta certezza come si svolge una singola azione. Se volete essere più realistici e convincenti, potete comunque informarvi sulle tipologie di ferita e sui rispettivi tempi di cura.

Esistono molteplici metodologie di cura, le quali possono essere simili a quelle del mondo reale oppure diverse a seconda dell'ambientazione scelta. Ricucire, applicare particolari unguenti ricavati da piante, animali e da altre fonti, produrre pozioni curative o lanciare incantesimi di guarigione sono tutte manovre atte a ripristinare il vigore fisico, mentale e spirituale di una creatura, le quali necessitano di una prova. Naturalmente il grado di difficoltà dipende dal grado di addestramento, dalla gravità della ferita e dagli strumenti e mezzi utilizzati per portare a termine la suddetta manovra.

Esempio

Voce narrante: "Senti la voce di Ghoro urlare il tuo nome, ma ti sembra molto lontana, come attutita; provi una fitta di dolore in basso, forse, alla fine, la terribile creatura ti ha strappato un lembo di carne con quei suoi denti marci. Provi un senso di disgusto,

mentre ti accerti delle condizioni della tua gamba. In realtà non vedi assolutamente niente, non vedi neanche la botola che avete scoperto ed aperto, sicuramente qualcuno l'ha richiusa. Ad un tratto qualcosa si muove davanti a te, senti strisciare.

Quando il tuo caro amico Edgar è precipitato giù assieme al suo avversario, per un momento il battito del tuo cuore si è fermato, perché stranamente la botola si è richiusa sopra di loro. Cominci a temere il peggio, perché hai la netta sensazione che il tuo incantesimo non sia riuscito a neutralizzare l'orrenda creatura e nel tuo animo senti che potrebbero essercene delle altre. Il povero Edgar è solo e probabilmente debole o addirittura ferito. Cosa fai?"

Gennaro: "Invoco un incantesimo di protezione per Edgar, e cerco poi di aprire in tutti i modi la botola! La prima cosa che voglio fare è accertarmi di come stia. Nel frattempo cerco di capire parlando con il padrone di casa se la maledizione che vi è stata posta sopra ha collegamenti con lui o se non ha idea della sua fonte. Il precedente proprietario chi era?"

Voce narrante: "Capisci sicuramente che la creatura che vi siete trovati di fronte è un non morto, così decidi di lanciare un incantesimo di protezione dai non morti verso Edgar, tuttavia non lo vedi e ti rendi conto che lanciare il sortilegio potrebbe essere molto complicato, ma non hai alternative. Dai fondo a tutto il tuo potere e cominci a pronunciare la formula magica."

A questo punto Ghoro sta per lanciare un altro incantesimo, questa volta però il bersaglio è totalmente invisibile ai suoi occhi, tuttavia la voce narrante permette a Gennaro di effettuare la prova. Questo particolare incantesimo può essere lanciato ad una distanza massima di 15 metri, su un solo bersaglio e dura circa 30 secondi, questo perché Ghoro possiede un grado di addestramento di Mediocre (l'incantesimo è descritto nell'ambientazione), permette di rendere meno gravi le ferite subite da un non morto e di incutere una certa esitazione nell'affrontare il bersaglio dell'incantesimo. Giacomo assegna un grado di difficoltà di Arduo assegnando un 15% di possibilità. Gennaro lancia il dado ed ottiene un 2. Che fortuna! La differenza offre un vantaggio di 13 punti.

Voce narrante: "Pronunci la formula magica ed esegui in modo corretto i gesti. Una luce bianchissima avvolge la tua mano sinistra, mentre con la destra punti il bastone verso la botola. Dopo pochi secondi senti un urlo di disperazione provenire da sotto il pannello. Sei quasi certo che l'incantesimo sia andato a buon fine, per adesso non puoi fare altro per aiutare il povero Edgar che dovrà sbrigarsela da solo. Ti volti verso Kurs che è letteralmente pietrificato dal terrore. Gli urla per farlo destare, sali le scale e lo scuoti violentemente, il tuo amico ci sta per rimettere le penne e quell'ebete se ne sta lì fermo a fissare il nulla. Finalmente sembra darti ascolto, che gli dici?"

Ghoro: "Dimmi la verità, Kurs, la maledizione è rivolta a te?"

Kurs: "N...on, non lo so!"

Ghoro: “Credi che sia uno stolto, vecchio bugiardo, che cosa hai combinato?”

Kurs: “Io, niente...davvero”

Ghoro: “Il mio amico è lì dentro che sta morendo, adesso per tutti gli dei, tu mi dirai quali misfatti hai perpetrato in questa casa oppure ti prometto sul mio onore che ti trasformerò in un cumulo di ceneri fumanti, qui e adesso.”

Kurs: “No...non puoi farlo.”

Ghoro: “Posso eccome!”

Gennaro: “Comincio a recitare una finta formula, cercando di avere un tono minaccioso.”

Giacomo: “ Benissimo, in questo momento stai realizzando una manovra composta da un'azione di intimidazione ed una di recitazione.”

La voce narrante stabilisce che i gradi di addestramento di Ghoro nell'intimidazione e nella recitazione sono rispettivamente di Buono e Mediocre. Decide di assegnare un grado totale di mediocre, perché ritiene che la recitazione in questo caso abbia una grande influenza sulla riuscita dell'intera prova. Anche per Kurs si tratta di una manovra composta da due azioni: resistere all'intimidazione attraverso la propria volontà e cercare di capire se Ghoro sta effettivamente lanciando l'incantesimo oppure sta barando. Giacomo stabilisce nel primo caso un grado di addestramento di Mediocre e nel secondo caso di Medio. Anche qui opta per un grado totale di Mediocre, in quanto considera molto influente il fatto di poter scoprire l'inganno attuato da Ghoro. Giacomo assegna quindi un grado di difficoltà pari a Facile (+15) a Ghoro ed uno di Molto difficile (-30) a Kurs. La voce narrante è giunta a queste conclusioni per svariati motivi: innanzi tutto ha davvero apprezzato la trovata di Ghoro ed il modo in cui ha recitato nel gioco. Questo va ad attenuare il basso grado di addestramento e a premiare il giocatore sul grado di difficoltà, inoltre il fatto che il suo amico Edgar si trova in imminente pericolo, gli ha dato una scossa positiva per risolvere la questione e capirci qualcosa di quello che sta accadendo nella stanza. Influisce sull'assegnazione del grado di difficoltà anche il fatto che Kurs ha visto in azione Ghoro e sa che potrebbe realmente lanciare qualche sortilegio in grado di polverizzarlo. La voce narrante così continua la narrazione. Gennaro lancia il d100 ed ottiene un 80 per un totale di 96, mentre Giacomo ottiene un 10 per un totale di -20 (10-30). Quel - 20 deve essere aggiunto al 96 ottenuto da Gennaro, poiché è un numero negativo e 116 rappresenta la differenza tra i due tiri. Se Giacomo avesse ottenuto un 40 con il dado, il risultato sarebbe stato di 10 (40-30), che doveva essere sottratto al 96, dando una differenza di 86 punti.

Voce narrante: “Vedi la faccia del tuo interlocutore diventare ancora più bianca di quanto già non fosse. Le tue parole hanno un effetto devastante sul povero Kurs che in un attimo ti riassume quello che ha fatto.”

Kurs: “E’ vero, quella maledizione mi è stata mandata dal vecchio proprietario, il mio datore di lavoro, che ho imprigionato qui sotto in modo che potessi appropriarmi della casa. Lo costretto a scrivere il proprio testamento. Non sospettavo che avesse dei poteri così diabolici.”

Ghoro: “Lo hai fatto morire qui sotto, come una bestia e hai condannato tua figlia ad una vita infernale, che tu sia maledetto vecchio stolto!”

Nel frattempo

Voce narrante: “Vieni avvolto da una luce bianca, che oltre a conferirti nuova energia, ti mostra l’ambiente in cui ti trovi ed i pericoli che ti attendono. Vedi bene la creatura che ti ha trascinato giù. E’ immobile e supina a pochi metri da te. La testa è scoppiata per metà. Ma allora che cosa sta strisciando verso di te? Ti guardi intorno e vedi una stanza bassa e rettangolare. La luce che produci riesce a sfiorare appena le pareti di pietra, ma tanto ti basta per capire che la cosa che sta arrivando proviene da un’unica apertura sulla parete che hai di fronte. Innervosito, controlla la ferita, non è un morso, la tua gamba si è fratturata nella caduta, ma fortunatamente sei ancora in possesso della tua spada. Ad un tratto la vedi, una figura curva e fetida, probabilmente la figlia morta e risorta di Kurs, si avvicina lentamente verso di te, quando alza gli occhi, una paura agghiacciante ti pervade, leggi una voglia irrefrenabile di nutrirsi. Non c’è altro tempo, devi agire, perché tu sei il cibo che cerca.”

Stefano: “Cerco di ricordare se ho sentito parlare di queste creature o meglio se mi ricordano storie che ho ascoltato, ma soprattutto voglio ricordare se esiste un modo per ucciderle. Nel frattempo provo ad alzarmi in piedi e a tenere una posizione congrua per effettuare un attacco o una difesa.”

La voce narrante stabilisce che si tratta di una manovra composta, perché Edgar sta cercando di ricordare delle storie che ha sentito in passato, ma soprattutto perché cerca di mettersi in piedi pur avendo una gamba fratturata. Il grado di addestramento per l’azione di memoria è Medio, mentre quello per il movimento è Buono. In questo caso la voce narrante decide che il grado totale è uguale alla media tra i due. Siccome non ci sono gradi compresi tra i due, sceglie quello che secondo lui è più probabile e cioè Medio. Il grado di difficoltà risultante è Molto difficile, ma Giacomo decide di essere clemente e non dimentica che Edgar è il bersaglio di un incantesimo di protezione, quindi gli assegna la maggiore percentuale possibile e cioè 30%. A questo punto Stefano lancia il d100 ed ottiene un 18, per una differenza vantaggiosa di 12 punti.

Voce narrante: “Poggi la mano sinistra a terra e spingi, mentre un dolore lancinante ed acuto ti fa quasi svenire. Le lacrime ti oscurano la vista per qualche attimo e quando pensi di non farcela, ecco che ti metti in piedi, la spada nella destra ed un’idea fissa: tagliare la testa. Ormai il mostro è quasi a portata di arma, vedi che continua ad avanzare lentamente, tenendo gli occhi fissi su di te. Ad un certo punto accelera e allunga le mani putride verso il tuo collo, mostrando denti marci ed aguzzi. Che fai?”

Stefano: “Cerco di portare un fendente da destra a sinistra all’altezza del collo.”

La voce narrante valuta la situazione: Edgar ha una gamba fratturata, però è riuscito a rimettersi in piedi e si prepara a colpire l’orrenda creatura, che cerca di afferrarlo al collo per morderlo. Edgar possiede un grado di addestramento eccellente con l’uso della spada, Giacomo gli assegna un grado di difficoltà di Difficile (-15): considera che la bravura di Edgar equilibra gli svantaggi oggettivi del momento, cioè la gamba fratturata e la momentanea debolezza, ma deve considerare anche l’aiuto inaspettato dell’incantesimo lanciato da Ghorò. La creatura d’altra parte è lievemente spaventata dalla misteriosa luce che avvolge il suo avversario, ma è estremamente affamata, inoltre possiede una forza notevole ed una impressionante velocità. Giacomo giudica il grado di addestramento della creatura Buono ed assegna un grado di difficoltà di Molto facile (+16). Stefano lancia il d100 ed ottiene 52, per un totale di 37, mentre Giacomo ottiene 60, per un totale di 76. La differenza volge a vantaggio della creatura di ben 39 punti.

Voce narrante: “Alzi la spada con disperazione, ma ti accorgi di essere troppo lento e che la tua gamba non riesce a sopportare il peso del corpo. La famelica creatura ti si lancia addosso con una velocità impressionante e mentre cerchi di far muovere il braccio per sferrare il colpo fatale al mostro che hai di fronte, ti senti afferrare al collo da mani gelide e rigide. Una stretta glaciale di serra la gola. Il respiro si affievolisce, mentre denti appuntiti affondano nella tua spalla destra. La tua bocca si apre in uno spasmo di dolore ed di incredulità. Senti il tuo corpo afflosciarsi su se stesso. Un tunnel pieno di luce si apre davanti a te e vieni investito da una luce violenta e calda.”

L’ingombro

L’ingombro rappresenta un’idea generica del peso e della forma che hanno gli oggetti trasportati dai personaggi. Il peso influisce sull’affaticamento e la forma sulla mobilità. Non c’è bisogno che la voce narrante calcoli con precisione questi fattori in ogni momento del gioco, ma, quando si accorge che un personaggio sta trasportando un carico eccessivo o che i suoi movimenti in un certo ambiente possano essere ostacolati, allora la voce narrante deve intervenire per far notare al giocatore che il suo alter ego potrebbe avere degli svantaggi nel movimento o nella risoluzione delle manovre da lui descritte, fino a quando l’ingombro risulta influente. Così per esempio portare in spalla uno zaino che pesa 60 kg, mentre si scala una parete, può influire in un modo, portando degli enormi svantaggi, mentre camminare su una strada con lo stesso zaino sulle spalle, potrebbe essere quantomeno stancante, ma non tanto da pregiudicare la riuscita della manovra stessa. Allo stesso modo si può ragionare per la forma: se due personaggi trasportano un grosso baule in uno stretto corridoio per poi risalire un’angusta rampa di scale, avranno molti problemi. Se invece lo stesso baule venisse trasportato all’interno della stessa stanza, la manovra sarebbe molto più facile da portare a compimento. Queste considerazioni devono essere fatte per qualsiasi tipologia di manovre, anche quelle che riguardano il combattimento. Il peso, la

grandezza, la profondità, la larghezza e la comodità di presa uniti alla natura dell'ambiente circostante e alla particolare situazione, sono gli elementi da prendere in considerazione quando dobbiamo stabilire se l'ingombro è determinante per la riuscita di una manovra.

La magia

La magia è la base su cui poggiano le ambientazioni fantasy: essa accresce il mistero ed avvolge ogni cosa facendola apparire più avvincente ed interessante; consigliamo quindi di trattarla con il massimo riguardo e, nel momento in cui create il vostro mondo di gioco, in modo molto approfondito. La natura della magia è quindi relativa all'ambientazione e non possiamo fornire gli elementi particolari ed essenziali che la costituiscono, perché troppo legati alla concezione spirituale, energetica, divina e naturale del vostro mondo immaginario. Possiamo però catalogare i meccanismi più comuni riscontrabili nella maggior parte delle ambientazioni conosciute o in film e romanzi famosi. La prima cosa che immaginiamo quando pensiamo alla magia nel mondo fantasy è sicuramente una biblioteca piena di antiche pergamene e pesanti tomi. Ebbene, in genere i maghi passano la maggior parte della loro vita consultando consistenti volumi in cerca di sortilegi e di conoscenze ancestrali da apprendere: quindi possiamo attribuire alla magia un'origine antica ed oscura, la cui conoscenza è trasmessa attraverso antichi linguaggi morti ed incomprensibili. Lo studio incessante diventa il mezzo tramite cui il mago può imparare gli incantesimi. La lingua, utilizzata per pronunciare le formule arcane potrebbe addirittura essere essa stessa magica; inoltre possiamo associare al lancio di un'incantesimo un particolare ingrediente che si consuma dopo aver pronunciato la formula.

La magia può anche avere un'origine divina, che garantisce un'acquisizione di capacità magiche anche senza lo studio, ma magari attraverso la meditazione e la fede. In questo caso è importante trattare in modo dettagliato i culti e le aspettative dei fedeli, integrando questi elementi nella società. Bisogna curare anche la magia insita nei luoghi, la quale potrebbe agire in modi bizzarri, scardinando le convinzioni degli stessi incantatori e sapienti. Un'altro punto da trattare è la presenza di conoscenze tradizionali in uso nei villaggi, custodite da sciamani e anziani: pozioni, erbe e antichi rituali sono elementi che arricchiscono il mondo da voi creato; per non parlare poi delle potenti capacità magiche di cui possono essere dotati i mostri incantati. Una cosa importante da stabilire sono i limiti associati agli incantesimi e agli incantatori: non rendete la magia troppo potente e soprattutto comune; ricordate che ci sono personaggi che non possono lanciare incantesimi e che sono però lo stesso importanti all'interno del gioco. Non deve esserci un forte squilibrio tra chi possiede capacità magiche e chi non ne ha. Per quanto concerne il regolamento, potete tranquillamente seguire le regole generali, considerando che per la magia devono essere fatte alcune precisazioni: le prove a difficoltà vengono compiute quando si lanciano incantesimi indiretti e cioè quando non si va ad agire direttamente sul bersaglio, come per esempio piegare la lama di una spada da questi impugnata. Le prove a confronto si effettuano invece quando il sortilegio colpisce direttamente il bersaglio, come per esempio un incantesimo di comando. Succede a volte di non essere proprio sicuri del tipo di prova che si deve

utilizzare: non preoccupatevi, dopotutto non cambia moltissimo, tuttavia il quesito rimane e la risposta altrettanto: come faccio a scegliere? Fate come meglio credete, almeno per quanto riguarda ambientazioni create da voi, quando invece scegliete mondi già fatti, adeguatevi alla concezione lì proposta. Lanciare una palla di fuoco rientra negli incantesimi diretti o indiretti? La risposta può essere data soltanto da voi, semplicemente perché siete stati gli artefici del mondo in cui vivono i personaggi e chi meglio di voi può decidere la natura di un incantesimo? Potete fare diverse considerazioni: dire che l'incantesimo consista nel creare la palla di fuoco, significa attribuire ad esso una natura indiretta, tuttavia essa deve essere lanciata su un bersaglio, diventando un incantesimo diretto. In realtà però l'incantesimo agisce esternamente al bersaglio e non può essere paragonato, per esempio, ad un incantesimo di Sonno. In questo caso dovremmo considerarlo indiretto. Come vedete dipende tutto da come visualizzate l'incantesimo. Potrebbe venir da pensare che sarebbe più opportuno compiere due prove, una per evocare la palla di fuoco ed una per lanciarla. Non è una pessima idea se riguarda la sfera magica ed ha un lato negativo ed uno positivo: il primo è che gli incantatori devono sostenere due tiri per compiere una sola manovra, il secondo è che così facendo si rende automaticamente difficile l'uso della magia, che può essere considerato più un pregio che un difetto. Possiamo anche reputare l'evocazione ed il lancio come due diverse azioni che compongono una manovra composta e quindi associare una sola prova, che a questo punto potete risolvere sia con il metodo a confronto che a difficoltà. In breve è la voce narrante che deve decidere se sia utile utilizzare una prova a confronto o a difficoltà, se proporre due prove per un singolo incantesimo oppure una soltanto, la cosa importante è che le scelte fatte non siano in contrasto con la concezione magica da voi costruita.

Per rendere al meglio la magia nella vostra ambientazione, di facile utilizzo e consultazione per la voce narrante, dovete creare delle categorie di incantesimi o di singoli sortilegi che si integrino alla perfezione con il mondo da voi immaginato. Come ho già detto, tutto dipende da come vedete la magia e da come la fate funzionare. Comunque ci sono delle cose che dovete per forza definire, quale che sia la sua natura: quando create un incantesimo dovete specificare quali sono le sue limitazioni in base alle conoscenze dell'incantatore in termini di tempo, spazio e potenza, puntualizzando quanto duri, da che distanza può essere lanciato, qual'è la distanza massima a cui può spingersi, quanti e quali bersagli possono essere colpiti e quali sono gli effetti e le conseguenze. Tutto, lo ricordiamo, deve essere associato ai diversi livelli di conoscenza della disciplina, così uno stregone che possiede un grado di addestramento di Buono in un particolare incantesimo, potrà colpire più bersagli o raggiungere una maggiore distanza di uno che possiede il grado di Mediocre.

Di manovra composta si parla quando un incantatore tiene attivo uno o più incantesimi, mentre ne lancia un altro. La difficoltà di riuscita deve aumentare vistosamente in questi casi; in genere un incantatore non può lanciare più di un sortilegio per turno, questo accade se egli è costretto a pronunciare formule e recitare preghiere, mentre potrebbe farlo se non è legato a questi riti, poiché la magia si sprigiona direttamente dal suo essere e non è costretto a compiere rituali che impegnano un determinato tempo. Mantenere attivi più incantesimi, significa rimanere concentrati. Se l'incantatore viene distratto, i sortilegi da lui tenuti attivi potrebbero interrompersi: ciò avviene quando per esempio viene colpito o ferito. Affrontate anche l'argomento relativo ai contro-

incantesimi e cioè in che modo è possibile annullare un sortilegio lanciato da un mago attraverso il lancio di un altro incantesimo: potete giustificare questo processo soltanto se avete analizzato bene tutta la vostra filosofia magica e non ci sono controsensi. La concezione dei contro-incantesimi è molto semplice: annullare un incantesimo vuol dire innanzi tutto conoscere quali sono i suoi effetti per poi cercare un sortilegio capace di bloccarlo. Può essere possibile vanificare un incantesimo contrastandolo con il medesimo. Insomma anche in questo caso è la vostra concezione di magia ad influire sulle scelte e sul funzionamento degli incantesimi e contro-incantesimi.

Esempio

Abbiamo lasciato il nostro Edgar in balia della creatura, tutto lascia presagire che l'eroe sia perito durante una battaglia impari. La voce narrante ora focalizza la propria attenzione su Ghorò e quindi Gennaro.

Voce narrante: “Scatti di nuovo verso la leva, sperando di essere ancora in tempo per aiutare il tuo amico. Naturalmente si è rialzata e provi a riabbassarla. La botola si solleva, ti avvicini all'apertura e scorgi al suo interno una figura femminile mostruosa che si avvicina velocemente al tuo amico. Il povero Edgar sta cercando di mettersi in piedi per difendersi, ma vedi che è in grande difficoltà, devi fare qualcosa.”

Gennaro: “Mi appresto a lanciare un incantesimo di distruzione dei non-morti.”

Voce narrante: “Mentre ti accingi a recitare la formula, il mostro ha ormai agguantato il tuo amico per la gola e ha affondato i suoi schifosi denti nella spalla destra. Un urlo lancinante riempie la tetra stanza mentre le due figure cadono a terra. Dopo un attimo, la vorace bestia si volta verso di te sogghignando.”

Gennaro: “Maledetta pagherai per questo.”

L'incantesimo che Gennaro intende far lanciare al suo personaggio, nell'ambientazione scelta dai giocatori, è un sortilegio molto raro da trovare e difficile da lanciare, inoltre Ghorò ha una conoscenza abbastanza scarsa di questo incantesimo e fino ad ora non ha mai avuto occasione di utilizzarlo. Il grado di addestramento è Scarso e Giacomo assegna un grado di Difficoltà di Arduo (-35). La voce narrante stabilisce che la prova è contrapposta perché la creatura può lanciare un contro incantesimo che lo protegge da questo tipo di sortilegio. Giacomo quindi stabilisce un grado di addestramento di Medio e un grado di difficoltà pari a Facile (+3). Gennaro lancia il d100 ed ottiene un 97, per un totale di 62, mentre Giacomo ottiene un 1, per un totale di 4. La differenza volge a vantaggio di Ghorò che ottiene una distanza di ben 58 punti.

Voce narrante: “La formula s'innalza verso le alte volte della cantina, mentre muovi la mano sinistra lentamente e punti il bastone verso la terribile creatura. Il mostro sembra sorridere, ma è più una smorfia di disgusto o di odio che altro. Pronuncia frasi in una lingua a te ignota e viene avvolta da un'ombra scura, mentre dalle tue mani viene

scagliata una luce bianca intensissima ed accecante diretta verso il tuo avversario, che ne viene avvolto completamente. Un urlo di terrore, non umano, irrompe da quella bocca orrenda. Per un attimo ti senti fiacco e debole e mentre la luce si dissolve, intravedi un cumulo di ceneri fumanti, lì dove poco fa c'era la bestia infernale."

Da notare che in questo caso la voce narrante ha deciso, nonostante la differenza sia inferiore ai 70 punti, di far morire il mostro: quando si tratta di creature non gestite dagli AP, potete tranquillamente sorvolare sulla regola dei settanta punti di differenza, purché il gioco non venga snaturato. Non fate morire creature con una differenza troppo bassa, ciò porterebbe gli AP a pensare che uccidere un avversario sia facile. Nel caso specifico, Giacomo ha ritenuto che la trama fosse sufficientemente sviluppata e avvincente e che non necessitava di ulteriori sviluppi. In questo caso la centralità del salvataggio in extremis è voluta, come vedremo in seguito. Inoltre si tratta di una creatura secondaria nella storia e il fatto che Ghoro debba affrontare l'ultimo nemico da solo, perché Edgar è impossibilitato ad agire, renderà l'ultimo scontro ancora più attraente ed epico.

Voce narrante: "Vedi il tuo amico disteso a terra. Ti accorgi subito che ha riportato serie ferite. Una frattura alla gamba destra ed una profonda ferita da morso alla spalla. Fortunatamente respira ancora."

Gennaro: "Cerco di fare qualcosa per curarlo. Estraggo delle fasce pulite dalla mia borsa ed applico l'unguento che porto con me sulla ferita alla spalla, poi chiedo a Kurs di portarmi dei pezzi di legno per steccare la gamba."

Voce narrante: "Perfetto, pulisci la ferita con una benda, applichi l'unguento e fasci la ferita, nel frattempo Kurs ti porta le stecche di legno. Cerchi di bloccare la gamba."

A questo punto la voce narrante fa una prova di nascosto per stabilire se Ghoro ha fatto tutto ad arte. Il grado di addestramento di Ghoro è Medio, la voce narrante assegna un grado di difficoltà di Normale (50%). La ferita alla spalla fortunatamente non è molto profonda, mentre la frattura terrà Edgar inutilizzabile per molti mesi. Giacomo lancia il dado ed ottiene un 10, un ottimo risultato per una differenza vantaggiosa di 40 punti. Con questo risultato Giacomo stabilisce in gran segreto che la ferita alla spalla guarirà in circa tre giorni, mentre per la gamba i tempi sono molto più lunghi, circa due mesi. Comunque essa è stata steccata a regola d'arte ed Edgar potrebbe addirittura camminare aiutandosi con un bastone. A questo punto Gennaro decide, dopo aver perlustrato la stanza, di entrare nel corridoio per assicurarsi che non ci siano altre creature.

Voce narrante: "Appena entri nel corridoio, capisci che non è ancora finita. Percepisci infatti un forte potere maligno. Il corridoio prosegue per una decina di metri e si apre in una grande stanza illuminata da poche torce appese alle pareti. Lì al centro della stanza vedi una figura ammantata che impugna un lungo bastone contorto, il viso è coperto da un cappuccio, ma l'odore che emana ti fa capire immediatamente che l'essere che ti

trovi davanti non è più umano. Poi odi una voce bassa e gutturale, ti sembra provenire dalle profondità dell'inferno."

Creatura: "Osi dunque invadere il mio dominio, misera creatura mortale. Ti trasformerò in uno schiavo delle tenebre e servirai la mia anima immortale."

Ghoro: "Taci, tu non possiedi anima, ma soltanto un cuore nero come la notte. Ti scaccerò da questo mondo e ti ridarò la pace che meriti."

Creatura: "Ah, povero stolto, non sai quello che dici. Tu non puoi niente contro di me. Sei soltanto un insetto da schiacciare ed innocuo. Tra poco sentirai il gelido abbraccio della non morte e mi sarai grato per averti donato l'immortalità."

Gennaro: "Basta, lancio l'incantesimo di Cerchio di protezione dai non morti."

Voce narrante: "Senti strane parole perforare l'aria e vedi una debole luce viola salire dal pavimento."

Il combattimento ha finalmente inizio. Gennaro cerca di lanciare un incantesimo di protezione, mentre il suo avversario sta lanciando un antico sortilegio d'attacco che gli consente di risucchiare energia vitale da Ghoro. Lo stregone deve sostenere una prova a difficoltà perché il suo incantesimo ha effetto su se stesso. Il sortilegio del suo avversario invece ha efficacia su Ghoro e andrebbe considerata come una prova a confronto. Come si risolvono queste situazioni? Dipende sempre da come si vedono le cose. Giacomo sa benissimo che il regolamento dice espressamente che ogni parte coinvolta nell'azione può sostenere un solo tiro, in questo caso, secondo la logica, Gennaro deve sostenere due prove, una a difficoltà e l'altra teoricamente a confronto. Giacomo invece decide per una prova a confronto per entrambi, poiché, è vero che l'incantesimo di Ghoro agisce soltanto sulla sua persona, ma è anche vero che l'attacco che sta per subire andrà sicuramente ad intralciare la riuscita dell'incantesimo. La voce narrante può risolvere il problema decidendo chi agisce per primo. In questo caso Gennaro ha parlato prima di tutti e potrebbe godere del vantaggio dell'iniziativa: infatti può lanciare il proprio incantesimo e poi prepararsi per subire gli effetti di quello avversario, godendo però della protezione del sortilegio che ha appena lanciato. C'è però un altro problema: l'incantesimo evocato dal mostro è diretto verso Ghoro; secondo la logica si tratta di una prova contrapposta perché l'azione non interessa soltanto chi la compie, tuttavia l'azione che deve fare Ghoro non è attiva, in quanto la resistenza alla magia è senza ombra di dubbio inconscia, a meno che non si usi un contro-incantesimo, si cerchi di schivare la magia o di proteggersi in altro modo, come per esempio nascondersi dietro una copertura. In questo caso quindi anche Giacomo deve sostenere una prova a difficoltà, considerando tra tutti i fattori anche la resistenza dell'AP. Riassumendo Giacomo può prendere tre decisioni diverse: la prima consiste nel fare una prova contrapposta che metta in relazione i due incantesimi, questo se entrambe le parti agiscono contemporaneamente; la seconda è compiere due prove a difficoltà, una per ogni personaggio coinvolto nell'azione e l'ultima, considerando due tempi diversi (le manovre non avvengono nello stesso tempo), è quella che consente a

Ghoro di effettuare una prova a difficoltà per il lancio dell'incantesimo ed in un secondo momento permettere alla creatura di compiere una prova a difficoltà per lanciare il suo incantesimo che dovrà scontrarsi con la resistenza passiva di Ghoro.

Come già detto, Giacomo considera che le azioni avvengono nello stesso momento, il risultato quindi ci dirà chi dei due è stato più veloce. Naturalmente la voce narrante deve considerare nel grado di difficoltà di Ghoro già la sua innata resistenza alla magia. I gradi di addestramento nell'uso dei due particolari incantesimi sono rispettivamente Scarso per Ghoro e Buono per la creatura. I gradi di difficoltà vengono così stabiliti da Giacomo: per Ghoro Difficile (-15) e per il mostro Molto facile (+20). Gennaro e Giacomo lanciano i dadi ed ottengono rispettivamente 15 (per un totale di zero) e 3 (per un totale di 23). La differenza volge a vantaggio del mostro di 23 punti, da cui Giacomo trae spunto per il racconto.

Voce narrante: "Una calda e rassicurante energia bianca comincia ad avvolgere il tuo corpo, ti senti vivo e sempre più in forze, il tuo avversario è completamente avvolto da una nube violacea e proprio quando stai per portare a termine il tuo sortilegio, vieni colpito in pieno da una potente e lacerante energia oscura. Le gambe tremano all'impatto, mentre senti già le tue forze venir meno. Al di sotto della tunica, all'altezza dell'addome, la pelle si squarcia, come se fossi stato colpito da un violento e preciso fendente di una spada. La tunica però è intatta. Una striscia rossa compare sulla tua veste e senti un fortissimo calore percorrere il tuo corpo e dissolversi per lasciare il posto ad un freddo intenso. Cadi in ginocchio, mentre risate oscene si propagano nella angusta stanza. Riesci a ritrovare le forze per rimetterti in piedi, ma ti senti assai più debole di prima. Tutto ti appare sfuocato e decisamente più cupo."

Gennaro: "Cerco di concentrarmi, deve esserci pure un modo per eliminare questo maledetto mostro."

Voce narrante: "Puoi provare a capire innanzi tutto che cosa è e poi a cercare di trovare un punto debole."

Gennaro: "Mentre penso, cerco di far franare il soffitto su di lui, in modo da rallentarlo. Uso l'incantesimo Frana."

Voce narrante: "Benissimo, nel frattempo altre funeste parole irrompono nell'aria. Questa volta non riesci a vedere nessun effetto spettacolare, ti sembra solo che l'aria stia diventando sempre più rarefatta."

Gennaro ha detto di voler dare fondo a tutte le sue conoscenze e ai suoi studi per poter capire chi si trova di fronte, quali siano i suoi poteri e quali i suoi punti deboli. Contemporaneamente cercherà di lanciare l'incantesimo Frana, nel punto del soffitto sovrastante la creatura. Si tratta di una manovra composta. Il grado di addestramento dell'azione di conoscenza è Buono, mentre quello dell'incantesimo è Medio. Giacomo decide di assegnare un grado di addestramento totale di Medio. La situazione è abbastanza complicata, la creatura sta lanciando un nuovo sortilegio che sembra agire lentamente, ma in modo costante. Sta infatti cercando di sottrarre aria respirabile

intorno al suo avversario, che è già visibilmente provato dall'attacco precedente, ciò implica che la creatura deve per forza rimanere in concentrazione fino a quando non decide di interrompere l'incantesimo. Da parte sua Ghorò fa fatica a trovare la forza e la concentrazione necessarie per portare a termine il proprio incantesimo. Così Giacomo gli assegna un grado di difficoltà Molto difficile (30%). Farà una sola prova a difficoltà. D'altra parte il non morto sosterrà una prova a difficoltà che ci darà un'idea di quanto possa tenere attivi gli effetti del sortilegio da lui evocato. La voce narrante giudica il grado di addestramento Medio e quello di difficoltà Normale (50%). Gennaro lancia il d100 ed ottiene un 2, per una differenza vantaggiosa di 28 punti, mentre Giacomo ottiene un 49, per una differenza vantaggiosa di 1. Correlando le due differenze Giacomo si è fatto un'idea di quello che succede.

Voce narrante: "Che sia un non morto è abbastanza ovvio, anche se di solito questa schifosa razza non è dotata di particolare intelligenza, a meno che non faccia parte dei signori che la governa. Durante la vita questa creatura doveva essere un potente stregone delle arti oscure, un negromante. Costui ha potuto conservare parte dei suoi poteri, guadagnandosi l'immortalità attraverso qualche antico ed oscuro incantamento, probabilmente la stessa maledizione lanciata su Kurs e la casa. Potresti dissolvere la maledizione, anche se conosci un solo incantesimo per farlo e non sei certo che funzioni, oppure l'unico modo che ti viene in mente è quello di decapitarlo, ma non possiedi lo strumento adatto per farlo. Intanto cominci ad effettuare i movimenti e a pronunciare la formula. Il soffitto comincia a tremare, mentre fai fatica a respirare, soprattutto adesso che hai bisogno di tutta la tua concentrazione per portare a termine l'incantesimo. La prima pietra si stacca dal soffitto e finisce a pochi centimetri dai piedi del tuo avversario, un gemito di sofferenza esce dalla tua bocca, mentre il sudore cola lungo le tue guance. Stringi i denti e senti il sapore del sangue. Finalmente senti cedere la pietra ed il tuo avversario viene investito dalla frana, mentre una nube di polvere invade tutta la stanza togliendoti il respiro. Ti accasci a terra e dopo molti secondi che ti sembrano un'eternità, cominci ad intravedere un cumulo di pietre a forma di tumulo. Ti inginocchi a terra per riprendere le forze. Ma senti che non è ancora finita, una manciata di pietre non può aver ucciso un mostro immortale. Intanto sei riuscito ad interrompere il suo incantesimo e ti appresti a trovare una soluzione."

Gennaro: "Cerco di lanciare l'incantesimo che secondo me può annullare la maledizione."

Voce narrante: (Controllando l'elenco delle magie dell'ambientazione) "Ti ci vorrà almeno un minuto per finire di pronunciare la formula."

Gennaro: "Non importa, devo tentare."

Stefano: "Ma io sono ancora a terra?"

Voce narrante: "Sei appena rinvenuto e ti ritrovi a fissare una stanza piena di polvere. senti ancora dei rumori, come di pietre che cadono, provenire dal corridoio. La tua

gamba è stata steccata e hai una benda pulita alla spalla destra. Qualcuno ti ha medicato, sei quasi certo che sia stato Ghorò ed ora potrebbe avere bisogno di te.”

Stefano: “Cerco di alzarmi e mi dirigo verso il corridoio.”

Voce narrante: “Riesci ad alzarti in piedi e con molta difficoltà e lentamente raggiungi l’imboccatura del corridoio. Senti una voce amica, lievemente mutata; ti sembra una nenia continua e costante. Sicuramente Ghorò sta lanciando un incantesimo. Percorri lo stretto tunnel e, giunto alla fine, scorgi Ghorò mentre compie dei movimenti lenti con le mani, accompagnandoli con parole che non comprendi. Di fronte a lui vedi un cumulo di pietre e ti accorgi che il soffitto, proprio in quel punto, è crollato. Ad un tratto alcune pietre rotolano giù dalla sommità, qualcosa si sta muovendo. Una mano munita di lunghe unghia sbuca fuori dall’ammasso grigio che giace a terra. Le pietre cadono molto più velocemente e ben presto vedi quello che nascondevano. Un uomo dal volto scheletrico fissa Ghorò con aria minacciosa. Al posto degli occhi ci sono due fiamme rosse, la bocca è distorta in un ghigno malefico. Tutto l’essere è ricoperto di polvere e detriti. Impugna un lungo bastone contorto e comincia a muoversi verso Ghorò che sembra non essersi accorto dell’imminente minaccia e continua a cantilenare quei versi a te sconosciuti. Devi fare qualcosa.”

Stefano: “Afferro la mia spada e con tutta la forza che mi rimane la scaglio contro l’addome del mostro.”

La situazione è questa: Ghorò sta per terminare l’incantesimo che annulla la maledizione. Il mostro sta avanzando minacciosamente verso Ghorò e Edgar sta lanciando la sua spada per permettere al suo amico di avere il tempo necessario per portare a termine il sortilegio. Il mostro sembra non essersi accorto di Edgar che quindi dovrà sostenere una prova a difficoltà. Egli possiede un grado di addestramento di Eccellente, tuttavia le condizioni in cui versa non gli permettono di godere appieno delle sue doti, quindi la voce narrante gli assegna un grado di difficoltà di Difficile (40%). Ghorò ha quasi finito di lanciare l’incantesimo. Il suo grado di addestramento è Medio, tuttavia si deve considerare che egli non è del tutto sicuro che il sortilegio funzioni. Giacomo gli assegna un grado di difficoltà di Molto difficile (21%). Il mostro si è liberato dalle macerie ed avanza verso Ghorò pronto a colpirlo per interrompere l’incantesimo. La voce narrante stabilisce che si tratta di una manovra composta, perché la creatura deve riuscire ad avvicinarsi e a colpire, prima che Ghorò termini l’evocazione. Giudica come gradi di addestramento Medio e Buono, scegliendo come risultante il grado Medio. Il grado di difficoltà è Normale (55%): la distanza da percorrere è minima, però il non morto è ancora impacciato dalle pietre che ha attorno e non può correre. Tutti i giocatori lanciano il d100. Gennaro ottiene un 5, per una differenza vantaggiosa di 16 punti; Stefano ottiene un 10, per una differenza vantaggiosa di 30 punti; Giacomo ottiene un 89 per una differenza svantaggiosa di 34 punti. Da notare che tutti i giocatori hanno dovuto affrontare una prova a difficoltà e non contrapposta. Ghorò era intento a lanciare il suo incantesimo, e non poteva difendersi dal non morto che quindi aveva una difficoltà da superare costituita dal contesto e non da ciò che Ghorò stava facendo. Stesso discorso per Edgar, che stava attaccando il non morto senza che questo

potesse difendersi da lui. L'analisi delle diverse differenze porta Giacomo a dedurre la descrizione degli eventi.

Voce narrante: “La creatura è fortunatamente rallentata dalle macerie, la sua espressione si fa sempre più diabolica mentre si avvicina al suo obiettivo. Si trova ormai a pochi metri da te, Ghoro, ed ormai non ci sono più intralci, quando un sibilo perfora l'aria. Il mostro si accorge troppo tardi della tua presenza e ormai la spada è stata scagliata e adesso dal volto del non morto traspare una furia tremenda. La spada è penetrata nell'addome fino all'elsa, nonostante ciò sembra che la creatura non provi alcun dolore. Si scaglia contro di te Edgar, mentre cerchi di arretrare con evidente difficoltà. Non possiedi altre armi con cui difenderti e sembra proprio che la tua fine sia giunta, quando un surreale silenzio pervade la stanza: Ghoro ha terminato di recitare la nenia. La creatura è quasi arrivata vicino a te e allunga la mano per afferrarti la gola, quando un'espressione di sgomento si dipinge sul suo volto. Senti un fischio continuo e poi un grande boato, seguito da una potente folata di vento che ti scaraventa a terra, la polvere s'innalza di nuovo. Dopo poco la stanza è avvolta ancora nel silenzio, senti dei passi e in piedi, ad osservarti dall'alto, vedi il volto esausto ma sorridente di Ghoro che ti porge la mano e ti sussurra...”

Gennaro: “E' finita, amico mio, in fine siamo salvi!”

Resistenze passive ed attive

Quando si parla di resistenze ai veleni, alle droghe, alla magia, alla fatica, eccetera, ne dobbiamo distinguere due diverse tipologie: passive e attive. Le resistenze passive sono quelle che agiscono automaticamente e che non necessitano di una attivazione da parte di chi ne usufruisce. La resistenza ad un particolare veleno, per esempio, costituisce una resistenza passiva e non necessita di nessuna prova, ma deve essere considerata all'interno dei gradi di difficoltà delle prove effettuate sia dal personaggio che gode dei suoi benefici sia in quelle di tutti i personaggi che entrano in contatto con il beneficiario: ad esempio, il grado di difficoltà di un attacco magico, deve tenere in considerazione la resistenza alla magia dell'avversario. Una resistenza attiva deve invece essere attivata e cioè il possessore deve dichiarare che sta usando una certa proprietà. Ad esempio una creatura che possiede una resistenza al veleno, che va attivata, magari concentrandosi, deve avere la possibilità ed il tempo per mettere in funzione tale capacità. In questi casi è possibile sfruttare dei tiri a confronto che comprendano anche l'attivazione: per esempio in uno scontro tra un mago ed una creatura incantata, se il mago lancia una palla infuocata e la creatura ha una resistenza al fuoco che deve però essere attivata, la voce narrante potrebbe optare per l'utilizzo di una prova contrapposta, in cui deve incorporare nella prova della creatura anche l'attivazione della resistenza oltre che l'azione di elusione della palla di fuoco.

Le creature

La creazione di un mondo comporta, oltre al delineamento dei tratti geografici, economici, politici, religiosi e sociali delle civiltà che ne fanno parte, anche il collocamento delle creature nei propri ambienti caratteristici, attribuendo loro abitudini ed attitudini. Forse l'aspetto più interessante di essere una voce narrante, al di là della possibilità di dare vita al mondo e di inventare avventure coinvolgenti, è anche quello di plasmare fantastici animali, terribili mostri, insetti bizzarri e piante esotiche e mortali. Il bestiario, cioè l'insieme delle descrizioni delle creature appartenenti al mondo di gioco, diventa un aiuto utilissimo per generare situazioni di altissima suspense, soprattutto quando non sapete come rendere interessante una parte di avventura, dove non avete previsto nulla che possa far nascere un po' di azione, oppure quando vi mancano le idee. Per costruire un buon bestiario però dovete dar fondo a tutte le vostre conoscenze e alla vostra immancabile creatività, prendendo spunto anche da fonti esterne come romanzi, film ed altri giochi di ruolo. Come i personaggi, le creature non hanno valori numerici e le loro caratteristiche devono essere espresse attraverso una descrizione dettagliata che comprenda: descrizione fisica, habitat naturale, società, tradizioni, credenze, poteri magici, attitudini di combattimento, capacità varie, leggende, eccetera. Più dettagli verranno esposti, più vi sarà facile inserire la creatura in un'avventura. Vi renderete presto conto che, come avviene per la biografia di un personaggio, anche per la descrizione delle creature è possibile entrare subito nella parte del soggetto che stiamo per interpretare, poiché le parole possono fornire sfumature e particolari che non possono essere resi attraverso i numeri. Naturalmente, se volete ambientare le vostre avventure in un mondo già realizzato da altri, prendete una ambientazione già esistente e utilizzate il regolamento di BIORP al posto di quello originale; potete farlo semplicemente tramutando i valori numerici delle caratteristiche e delle abilità in parole ed usarle per ampliare la descrizione che sicuramente già esiste sul manuale preso in considerazione; potete aggiungere dettagli deducibili dai numeri o dalla bravura della creatura in una certa abilità; potete renderla unica, sebbene di solito, per questioni di semplicità, vengano descritte razze e specie in modo generico, senza badare alla natura personale della singola creatura, fornendo dei tratti peculiari e personali, riguardanti il comportamento e la vita passata, in modo da creare la convinzione negli AP che non stanno semplicemente incontrando un lupo, ma un certo lupo. Tutte le manovre compiute dalle creature sono sottoposte comunque al normale regolamento per ogni tipo di azione, che sia di natura magica, combattiva o di altro genere.

Combattimento a mani nude, armi e difese naturali, armi improvvisate

La maggior parte degli individui non possiede sufficienti ricchezze per potersi permettere di possedere armi ed armature, così, a meno che non ci si procuri un'arma a basso costo come un bastone o una piccola scure, si preferisce combattere a mani nude o con armi improvvisate, che secondo l'occasione possono fungere anche da scudo. I mezzi di combattimento più comuni comunque rimangono sempre pugni, calci, ginocchiate e testate. I vantaggi che offre il combattimento senz'armi sono molteplici: si può entrare in luoghi dove è severamente vietato introdurre armi senza perdere la

facoltà di offendere e difendersi, non si può essere disarmati a meno che non si perda una mano o una gamba e infine è possibile utilizzare calci e pugni in combinazione con armi e scudi per spingere e sbilanciare l'avversario. Molto comuni ed efficaci sono le tecniche di combattimento che sfruttano le prese, le quali possono essere utilizzate anche da individui non propriamente addestrati: esse vengono adoperate per bloccare, stritolare e soffocare un avversario. Esistono anche tecniche avanzate di combattimento senz'armi che possono essere più micidiali dei semplici pugni: le arti marziali, discipline complesse ed estremamente efficaci, consentono di sfruttare tutta la velocità e la potenza del proprio corpo e sono altamente competitive anche se si combatte con avversari armati. Naturalmente per diventare un maestro in una di queste discipline occorrono molti anni di studio ed allenamento. La maggior parte delle arti marziali uniscono l'applicazione del combattimento disarmato e quello armato trasformando il personaggio in una vera e propria macchina da guerra.

Gli oggetti che si trovano nell'ambiente circostante possono rivelarsi degli ottimi mezzi di offesa e difesa: una sedia può essere utilizzata per sedersi, ma anche per essere fracassata sulla schiena di un avversario, un sasso raccolto per terra può diventare un'arma da lancio micidiale. Naturalmente le armi improvvisate sono molto meno efficaci di quelle normali, poiché non sono studiate per il combattimento ed evidentemente non sono bilanciate per l'uso, ma possono essere strumenti ideali nel caso in cui ci troviamo a non potere farne a meno. Combattere con mezzi di fortuna non è cosa da tutti e per essere particolarmente efficaci, è richiesta una buona esperienza accumulata nel tempo tra risse e scazzottate. Ricordate che, anche se questi mezzi non sono stati costruiti per combattere, nelle mani della persona giusta ed usate con la tecnica appropriata possono diventare armi micidiali.

Si deve accennare alle armi e difese naturali delle creature. Artigli, denti, code taglienti, corazze e corna sono i mezzi attraverso i quali molti animali e mostri combattono. L'efficacia di queste armi dipende dalla forza e dall'astuzia della creatura. Il grado di addestramento è quasi sempre Eccellente o Buono e questo perché spesso sono gli unici mezzi grazie ai quali una creatura può sopravvivere nel suo habitat naturale. Nella descrizione delle creature troverete tutte le peculiarità concernenti le tecniche di combattimento, la forza, l'astuzia e le strategie adottate quando cacciano o combattono. Le ferite sono del tutto simili a quelle generate dalle armi normali, ma ci sono alcune precisazioni da fare: spesso le ferite provocate da morsi e graffi, possono infettarsi più facilmente se non curate a dovere, proprio perché nei cavi orali e sulle zampe ci sono batteri; molti animali e mostri secernono veleni che vengono iniettati proprio tramite queste armi naturali; le corazze sono spesso molto efficaci; le armi e le corazze fanno parte del corpo, quindi una creatura non può essere disarmata e privata della sua protezione.

Riparare gli oggetti, le armi e le armature

Riparare oggetti danneggiati richiede del tempo, capacità e strumenti adeguati. Non tutto può essere riportato al suo stato originario, soprattutto quando il danno è particolarmente esteso e importante. La voce narrante deve stabilire caso per caso se un oggetto può essere riparato, quali attrezzi e materiali sono necessari e quanto tempo

deve essere impiegato. Quando si ha poco tempo a disposizione, strumenti non adeguati o materiali scadenti è possibile compiere comunque riparazioni di fortuna che permettono all'oggetto di continuare a funzionare per un certo lasso di tempo più o meno ampio, ma la sua struttura evidentemente non sarà equiparabile allo stesso manufatto integro, ciò implica una minore affidabilità dell'oggetto stesso, che perde parte della sua efficacia, divenendo ancora più esposto ad ulteriori rotture e malfunzionamenti. Anche le armi e le armature possono essere riparate parzialmente o totalmente secondo quanto già detto in precedenza.

I danni non derivati dal combattimento

Le armi non sono le uniche cause di danno. Esistono altri modi per procurarsi ferite che possono portare anche alla morte: cadere, essere avvelenati, bruciarsi, affogare, rimanere schiacciati, soffocare sono per esempio tutte cause che hanno l'effetto di procurare ferite anche importanti. La voce narrante deve valutare caso per caso quali possano essere gli effetti di simili danni. E' importante, al di là della natura delle ferite, capire quale sia l'effetto dopo aver stimato la potenza dell'elemento causale. Basta in qualche modo rifarsi alla vita reale per scoprire quali possano essere le possibili conseguenze di un avvenimento: così, cadere da dieci metri d'altezza potrebbe risultare mortale per un uomo, ma non per un gatto o per una formica. Come al solito interviene la saggezza e la conoscenza della voce narrante, nonché il suo formidabile buon senso e il suo spirito di estremo equilibrio. Questi danni, accidentali o meno, devono essere proporzionati al fallimento del tiro con essi collegato. Anche in questo caso il risultato deve servire come guida per il proseguimento della narrazione. Infatti non bisogna dimenticare che non eseguiamo mai un tiro con lo scopo di avere solo una descrizione circoscritta ad una particolare azione, ma la prova è utile per continuare una narrazione. Anche se ci troviamo in combattimento ci possono essere effetti non direttamente collegati al colpo inferto o subito e questo tipo di danni può essere utilizzato anche per dare varietà agli accadimenti. Ad esempio, per entrare nel dettaglio: se in una prova contrapposta si verifica una grande differenza e quindi la VN deve far pesare in modo particolare le conseguenze del fallimento di un attacco o di una difesa, potrebbero essere utilizzati nella narrazione anche danni accidentali o collaterali allo scontro, che possono servire allo scopo di coinvolgere di più gli AP e di aumentare l'interazione con l'ambiente di gioco e l'ambientazione in genere. Il più classico degli esempi può essere una carica a cavallo miseramente fallita, con conseguente disarcionamento da cavallo. I danni dovuti a questo accadimento pur non essendo stati direttamente inferti in combattimento sono consequenziali al risultato del tiro contrapposto effettuato in precedenza. In caso di mancato superamento di una prova a difficoltà si utilizza lo stesso approccio e maggiore sarà il fallimento più gravi saranno le conseguenze. Non c'è un determinato ammontare di punti ferita da defalcare e quindi non è detto che la conseguenza del fallimento sia fisica soltanto. Utilizzate le vostre armi migliori, cioè la creatività e la fantasia, per stupire gli AP e rendere indimenticabili anche gli avvenimenti in apparenza più banali.

Naturalmente la cura delle ferite dipende sempre anche dalle caratteristiche della razza coinvolta, dalla gravità della stessa e dalla dinamica degli accadimenti, come succede con tutte le ferite.

Veleni, alcol e droghe

Per quanto riguarda droghe, alcolici e veleni dipende molto dall'ambientazione e dalla descrizione dei particolari effetti delle sostanze, ma questi potrebbero essere molteplici. Un veleno per esempio potrebbe uccidere o immobilizzare, una droga rendere sonnolenti o iperattivi e un tipo di bevanda alcolica provocare delle visioni o rendere violenti. Tutte queste sostanze richiedono un tempo per cominciare a provocare effetti e per esaurirli. Proprio per questo quando create una droga, un veleno o un nuovo tipo di alcol, assicuratevi che siano ben descritti, delineando: come si producono, da cosa sono ricavati, in quanto tempo si attivano, per quanto tempo permangono gli effetti, quali sono gli antidoti, quali sono gli effetti, quanto costano, qual'è la loro disponibilità sul mercato e se danno dipendenza. Una prova di resistenza fisica, mentale o entrambe è ovviamente consigliata, soprattutto per gli eroi interpretati dagli AP. Naturalmente il grado di difficoltà è influenzato dalla quantità di sostanza utilizzata, dalla resistenza fisica e mentale del personaggio. Alcune creature possono essere immuni a certi tipi di sostanze, ma questa notizia sarà sicuramente riportata nella descrizione delle creature.

Migliorare il proprio personaggio

A questo punto vi starete domandando: come faccio a migliorare il mio personaggio, visto che non ci sono caratteristiche numeriche né tanto meno punti esperienza? Semplice! Egli accresce le proprie capacità attraverso lo studio, l'esperienza e la pratica. Con il trascorrere delle avventure e quindi della vita, il personaggio compie alcune azioni a lui congeniali ed altre del tutto sconosciute fino a quel momento. Ogni giocatore, durante le sessioni di gioco, prende appunti su quello che accade, ampliando così la biografia e aggiungendo nuove esperienze e nuovi campi di studio. Quando la voce narrante lo riterrà opportuno, può aumentare il grado di addestramento nelle discipline a cui il personaggio ha dedicato maggiore attenzione, in quelle che ha potuto osservare compiere più assiduamente e in quelle in cui si è cimentato personalmente e praticamente. Devono essere fatte alcune precisazioni su come la voce narrante deve gestire questi avanzamenti per renderli realistici e per non farli apparire allo stesso tempo impossibili da realizzare. Si acquisisce una nuova conoscenza in svariati modi: con lo studio, con la pratica, con l'osservazione e con la costanza. È importante capire quali metodi applicare per la riuscita dell'apprendimento di una particolare disciplina: alcune possono essere apprese soltanto attraverso lo studio e la pratica, altre con l'osservazione e l'esperienza. La maggior parte necessita di più metodi d'apprendimento: imparare a nuotare è una capacità che si può acquisire con l'osservazione e la pratica, poiché la prima non basta da sola a rendere un personaggio sicuro e capace nella disciplina, mentre scavare un fosso potrebbe richiedere anche soltanto un'attenta analisi visiva. Discipline più complesse richiedono uno studio approfondito spesso unito ad un esercizio pratico intenso, come nel caso

dell'apprendimento di un'arte marziale. Alcune discipline possono essere acquisite soltanto con lo studio teorico come nel caso delle conoscenze storiche di una nazione oppure soltanto pratiche, come per esempio la destrezza nel suonare uno strumento. In quest'ultimo caso è possibile acquisire conoscenze teoriche, che però non pregiudicano l'esecuzione di un pezzo musicale che per essere suonato ha bisogno di pratica e doti naturali, basta avere un buon orecchio e delle mani agili e sicure. La cosa più difficile da stabilire è il tempo che si impiega nell'imparare e accrescere le proprie capacità. Alcune possono essere capite e interiorizzate in pochi attimi, altre richiedono molto più tempo ed una assoluta dedizione. Lasciamo questa analisi alla voce narrante e al suo buon senso. Ci sentiamo in obbligo comunque di consigliarvi di non essere troppo pignoli, ma neanche troppo permissivi: siate equilibrati e sinceri con voi stessi. Per esempio non permettete ad un personaggio inesperto nell'uso della spada di diventare un gran maestro in due giorni di esercizio, ma non impeditegli di usare quest'arma, facendolo sembrare un perfetto imbranato ogni volta che compie una manovra. Siate coscienti però che per diventare un vero gran maestro di spada ci vogliono anni di studio e di pratica, soprattutto quando si vogliono compiere manovre difficili, ma non ci sarà bisogno di un provetto spadaccino per sferrare un semplice fendente!

Ci sono alcuni casi in cui un personaggio non può compiere una manovra perché è totalmente ignaro in un particolare campo di studio: un individuo che non possiede alcuna nozione di chimica, non può produrre nessuna sostanza, la stessa cosa vale per la magia e per altri campi che richiedono una certa conoscenza teorica e pratica. Così state attenti se per esempio un giocatore vi chiede delucidazioni su una certa regione a lui del tutto sconosciuta e di cui non ha letto niente in nessun libro. Si suppone che non sappia alcunché di quel territorio, in questo caso sostenere una prova diventa impossibile.

La biografia è in realtà un diario che deve essere aggiornato costantemente da ogni giocatore. Alla fine del manuale ci sono delle schede-personaggio, che abbiamo introdotto perché ancora molti giocatori sono legati per abitudine ad una scheda, tuttavia consigliamo di utilizzare un quaderno al posto delle schede, possibilmente a quadretti. La biografia iniziale può essere trascritta al computer, stampata ed appiccicata sulla prima pagina del quaderno, magari inserendo un'immagine o un disegno che rappresenti il vostro personaggio. Da quel momento in poi, e cioè quando ha inizio il gioco, tutti gli avvenimenti in cui sarà coinvolto il vostro alter ego, dovranno essere scritti sulle pagine successive alla originaria biografia. Scrivete tutto secondo un preciso ordine cronologico, magari prendendo appunti a matita durante la sessione di gioco per poi in seguito riassumere tutto ciò che è avvenuto a penna (a casa vostra). Possedere un quaderno come scheda-personaggio vi offre grandi vantaggi, tra i quali non perdere appunti e quant'altro: potete disegnare mappe, simboli e ritratti; prendere appunti; destinare delle pagine del quaderno alla gestione del vostro equipaggiamento, dei possedimenti immobili, delle armi e degli animali; un'altra parte può essere assegnata ai gradi di addestramento. Consigliamo di scrivere l'equipaggiamento, i beni e i gradi di addestramento nelle ultime pagine del quaderno o subito dopo la biografia iniziale, in modo da poter facilmente consultare queste sezioni, di cui si ha bisogno frequentemente durante il gioco. Potete assegnare alle diverse campagne e avventure, titoli e sottotitoli, in modo da poter più facilmente rintracciare sul quaderno gli avvenimenti e, se volete, creare un indice alla fine del quaderno che vi sarà utile per

consultare più velocemente i periodi della vita del vostro personaggio. Consigliamo anche di lasciare una pagina per scrivere una carta d'identità del vostro personaggio simile a quella che viene riportata nel paragrafo "Secondo metodo alternativo", e cioè un riassunto dell'aspetto fisico, del carattere, dei tratti generici e delle ferite riportate in modo da non dover per forza consultare l'intero diario. Consigliamo inoltre che tutti i giocatori adottino gli stessi titoli e sottotitoli, in modo da potersi confrontare qualora qualcuno abbia dimenticato di scrivere un particolare importante di un'avventura precedente. Il quaderno-diario è vostro e potete gestirlo come meglio volete, l'importante è che sia di comoda e veloce consultazione. Potete portarlo a casa, in modo da poterlo aggiornare ed arricchire di particolari. Naturalmente la voce narrante può consultarlo in ogni momento durante le sessioni di gioco. In realtà tutti i diari dei giocatori diventano in qualche modo il sommo diario della voce narrante.

Esempio

Tornando alla nostra narrazione con Ghorò ed Edgar, una volta giunti alla fine dell'avventura sarà il momento di trarre le conclusioni su cosa hanno portato a compimento, che vantaggi ne potranno trarre a livello di profitto e soprattutto a livello di miglioramenti delle proprie capacità.

Bisogna sempre considerare il livello di partenza nelle varie abilità, che se è particolarmente alto (ad esempio eccellente) richiede molto impegno e tempo per poter essere alzato ulteriormente, sempre che non sia già al livello massimo ottenibile per una certa razza. Al contrario se si è piuttosto scarsi in qualcosa la curva di apprendimento di una particolare abilità (il buon senso dovrà guidarci in questo) ci potrebbe permettere un avanzamento di grado in modo abbastanza rapido, anche in una singola avventura. In questa fase tornerà molto utile lo specchietto riassuntivo che Giacomo si è preparato in precedenza, subito dopo la creazione dei personaggi. Nel frattempo lo ha completato con le abilità entrate in gioco soltanto durante la narrazione e a cui prima non era stato dato peso. Ora, aiutandosi con la lettura degli appunti presi da Gennaro e Stefano, Giacomo potrà analizzare in cosa potrebbero essere migliorati i loro personaggi. Sempre che le azioni compiute siano sufficienti ad assicurare un effettivo aumento del grado di avanzamento o magari soltanto di individuare il grado di una abilità non ancora presente nello specchietto riassuntivo della VN.

Di seguito ciò che Giacomo aveva annotato per conto proprio:

Nome: Edgar Kerlag

Età: 18

Altezza: 1,85

Peso: 80 kg, corporatura robusta (abituato al dolore e alla sofferenza)

Colore degli occhi: verdi

Colore e tipologia dei capelli: neri lunghi mossi, con barba

Razza: uomo

Nazione:

Città di nascita: Thur

Lingue: Locale

Data di nascita: 18 giugno del 1320 della Nuova Era (NE)

Genitori: Hunz Kerlag (padre) e Hischa Leng(madre)

Fratelli e sorelle: nessuno

Mogli o mariti: nessuno

Figli: nessuno

Amici: nessuno

Nemici: nessuno

Abilità e gradi di addestramento

Conoscenza approfondita delle terre di proprietà del padre (re Alderb) - eccellente

Acquisisce capacità esplorative nelle terre boschive, in cui si muove in modo naturale - buono

Acquisisce la capacità di confondersi tra la gente e passare inosservato - buono

Addestramento al combattimento a piedi e a cavallo 10 anni:

spada - eccellente

lancia - eccellente

uso dello scudo - eccellente

altre armi di uso comune - da medio a buono

Equitazione - eccellente

Pratica da falegname - medio

Nome: Ghoru Jiak

Età: 25 anni

Altezza: 1,68 m

Peso: 67 kg

Colore degli occhi: marrone

Colore e tipologia dei capelli: castano chiaro, ricci

Razza: Umana

Nazione: Regno di Kian

Città di nascita: Logas

Lingue: Kian, lingua antica

Data di nascita: 13 Novembre 1313 NE

Genitori: Orfano

Fratelli e sorelle: Nessuno

Mogli o mariti: Nessuno

Figli: Nessuno

Amici: Siar Jiak

Nemici: Nessuno

Abilità e gradi di addestramento

Alchimia: studio e pratica dall'età di 10 anni - eccellente

Veleni: studio e pratica per 4 anni - eccellente

Magia: studio e pratica come apprendista e conoscenza di vari incantesimi minori (dipende dall'ambientazione scelta) per 4 anni - grado variabile da scarso a eccellente a seconda dell'incantesimo

Incantesimi minori: 4 anni di studio - buono
Conoscenza linguaggio Arcano - buono

Questa la situazione di partenza prima dell'inizio dell'avventura.

VN: "Bene, ora è giunto il momento di trarre le conclusioni su quanto fatto nel vostro percorso fin qui. Data la brevità dell'avventura e il livello già alto in molte delle abilità utilizzate non ci saranno miglioramenti nel grado di addestramento di nessuna capacità tra quelle già elencate. Terrò comunque conto per il proseguimento dell'avventura che la vostra esperienza è in aumento, e vi segnalerò se e quando ci sarà un passaggio di grado. Intanto potete annotare sulle vostre schede la determinazione di alcune abilità che non sono citate nella biografia.

Cominciamo da Edgar:
Movimento silenzioso: Medio *
Nascondersi: Medio*
Travestimento: Medio
Persuasione: Buono
Cercare: Buono*
Scassinare serrature: Scarso
Carica: Buono
Resistenza ai veleni: Medio
Memoria (ricordare): Medio

Ecco invece le aggiunte o modifiche per Ghoro:
Combattimento con il bastone: Medio
Persuasione: Buono
Anatomia: Medio
Cercare: Medio
Muoversi nei boschi: Buono
Incantesimo minore Dardo di Fuoco: Buono
Incantesimo Protezione dai Non Morti: Mediocre
Intimidazione: Buono
Recitazione: Mediocre
Incantesimo Distruzione dei Non Morti: Scarso
Curare ferite: Medio
Incantesimo Cerchio di protezione dai Non Morti: Scarso
Conoscenza delle creature magiche: Buono
Incantesimo Frana: Medio

Alcune di queste abilità sono state usate più volte e ne terrò conto per le prossime avventure (per facilitarvi segnate con un asterisco), per stabilire se otterrete un aumento del grado di addestramento. Per ora la situazione rimane invariata, ma avete un quadro più completo dei vostri personaggi."

Come avete notato, in questo specifico caso, il risultato di fine avventura è stato più un momento per approfondire le capacità dei personaggi che un vero e proprio avanzamento. Infatti per migliorare un grado può essere necessario che passi anche molto tempo nella vita di un personaggio e tuttavia è importante notare come questo passi in secondo piano rispetto al coinvolgimento degli AP nell'avventura: non essendo necessario avere una determinata abilità per poterla usare (come avviene in molti regolamenti di GdR), sarebbe impossibile circoscrivere ciò che un personaggio è in grado di fare e non fare, per questo, specie nelle prime avventure, vi concentrerete sull'approfondimento delle conoscenze del vostro personaggio, completandolo in tutti gli aspetti che fino ad allora erano inediti e che sono venuti fuori proprio durante la sessione di gioco. Con il tempo la VN avrà sempre meno difficoltà nello stabilire cosa e come un personaggio è in grado di fare nella molteplicità delle situazioni che gli AP si troveranno davanti.

Questo è l'obiettivo di BIORP e cioè far vivere avventure nel modo più coinvolgente possibile facendo dimenticare agli AP che si ha a che fare con numeri e statistiche, così da lasciare loro la mente libera per interpretare la storia con fantasia e godere delle imprese del proprio alter ego.

La morte

Affrontiamo adesso un argomento abbastanza ostico per ogni giocatore: la morte del proprio personaggio. Il vincolo affettivo che si crea tra AP e il proprio personaggio, in questo sistema di gioco, viene accentuato in maniera consistente, proprio grazie all'importanza della biografia e alla mancanza di un rapporto stretto tra numeri e caratteristiche che, in un certo senso, estranea il giocatore dalle vicende personali del proprio personaggio. Proprio questa affezione diventa un muro invalicabile che rende difficile la separazione tra giocatore e personaggio immaginario. Quando quest'ultimo muore, i primi sentimenti provati dall'AP sono quelli di rabbia, impotenza e insofferenza. Non preoccupatevi voci narranti è normalissimo. Per ovviare a questo problema, che si riscontra in tutti i giochi di ruolo, dobbiamo prestare attenzione al modo in cui avviene la morte. Innanzitutto ricordate che gli AP sono degli eroi e come tali vanno trattati. Se un personaggio deve morire, deve farlo con decoro ed in modo epico, il "dolore" sarà meno forte e soprattutto anche la morte farà entrare l'AP nella leggenda del mondo da voi creato. Accade però che certe volte la morte sopraggiunga a causa di una serie di tiri molto sfortunati oppure per comportamenti completamente senza senso del giocatore. Nel primo caso, lì dove è possibile cercate di essere clementi, ricordando che i tiri sono utili per continuare la narrazione e permettete al giocatore di cavarsela in qualche modo, magari eroico, nel secondo caso si tratta di punizione divina e non potete farci niente, la colpa è del giocatore. Dopotutto non dipende da voi se il personaggio viene sospinto, per manie di grandezza del giocatore, nella tana di un antico drago che dorme da secoli, intenzionato ad appropriarsi dell'enorme tesoro. In quel caso diciamo che l'AP se l'è cercata. In genere, per quanto riguarda il combattimento, ma anche per manovre che comportano il rischio di subire delle ferite o qualche altro tipo di danno, se la differenza è uguale o maggiore a settanta punti sopraggiunge la morte, tuttavia è anche possibile che la voce narrante consideri questo risultato come un segnale

inaspettato, utile al proseguimento della storia, così che il personaggio possa essere danneggiato in altro modo, per esempio distruggendo la sua introvabile e costosa armatura magica. Anche un risultato leggermente inferiore potrebbe causare la morte, magari non istantaneamente, ma dopo qualche tempo di sofferenza. Le ferite gravi, ma non mortali, possono essere curate, ma solo al momento: un intervento tardivo potrebbe rivelarsi estremamente fatale. In alcune ambientazioni è possibile far resuscitare il proprio personaggio ed in altre no. Cercate però di limitare questo potere o quantomeno renderlo raro e costoso. La morte fa parte del gioco e senza di essa tutti i giocatori potrebbero fare tutto ciò che vogliono senza poter per questo provare il brivido del rischio: molti giocatori perdono interesse per il gioco e l'avventura se tutto ciò che la voce narrante costruisce non comporta un minimo di rischio. Continuereste a vedere un film che dura tre ore e in cui non succede niente di interessante? Crediamo proprio di no! Agire al contrario invece, moltiplicando le occasioni mortali, potrebbe suscitare una esasperazione da parte dei giocatori che vedrebbero nella voce narrante un nemico da abbattere o al limite da evitare nella vita reale. Come al solito alle voci narranti diciamo: siate equilibrati. Ai giocatori invece: fidatevi della voce narrante e se avete dei dubbi sulle sue scelte, fate finta di niente o chiedete spiegazioni, sicuramente non vi saranno negate e ricordate che se il vostro personaggio muore, ne potete sempre creare uno nuovo, magari diverso dal precedente. Il vero divertimento è la creazione della storia, non la potenza del vostro alter ego.