

# NEOGEOCO

Enrico Maria Giovanni Pinto

4 aprile 2003



## Parte I

# Gioco di ruolo

## 1 Cosa è NEOGEOCO

NEOGEOCO vuole essere una esperienza innovativa nel mondo del gioco di ruolo proponendo un sistema facilmente adattabile ad ogni ambientazione.

NEOGEOCO propone un sistema flessibile e veloce; un sistema che può facilmente essere compreso anche da giocatori con nessuna esperienza nei giochi di ruolo.

NEOGEOCO viene incontro a tutti coloro che appassionati di giochi di ruolo sono stufo di continuare a consultare solo tabelle e regole, ma vogliono essere coinvolti nell'avventura che stanno giocando senza consumare le dita nello sfogliare manuali; per questo NEOGEOCO ha solo due tabelle da consultare una per la costruzione della scheda del personaggio, l'altra per la risoluzione di tutti gli eventi.

NEOGEOCO è molto versatile anche dal punto di vista dei dadi e delle inclinazioni dei gusti dei giocatori in quanto permette di moderare l'uso dei dadi o incrementarlo a seconda delle preferenze.

Forse è superfluo ribadirlo, ma ricordo ugualmente che tutte le regole e procedure descritte in questo libro sono consigli che do per gestire in maniera ottimale una partita o "seduta" ai giochi di ruolo; ho avuto la volontà di proporli poiché mi sembra un sistema coerente, bilanciato ed equilibrato che risponde alle esigenze che io stesso ho sentito; ovviamente per tutti questi motivi occorrerà prestare particolare attenzione a non spezzarne l'armonia.

Ma andiamo con ordine.

### 1.1 Gioco di ruolo

Un gioco di ruolo permette di fingere di essere un personaggio in una storia, proprio come partecipare ad una recita. Ogni giocatore assume il ruolo di un personaggio nella storia, e ne deciderà le azioni e le parole in base alle situazioni da esso incontrate ed in base alla personalità del personaggio scelto.

Un giocatore assume il compito di moderare il gioco diventando così il FATO. Il FATO funge da "autore" della sessione di gioco; "prepara la scenografia" raccontando ai giocatori dove sono, ciò che sta accadendo e cosa stanno facendo e inoltre descrive gli altri personaggi della storia (chiamati Personaggi Non del Giocatore, o PNG). Il FATO guida l'azione, ma non la controlla; i risultati del gioco dipendono sia dagli altri giocatori sia dal FATO in quanto tutti partecipano e sviluppano quanto succede nel gioco.

Più semplicemente, giocare di ruolo è come il "facciamo finta..." che si giocava da piccoli, solo che questa volta le regole che aiutano a guidare le azioni e le situazioni possono essere più complesse ed interessanti.

#### 1.1.1 Come gioco?

In una sessione di NEOGEOCO, un giocatore diventa il FATO e decide, insieme agli altri membri del gruppo, l'ambientazione dell'avventura, la situazione di partenza dei personaggi e ci si mette d'accordo sulle regole da usare. Gli altri giocatori preparano i loro personaggi basandosi su quello che il FATO dice loro riguardo alle regole, ma soprattutto riguardo all'ambientazione. Il FATO può darti un personaggio, fartene scegliere uno che sia stato già creato o inventarlo direttamente.



#### 1.1.2 Cosa devo fare come giocatore?

Talvolta il problema più grande che i giocatori incontrano all'inizio risulta essere la vastità delle scelte possibili che un gioco come questo permette. Non c'è nessun tabellone predefinito che limita la strada, nessuna scacchiera, nessuna coercizione circa le "mosse" che il personaggio deve compiere. Esiste un unico limite oltre alla fantasia: tale limite è la plausibilità delle scelte del personaggio. Facciamo alcuni esempi: Simone ha scelto un personaggio spavaldo, ma ottuso. I suoi amici e lui hanno scelto di far muovere i loro personaggi in un'ambientazione fantasy. Quindi il personaggio scelto da Simone non potrà certo mettersi ad inventare una strategia geniale per attaccare degli orchi: il personaggio è ottuso!; oppure non potrà certo attaccarli con un fucile di precisione se siamo in un'ambientazione fantasy!

Quindi il limite, che tutti devono aver presente, è la coerenza delle scelte del giocatore con la personalità del personaggio e le caratteristiche del mondo circostante. Per esempio, se il tuo gruppo di gioco preparasse una rievocazione del film Casablanca, Rick Blaine sarebbe uno dei personaggi. Come Humphrey Bogart, la persona che interpreta Rick in questa avventura cercherebbe di recitare quello che secondo lui (o lei), il personaggio farebbe in ciascuna scena del "film". Ma cosa impedisce al giocatore di dire "Ah! Quan-

do l'ufficiale nazista blocca Rick all'aeroporto, Rick usa la sua vista a raggi X per sciogliere la pistola di Herr Strasser". Non è coerente col contesto o ambientazione. Per interpretare un personaggio in modo convincente, il FATO usa delle linee guida strutturate (come queste) per dire ai giocatori quello che è o non è possibile all'interno del contesto rappresentato dall'ambientazione accettata. Per definire le linee guida su quello che è "concesso" fare ad un personaggio, si usa il potente strumento della coerenza e plausibilità con quanto raccontato sia esso ambientazione che personaggi.

Essenza del compito del giocatore consiste quindi nel dar vita ad un personaggio interessante e plausibile ovviamente facendo riferimento all'ambientazione; valorizzando sia i dati numerici, derivanti dalle regole, che quelli di interpretazione; a questo scopo sarà utile far riferimento al punto Costruzione del personaggio.

## 1.2 II FATO

Abbiamo detto che il FATO è colui che gestisce i personaggi e il mondo stesso in cui essi agiscono. Il compito del FATO quindi è molto delicato e importante poiché risulta essere l'ago della bilancia in tutte le situazioni; risulta essere la mente dei personaggi che i giocatori incontrano, i sensi dei personaggi stessi e lo sfondo su cui ed entro cui tutti agiscono. Basilare per chi assumerà l'incarico di FATO è l'equilibrio e l'equità, oltre alla fantasia, più che una perfetta conoscenza del regolamento.

Inoltre, per il FATO, sarà basilare riuscire a calibrare l'avventura che propone ai giocatori in maniera tale per cui non sia così facile da far perdere interesse, ma neanche così difficile da ingenerare un senso di sfiducia. Deve essere impegnativa e interessante per i giocatori al fine da stuzzicarli, da renderli attenti e farli partecipare.

Certe volte le regole o i dadi sono implacabili a prescindere dalla volontà dei giocatori o dei personaggi, anche qui spetta al FATO valutare se fare uno strappo alla regola (alla luce di quanto vuole ottenere) o meno.

L'avventura deve essere viva e piacevole!

Questo è davvero difficile poiché ciascun giocatore è versato in alcune cose e non in altre, ma anche alcune gli interessano e gli stuzzicano la fantasia mentre altre non gli interessano; ma soprattutto il giocatore deve avere l'impressione (ho detto "impressione") di poter fare davvero qualcosa nell'avventura, il giocatore deve avere l'impressione di essere un protagonista. Deve pensare che le scelte che fa siano influenti per il gioco, non necessariamente per far compiere al personaggio mirabilanti imprese, ma anche semplicemente per rendere il gioco più piacevole e interessante (divertente).

La sensazione di compiere qualcosa di importante può essere determinata sia dalla circostanza che effettivamente le scelte fatte influenzeranno il futuro dell'avventura, sia dal fatto che l'arbitro di gioco, il FATO, è stato bravo a incanalare l'interesse dei giocatori

e a ridirigere le loro azioni così da renderle utili al suo scopo.

### 1.2.1 Cosa altro deve fare il FATO?

Il FATO quindi prepara la storia creandola egli stesso o prendendo spunto da libri, film o addirittura da avventure già scritte in supplementi appositi già pubblicati oppure ancora dagli stessi caratteri dei personaggi. Il FATO partirà raccontando ai giocatori ciò che i loro personaggi vedono e percepiscono, ed inizia a chiedere loro ciò che i personaggi faranno. Quando succede qualcosa il cui risultato non è ovvio (come il riuscire a colpire qualcuno o scassinare una serratura), il FATO giudica quale sarà il risultato, basandosi sulle regole che stai leggendo.

### 1.2.2 Come divento il FATO?

La maniera migliore è provandoci. Leggi le regole interamente e preparati in modo approfondito su un'ambientazione. Includiamo alcuni consigli su come creare delle buone avventure. La parte più importante è cercare di essere un buon narratore cercando di descrivere vividamente il mondo in cui si muovono i Personaggi (PG) dei Giocatori, e porre problemi e situazioni che sfideranno i giocatori a dare il meglio di sé. Quasi altrettanto importante è la necessità del FATO di essere un imparziale giudice delle regole e degli effetti del gioco sui personaggi. Ricorda: se non sei interessante e se non ti percepiscono come imparziale nessuno vorrà partecipare al tuo "film".

Per chi vuole fare per la prima volta il FATO è meglio cimentarsi in avventure (o "film") piccole e brevi al fine di imparare gradualmente e di non "bruciarsi" i giocatori. Col crescere dell'esperienza piano piano sarà poi possibile arrivare a gestire "campagne" di mesi senza perdere il filo della situazione e senza momenti noiosi.

Inoltre procedendo a piccoli passi, gli errori di inesperienza, che talvolta si commettono, non si ripeteranno sul lungo termine permettendo all'inesperto FATO di imparare e di non arrampicarsi sugli specchi per spiegare e rendere plausibili avvenimenti "strani".

Le "avventure" che il FATO prepara possono nascere sia come dipanarsi di vicende e avvenimenti, sia come svilupparsi di situazioni che scaturiscono da conflitti interiori della psicologia di un personaggio e dalle sue contraddizioni (anche le persone reali ne hanno). Questi sono solo suggerimenti banali, devi liberare la tua fantasia.

Buona fortuna!

### 1.3 Esempio di sessione di gioco

Luca, Simone, Enrico e Stefania si sono riuniti per giocare di ruolo (tale riunione viene anche detta "sessione" o "seduta"). Si accomodano nel salotto di Luca, con spazio per libri e un po' di stuzzichini (un elemento che favorisce una buona seduta). Come FATO, Luca inizia la sessione presentando la situazione e descrivendo la scena. Comincia: "Voi tre siete appena entrati in città. Sono più o meno le nove di sera e le buie e ventose strade lastricate sono scivolose a causa delle recenti piogge e degli anni di sporco depositato. La debole luce lunare proietta lunghe ombre mentre vi fate strada tra mendicanti e rapinatori in cerca di facili bersagli".

Luca ha messo in guardia i giocatori dicendo loro che è una brutta zona abitata da gente poco raccomandabile; ha intenzione di farli derubare e quando cercheranno di recuperare il maltolto incontreranno un "tipo" dei bassifondi (di nome Arran) che chiederà loro un favore in cambio del malloppo.

Simone ha deciso di interpretare il ruolo di un robusto avventuriero mercenario, Alex Furente. Pensa al tipo di personaggio che sta interpretando e decide che un tipo come Alex cercherebbe dell'azione. Simone dice "Alex afferra il primo che passa per il beverio dei suoi stracci e gli ringhia "Dove è la taverna più vicina?"".

Enrico ha deciso di interpretare il ruolo di Gerelt Avveduto, un abile investigatore, che ha ancora margini di miglioramento professionale, ed esploratore dei misteri più bizzarri. Gerelt è un pensatore, non un lottatore, così Enrico pensa ad un altro approccio e dice: "Alex, tira via le mani dal collo del tizio e gli fa "Scusate l'entusiasmo del mio amico. Stiamo cercando un luogo per bere qualcosa di forte e socializzare un po'..."".

Stefania interpreta il ruolo di Lara Astuta, una sveglia maestra ladra un po' alla Robin Hood. Per la sua natura paranoica sta osservando la gente che sta intorno a loro e dice: "Che cosa vede Lara nella folla?" Il FATO Luca ci pensa. E notte, si trovano in una brutta parte della città, e Alex ha appena maltrattato uno degli abitanti. Dice "Beh... Lara vede tre grosse figure che si avvicinano silenziosamente uscendo dalle ombre. La luce lunare fa brillare delle armi mentre si avvicinano...". Stefania interrompe Luca e dice "Lara si gira verso Alex e Gerelt e dice: "Vedo dei brutti individui, abbiamo un problema in arrivo..."".

I giocatori hanno stravolto gli intenti di Luca: nessuna rapina. I giocatori stessi si sono cacciati nei guai attaccando briga... eppure li aveva avvertiti! Allora, pensa Luca, incontreranno Arran anziché per la rapina, a causa di qualche screzio o qualche pugno di troppo con i suoi scagnozzi.

Già da queste brevi frasi si capisce l'attività del FATO e cosa è un personaggio e come possono essere diversi tra di loro. Un personaggio è il ruolo da assumere e liberamente interpretare nella storia che costituisce una sessione di un gioco di ruolo. Il FATO è colui che armonizza la vicenda.





## Parte II

# NEOGEOCO in pillole

## 2 Regole in pillole

In questo capitolo parleremo velocemente di NEOGEOCO, della costruzione della scheda e delle due meccaniche di gioco.

Nel terza parte di questo scritto sarà tutto approfondito, forse anche oltrepassando il segno della semplicità.

### 2.1 Scheda del personaggio

NEOGEOCO si basa su una scheda del personaggio semplicissima e su due semplici meccanicche di gioco.

Si ricorda che si può fare riferimento alla terza parte, dove tutto è più approfondito; ivi viene anche preso in considerazione e fatta una rapida disamina anche di ciò che esula dai freddi valori numerici, cioè il background del personaggio, i suoi desideri, i sentimenti, ecc. .

Ora veniamo alla **scheda** del personaggio.

I valori sono: forza, agilità, costituzione, resistenza, intelletto, percezione, ascendente, autocontrollo, spirito, reazione. Sul significato di questi valori credo

non ci sia tantissimo da dire oltre a quanto già di loro significano.

Una volta approfondito il background, la psicologia, i desideri del personaggio e quant'altro confacente all'ambientazione scelta, si può passare a quantificare numericamente il personaggio.

Il giocatore ha a disposizione 55 punti da distribuire in dieci caratteristiche, mai più di 10 in una sola caratteristica, mai meno di 1. In corrispondenza di ogni valore della caratteristica vengono forniti nella tabella **tempi e bonus**, anche otto altri valori.

Si è scelto di dividere la durata delle azioni in sette classi che vanno da A, la più veloce o fulminea, a G, la più lenta.

Nella tabella si può notare che i primi sette valori sono le cosiddette classi di durata. In corrispondenza delle sette classi sono segnati dei valori; questi valori sono le unità di tempo occorrenti per effettuare l'azione.

Ovviamente sarà il FATO ad attribuire, alle azioni, una caratteristica di riferimento e una classe di durata alle azioni proposte dal giocatore. Poi questi si differenzieranno in funzione delle circostanze, delle abilità e caratteristiche del personaggio.

Facciamo notare che il tempo, nel gioco, è calcolato secondo uno scorrere lineare, non a turni, quindi chi è più veloce può far e più cose.

L'ottavo valore rappresenta una modifica, di cui gode il personaggio, nei tiri del dado riguardanti quella carat-

teristica, ma di questo parleremo successivamente nelle meccaniche di gioco.

Una volta stabiliti i valori risulterà facile anche calcolare alcune altre caratteristiche. Il procedimento è semplice:

- i punti vita (rappresentanti la vitalità e la salute del personaggio) si ottengono moltiplicando per 10 la costituzione;
- i punti fatica (rappresentanti lo stato di energie fisiche rimaste al personaggio) si ottengono moltiplicando per 10 la resistenza;
- i punti mente (rappresentanti lo stato di energie mentali rimaste al personaggio) si ottengono moltiplicando per 10 l'intelletto;
- la percezione moltiplicata per 4 indica, in condizioni normali, la distanza da cui si percepisce ottimamente, mediante la vista (per gli altri sensi sono necessari altre abilità specifiche);
- i punti danno inflitti a mani nude sono dati dalla forza più un eventuale modificazione dovuta al tipo di colpo o alla situazione;
- i punti danno inflitti con eventuali armi sono dati dalla forza più una modificazione dovuta al tipo di arma;
- per calcolare la velocità dei colpi si prende a riferimento la caratteristica reazione e le classi di durata ad essa riferibili (solitamente B per i colpi che si cercano di sferrare velocemente, D per i colpi caricati normalmente, F per i colpi per i quali il personaggio ha impiegato tutta la sua forza e concentrazione);
- singoli sforzi mentali o fisici normalmente consumano rispettivamente 4 punti mente o punti fatica.

Ora veniamo alle **meccaniche** di gioco.

## 2.2 Meccaniche di gioco: la prova

La prima è la **prova**.

Per ogni azione che il personaggio intraprende, il FATO, se non è sicura la riuscita, fa compiere una prova. Il FATO, in funzione dell'azione, della situazione, della complessità della stessa, assegna una classe di durata (di cui già sopra) e una coordinata.

Solitamente il personaggio avrà tre dadi da tirare, cui potrà sommare o sottrarre i bonus derivanti da abilità, situazione, caratteristica. Però ad ogni quattro punti di bonus (non importa da dove provengano) si sostituisce un dado in più da tirare.

Le coordinate hanno valori diversi in funzione della difficoltà dell'azione proposta; non solo, ma anche qualora l'azione fosse particolarmente complessa aumenta anche il numero dei valori richiesti valori che possono superare i 3.

Con questi dadi e modificazioni dovrà ottenere, una volta ordinati, alcuni valori o risultati uguali o maggiori di quelli forniti dal FATO per mezzo della coordinata. Facciamo un esempio.

Il personaggio avrà a disposizione tre dadi (non sempre, come abbiamo visto) e il FATO ci dice che dovrà ottenere, per saltare un ostacolo poco impegnativo, un risultato uguale o maggiore a 53. Il nostro personaggio tira i propri dadi: 736; li ordina 763 e li confronta. Il dado che ha fatto 7 ha superato il primo valore 5; quello che ha fatto 6 ha superato il secondo valore 3; per il terzo non c'è nessuna considerazione da fare (per il momento): l'azione ha avuto pienamente successo.

Proseguendo con gli esempi, il FATO ci dice che dovrà ottenere un risultato uguale o maggiore a 66. Il nostro personaggio non ha bonus dovuti alla caratteristica o abilità, tira i propri dadi: 556; li ordina 655 e li confronta. Il dado che ha fatto 6 ha eguagliato il primo valore 6; quello che ha fatto 5 **non** ha eguagliato il secondo valore 6; per il terzo non c'è nessuna considerazione da fare (per il momento): l'azione **non** ha avuto successo.

Qualora vi fosse stato un risultato di 1 avrebbe voluto dire che qualcosa era andato davvero storto.

Invece qualora ci fosse stato un risultato di 10, avrebbe voluto dire che qualcosa era andato ottimamente; eventualmente ce ne fosse stato bisogno, un risultato di dieci permette di far ritirare un ulteriore dado.

Nel caso in cui la caratteristica di riferimento fosse stata per esempio 7, il personaggio avrebbe avuto a disposizione un punto da sommare:  $5 + 1 = 6$  che forniva un risultato finale di 665 che comportava il successo nell'azione.

Il FATO deve sentirsi libero di interpretare i risultati dei dadi come meglio crede, e trarne spunto per rendere interessante, divertente e avvincente la seduta e tenere alta l'attenzione dei giocatori. Ovviamente non è il caso di accanirsi sui dadi una volta che il FATO è riuscito a rappresentarsi la situazione.

## 2.3 Meccaniche di gioco: il confronto

La seconda meccanica di gioco è il **Confronto**.

Si verifica un confronto ogni volta ci si trova di fronte ad una situazione in cui due personaggi, guidati dai giocatori o meno, cerchino di contrastarsi vicendevolmente: il classico esempio può essere quello della sentinella e del ladro. La prima cerca di scrutare nelle ombre e di sentire ogni rumore sospetto; il secondo invece cerca di passare inosservato oltre l'attenta vigilanza della sentinella. In situazioni come questa, quindi, entrambi i personaggi potrebbero verificare con una prova se sono riusciti nell'intento. Ma qualora entrambi riuscissero nell'azione cosa succedrebbe? Quindi la difficoltà può non essere solo astratta diciamo; bensì è data dall'abilità della controparte.

La situazione, ovviamente, può influire in maniera determinante nel confronto. Se la situazione in-

fluisce in maniera determinante vi sarà un confronto **armonizzato**; altrimenti sarà **semplice**.

Ma vediamo prima un **confronto semplice**.

Il confronto si sviluppa semplicemente come due prove incrociate in cui il risultato di ciascuna è la difficoltà dell'altra.

Il FATO fa tirare per primo i dadi al personaggio che crede in svantaggio e fa posizionare i suoi eventuali bonus dovuti a caratteristica o abilità; successivamente fa tirare i dadi al personaggio che crede meno svantaggiato e fa posizionare i suoi eventuali bonus, e via di seguito.

A questo punto il FATO, se ravvisa esserci in funzione delle circostanze e della situazione (non in funzione delle caratteristiche o abilità del personaggi, già contemplate precedentemente) un vantaggio, quantifica i bonus e li attribuisce ai dadi di chi crede avvantaggiato dalla situazione.

Si ordinano i risultati ora secondo quanto già detto per le prove. Avrà la meglio il personaggio che otterrà il punteggio finale (comprensivi di tutti i bonus) più alti.

Se invece la situazione è molto diversificata, tra un personaggio e un altro, e influisce diversamente sulle varie azioni che prendono parte al confronto, allora si potrà utilizzare un **confronto armonizzato**. L'unica differenza esistente, rispetto a quello semplice, riguarda il fatto che, prima di verificare il confronto, un personaggio (o più), deve superare, col tiro destinato al confronto, una prova che il FATO aveva ravvisato esserci: prendendo spunto dall'esempio, se il ladro fosse passato su una distesa di foglie caduche secche, sarebbe stato verisimile che avesse prodotto un po' di crepitii e quindi che, qualora non fosse riuscito nella prova di muoversi senza far rumore nelle foglie, la sentinella l'avrebbe sentito senza la necessità di vincere il confronto; mentre, se il ladro avesse superato la prova, allora, successivamente, si sarebbe verificato chi meglio era riuscito nel proprio intento, tra la sentinella e il ladro, mediante il confronto ora diventato uguale a quello semplice. Tutto questo viene semplificato nel confronto armonizzato.

Parate e colpi possono essere gestiti come confronti, ma è una semplificazione. La disciplina molto più dettagliata è espressa più avanti.

Ma non tutto si può risolvere con i confronti, molte cose non hanno bisogno neanche di essi. Infatti, certe azioni si possono ordinare e risolvere semplicemente valutando la velocità dei personaggi o delle azioni: un personaggio sensibilmente più veloce compirà la propria azione indisturbato se il tentativo di interferenza proviene da un personaggio goffo e lento; ulteriormente se un'azione, che nasce per impedirne un'altra, è sensibilmente più lenta della seconda è inutile un confronto, sarebbe tardivo.

## 2.4 Passi di interpretazione

Ricordiamo che ogni risultato di 10 permette di tirare un dado in più; tuttavia un 1 viene considerato di cattivo "auspicio". Infatti se all'interno (della sciarada) dei risultati dei dadi è presente un 1, prende concretamente

forma il pericolo che qualcosa sia andato storto, e tanto più questo pericolo è concreto e/o grave quanto più i risultati sono bassi. Vediamo più chiaramente.

I personaggi tirano tre dadi (solitamente). I risultati dicono se ha superato la prova o confronto. Tuttavia concretamente il FATO, ancora, non ha idea di quanto successo e cosa deve descrivere. Certamente ad un risultato maggiore conseguirà una riuscita più significativa dell'azione. Per rendere più verisimile e concreta la descrizione di quanto sta succedendo nel gioco, il FATO può prendere spunto proprio dai dadi. Usando i passi di interpretazione.

I risultati dei dadi vanno interpretati secondo una logica; tale logica, che ho trovato utile, è proprio quella di causa - effetto per la quale vengono proposti questi passi di interpretazione:

**presupposto**

**preparazione**

**finalizzazione**

I dadi, nella prova o confronto, vengono disposti in ordine decrescente. Nell'interpretazione dei dadi (da cui si può trovare spunto per le descrizioni), è utile seguire lo sviluppo di causa effetto appunto. Nel senso che il primo dado riguarda i presupposti, il secondo lo sviluppo, il terzo la finalizzazione. Ovviamente esempi più chiari sono espressi nella trattazione più "completa" o pesante che dir si voglia.



*faccia1*

## 2.5 Conversioni

Risulta ovviamente importante anche l'ambientazione in cui il regolamento viene applicato. Per cui ricordiamo i concetti base da cui si è iniziato: si è paragonato il valore massimo 10, al valore massimo raggiungibile normalmente da parte del personaggio (con esempio sull'uomo per ovvi motivi) e il valore minimo 1 col valore

minimo raggiungibile da un uomo (non moribondo, o in condizioni critiche).

Quindi, con caratteristica 10 il personaggio è come un uomo al massimo delle sue potenzialità: Conan ha 10 di forza, Albert (quello della Relatività) ha 10 di intelletto; con caratteristica 5 o 6 il personaggio è come un uomo “medio” senza infamia e senza lode; ecc.

Per eventuali conversioni da un gioco di ruolo a NEOGEOCO, consultate il capitolo, ad esse deputato, di questa trattazione.

## 2.6 velocizzazioni

Per velocizzare il gioco (qualora ce ne fosse bisogno), ho realizzato schede, tabelle, e altri supporti in formato carta da gioco, per avere tutti i dati facilmente reperibili ed espressi in modo compatto e, spero, gradevole. Quindi non stupitevi se troverete tabelle e quant'altro in questo formato.





## Parte III

# Approfondimento di NEOGEOCO

Dopo una breve introduzione, che doveva servire al duplice scopo di dare un'infarinatura circa le meccaniche di gioco, nonché un riassunto, per chi ama regolamento più leggeri, passiamo ora agli approfondimenti.

Viene da ricordare, sicuramente inutilmente, che certamente a nessuno è fatto obbligo di applicare tutte le regole, o meglio consigli, che si è cercato qui di dare; che anzi se una regola limita o impedisce il divertimento (si gioca per divertirsi) non verrà certo ravvisato un reato di lesa maestà qualora non la si applicasse. In poche parole se una regola non vi piace, non applicatela.

Adottate liberamente i necessari accorgimenti per compensare eventuali stravolgimenti che si dovessero verificare.

Si è cercato di dare, oltre ai consigli, anche le motivazioni che spinsero a prendere in considerazione certe soluzioni piuttosto che altre. Questo anche al fine di permettere una maggiore elasticità dell'applicazione dei "consigli".

## 3 Concetti di tempo e spazio

Ogni avventura ha la sua ambientazione, ogni avventura può avere un'ambientazione diversa, ma ogni ambientazione ha le sue peculiarità (con i suoi ordini di guerrieri o le proprie corporazioni di flotte interstellari, ecc.) che sono fondamentali per capire come far agire il personaggio e come farlo reagire adeguatamente. Pur volendo dar vita ad un prodotto universale che si adattasse a tutte le ambientazioni, abbiamo preferito far riferimento ad alcune unità di misura specifiche che bene si adattano ai concetti espressi in NEOGEOCO e suoi propri. Per il trasporto di questi concetti ad altri giochi sarà nostra cura proporre degli esempi che chiarifichino questa trasformazione.

### 3.1 Tempo

Il tempo in NEOGEOCO è calcolato in modo lineare. Ciò significa che nelle azioni dei personaggi non esistono i turni (tocca a me, tocca a te) in cui ciascuno può fare una sola azione per volta. Qualche gioco applica a questo alcune correzioni, ma sostanzialmente le cose non cambiano rimanendo, grosso modo, tocca a me tocca a te.

Invece in NEOGEOCO il tempo è visto come uno scorrere continuo in cui un personaggio molto veloce, può compiere anche due o tre azioni nel tempo in cui un altro ne compie una sola. Per questo motivo è stato necessario introdurre unità di misura che rendessero visibile questa particolarità.

La modalità pratica con cui questo avviene è semplice; a partire da un momento 0 in cui i personaggi iniziano ad agire vengono registrate le durate delle azioni che compiono e sommate per ciascun personaggio: chi prima finisce prima decide cosa fare successivamente, mentre gli altri cercano ancora di terminare la loro azione. Prima finisci, prima decidi, prima puoi essere efficace. Come nella realtà. Chi è più veloce può interagire con chi è più lento interrompendo, fermando, aiutando, ecc. l'azione su cui agisce. Quindi chi inizia un'azione la porta a compimento solo se niente interferisce negativamente mentre la compie.

*Un esempio può essere il seguente: Artarax sente un urlo e inizia a correre assieme a Godalin che gli era di fianco. Il più veloce arriverà prima.*

#### 3.1.1 Unità di misura

Le unità di misura dello scorrere del tempo sono, a partire dalla più piccola, il **TEMPO** (t), il **micro** (m) che è 200 tempi, l'**ora**, che può essere attorno ai **150 micro**, il **giorno**, una **settimana**, un **mese**, un **anno**.

Ricordiamo che la durata del Tempo e del micro è anche in funzione della durata complessiva della scena (vedi oltre), motivo per cui non è stato indicato un paragone con le unità di misura che i giocatori conoscono per esperienza diretta.

### 3.1.2 Classi di durata

Ogni azione per essere portata a compimento necessita del tempo. Il tempo che il personaggio impiega per completare l'azione viene quantificato in **tempi**. Per semplificare i calcoli e l'assegnazione dei tempi alle azioni, si sono divise le durate delle azioni in classi. La quantificazione di queste classi dipende oltre che dall'azione stessa, anche dalla caratteristica di riferimento come si intuisce dalla tabella. Le classi sono sette: A B C D E F G. Per ulteriori approfondimenti presso il capitolo "Costruzione personaggio" sarà spiegato meglio.

### 3.1.3 Scena

Un altro mezzo di misurazione del tempo, che però non è un'unità di misura, è la **scena**. Essa non è bagaglio culturale dei personaggi, ma è una nozione utile per i **giocatori**. La scena non ha un valore predefinito e fisso. Una scena è paragonabile a una sequenza cinematografica: dura il tempo necessario! Non si può sapere a priori quanto durerà, a parte qualche caso particolare. Dura il tempo che dura. Proprio per questo motivo il rapporto tra tempi e micro con secondi e minuti può variare in funzione della durata della scena.

## 3.2 Spazio

Le unità di misura dello spazio sono i metri.

## 3.3 Consigli

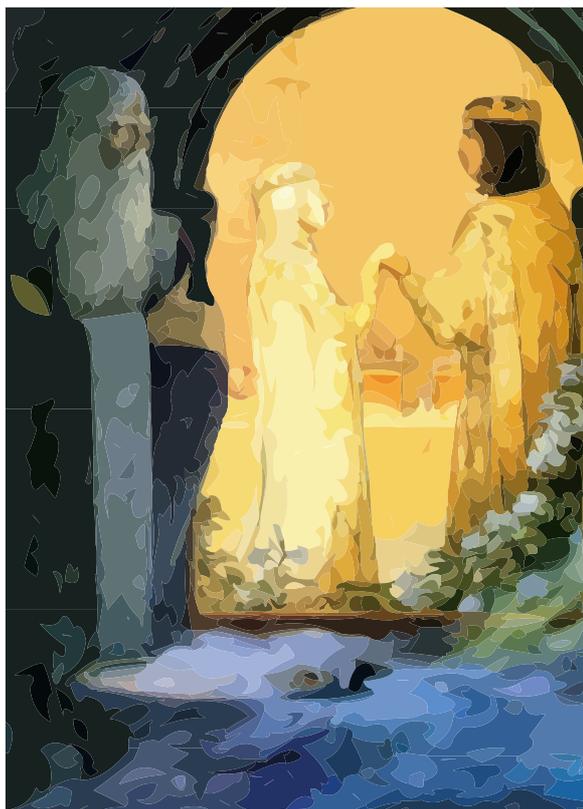
In ogni caso cercate di non fare l'errore di utilizzare solo la trasformazione in unità di tempo e di spazio a noi più consuete poichè altrimenti diventa difficile capire gli effetti delle azioni, la durata, i raggi d'azione, il dove e il quando e quant'altro legato allo scorrere del tempo e alla misurazione dello spazio. Utilizzate invece fin dall'inizio per meglio abituarvi, le nuove unità di misura "native" di NEOGEOCO.

## 3.4 Ambientazione

Ogni ambientazione ha le sue particolarità, come già accennato. Risulta quindi necessario accordare il regolamento e le descrizioni all'ambientazione scelta.

Tutto questo migliora il divertimento e accresce la possibilità di interpretare al meglio il personaggio.

Sempre da tenere presente però è l'ampiezza di valori e il loro riferimento a normalità (ad esempio nel nostro caso ho scelto 5 o 6) o eccellenza (ad esempio nel nostro caso ho scelto 10).



# 4 Costruzione personaggio

Finora abbiamo parlato dell'ambientazione e di argomenti funzionali a contestualizzare il personaggio; ora vediamo il protagonista dei giochi di ruolo. La costruzione del personaggio prende in considerazione gli aspetti psicologici e quelli propri del regolamento di NEOGEOCO. Inoltre ci sarà presentata la procedura per la costruzione del personaggio e gli elementi per leggere la scheda del personaggio.

## 4.1 Aspetti psicologici

Ogni personaggio è principalmente una persona, immaginaria, ma una persona. Come tale bisogna interpretarla e immaginarla prima di iniziare a giocare. Utile può essere stilare un background comprendente tutti gli avvenimenti occorsigli, cosa ha provato in quelle situazioni, quindi la storia della sua "vita" dagli inizi in modo da definire il personaggio e vederlo crescere; poi si può passare a elencare le particolarità e "colorare" il personaggio.

Avrà sicuramente dei gusti in fatto di cibo, vestiti, luoghi, ecc.

Avrà i suoi desideri relativamente alle sue ambizioni nel mondo del lavoro, in campo sentimentale, le imprese che vorrebbe compiere, le invidie che prova riguardo a qualcuno, ecc.

Sarà affetto da fobie? Può capitare, forse a causa di qualche trauma che ha subito in giovane età o a prescindere, ecc.

Avrà studiato? Come si esprimerà? Che tipo di linguaggio userà? Un linguaggio da aristocratico e nobile, quindi ricercato, oppure un linguaggio da popolano più grezzo e inesatto, ecc. E che gestualità gli è propria? Di che argomenti preferisce parlare?

Che tipo di mentalità ha? Rispetta la proprietà altrui? Oppure è un problema che secondo lui assolutamente ricade sugli altri? Quale atto è ai suoi occhi onorevole? Oppure ai suoi occhi esiste un atto più onorevole di altri? La lealtà ha un valore oppure solo quando serve? ecc.

In situazioni di pericolo si tuffa a capofitto nella mischia oppure è più prudente o è proprio vigliacco! C'è qualcosa per cui a prescindere da tutte le considerazioni rovescerebbe il mondo pur di ottenere? A quale intento non rinuncerebbe mai?

Cosa vuole raggiungere nella vita? Ha uno scopo preciso da raggiungere nel lungo termine e altri nel breve? Ecc.

Ci sono persone speciali nella sua vita? Persone che ha amato o odiato? Ecc.

Queste sono alcuni spunti (molto sbrigativi e stereotipati) per "costruire" un personaggio completo non solo a poche dimensioni. Ovviamente durante le avventure ci saranno situazioni in cui il personaggio crescerà, maturerà, cambierà, sempre plausibilmente a causa di quanto gli capita o è capitato.

L'anima del personaggio è il suo carattere, ma le caratteristiche sono il mezzo che permette al giocatore di rapportare il personaggio col mondo intorno.



## 4.2 Caratteristiche

Ogni personaggio a seconda dell'ambientazione scelta ha alcune caratteristiche. Le Caratteristiche (chiamate anche Statistiche) sono NUMERI che descrivono l'abilità del personaggio in rapporto a tutto l'universo. Tutte le persone e le creature possono essere descritte usando le Caratteristiche; questo ti permette di confrontare i personaggi, il che è spesso importante durante le sessioni.

Per esempio, un personaggio con una Caratteristica di 5 si troverebbe avvantaggiato rispetto ad uno con una Caratteristica di 4, ma svantaggiato nei confronti di uno con una Caratteristica di 6.

Ma quali e quante sono queste caratteristiche che concorrono a formare il personaggio? Eccone finalmente la descrizione.

### 4.2.1 Forza (FO)

La Forza di un personaggio determina la sua potenza, ma non la sua mole. Non è detto che un personaggio fortissimo sia grosso. La Forza non deve quindi essere assolutamente confusa con la Costituzione che vedremo più avanti. La Forza verrà impiegata quando il giocatore farà sollevare un peso al suo personaggio. Oltre a questo, la Forza servirà in molti altri casi: quando, ad esempio, dovremo sfondare una porta chiusa, il FATTO ci farà fare una prova (regola spiegata successivamente), con la quale vedremo se il nostro personaggio è abbastanza forte per riuscirci.

**Punti Danno (PD)** Questa caratteristica ha un'ulteriore funzione in quanto, come trascritto sulla scheda del personaggio, contribuisce alla determinazione dei punti danno inflitti all'avversario (ovviamente se colpito).

Alla determinazione dei punti danno, oltre alla Forza, contribuiscono anche le eventuali armi usate, la situazione dei condendenti (un colpo da dietro inaspettato sarà sicuramente più pesante di un altro previsto), e il tipo di colpo (veloce, normale, lento).

### 4.2.2 Agilità (AG)

L'Agilità di un personaggio rappresenta la facilità con cui riesce a muoversi, a correre, a svincolarsi da ostacoli ecc. L'Agilità serve principalmente per determinare la velocità di spostamento. L'Agilità non viene impiegata solo per correre, ma praticamente in ogni azione dove è necessario l'equilibrio.

Si può quindi dire che l'Agilità serva per compiere azioni di qualsiasi tipo che riguardino destrezza ed equilibrio.

**Velocità (Vel)** L'Agilità concorre a formare la velocità del personaggio. La formula è molto semplice  $5 / B$ . Significa che il personaggio correndo percorre 5 fasce ogni tanti tempi quanti quelli indicati dalla classe di durata B relativamente al valore di caratteristica Agilità. Con un valore di agilità pari a 7 il personaggio correrà correndo 5 fasce in 31 tempi; con valore di Agilità pari a 4 percorrerà correndo 5 fasce in 40 tempi.

### 4.2.3 Resistenza (RES)

La Resistenza determina la quantità sforzi e privazioni fisiche che il nostro personaggio può sopportare, è quindi un indicatore della stanchezza del personaggio, può anche indicare la durata massima dei suoi sforzi.

Si può quindi dire che la Resistenza sia la capacità di sopportare la fatica del nostro personaggio.

**Punti Fatica (PF)** Altro dato influenzato dalla Resistenza sono i Punti Fatica. Essi determinano la quantità di azioni fisiche che il nostro personaggio può sopportare, è quindi un indicatore della stanchezza del personaggio. Ricordiamo che questa caratteristica è variabile perché diminuisce a seconda delle azioni che si compiono. Se un personaggio arriva a 0 o meno di Punti fatica allora sviene per la stanchezza. Può capitare che vi sia scritto -10 ai PF; indica quale valore sottrarre ai Punti fatica. Utile ricordare che normalmente ad ogni scena nuova i PF dei personaggi ritornano al massimo valore di Punti Fatica della scena precedente, meno il costo di un'azione (4 PF).

Ricordiamo che i PF vengono calcolati moltiplicando per 10 il valore Resistenza.

#### 4.2.4 Costituzione (COS)

La Costituzione determina la robustezza fisica del nostro personaggio. E per questo una caratteristica molto importante poiché determina la quantità di Punti Vita di un personaggio. Tendenzialmente ad una Costituzione elevata corrisponde infatti una mole elevata.

Si può quindi dire che la Costituzione rappresenti la robustezza fisica di un personaggio e ne determina i Punti Vita.

**Punti Vita (PV)** I Punti Vita indicano l'ammontare dei danni che il nostro personaggio può subire prima di morire. I Punti Vita rappresentano lo stato di salute del personaggio. Vengono calcolati moltiplicando per 10 la Costituzione. Se un personaggio scende a 0 o meno PV, allora rispettivamente entra in coma o muore.

#### 4.2.5 Intelletto (IN)

L'Intelletto è la capacità del personaggio di ricordare avvenimenti e incontri (anche il giocatore dovrebbe ricordarli) e di collegarli tra di loro. Non è invece l'intelligenza del personaggio poiché l'intelligenza del personaggio viene scelta dal giocatore che dovrà successivamente essere coerente con tale scelta. Se il giocatore ha costruito il personaggio come un povero stupido sicuramente non potrà avere, durante il gioco, colpi di genio e risolvere con l'intelligenza del giocatore quesiti duri o situazioni spinose; ma è anche vero il contrario, al personaggio geniale non dovrebbe essere concesso compiere qualche leggerezza.

Si può quindi dire che l'Intelletto serva per capire la capacità mnemonica del personaggio.

**Punti Mente (PM)** L'Intelletto determina i Punti Mente cioè la resistenza del nostro personaggio ad effettuare sforzi mentali, come ad esempio lanciare magie o collegarsi in rete tramite deck. In genere, dopo un riposo ristoratore, i Punti Mente sono uguali in valore all'IN; a seconda delle magie o degli sforzi mentali che

poi il nostro personaggio compie, i PM diminuiscono e risultano completamente distinti e indipendenti dall'Intelletto. Se un personaggio arriva a 0 o ad un valore inferiore di PM sviene per la stanchezza mentale.

Nella lettura di questo testo o nelle sedute di gioco capiterà sicuramente di incontrare la dicitura ad esempio -10 Punti Mente; ciò starà ad indicare un valore da sottrarre ai PM. Spesso per magie o sforzi mentali in generale viene riportato l'ammontare di PM richiesti che quindi vengono spesi nel compiere quell'azione o attività.

Utile ricordare che normalmente ad ogni scena nuova i PM dei personaggi ritornano al massimo valore di Punti Mente della scena precedente, meno il costo di un'azione (4 PM).

I PM si calcolano moltiplicando per 10 il valore Intelletto.

#### 4.2.6 Percezione (PERC)

La Percezione indica la capacità del nostro personaggio di intuire cose, rumori, odori, sapori, ecc. che lo circondano. La Percezione rappresenta quindi l'acutezza di tutti i sensi. Tipiche applicazioni di questa caratteristica sono lo sventare attacchi alle spalle o imboscate, l'intuire da dove provengano voci o altri indizi utili al gioco; oppure riuscire a leggere un listato al computer mentre scorre velocemente sullo schermo.

Si può quindi dire che la Percezione quantifichi l'acutezza di tutti i sensi oppure anche la capacità del personaggio di ricavare notizie utili da quanto percepisce.

**Acutezza percettiva (AcPer)** Questo valore derivato indica la distanza in fasce entro cui il personaggio riesce a distinguere l'oggetto della sua osservazione. Ciò è soprattutto vero per quanto riguarda la vista. Invece per gli altri sensi, saranno necessari di volta in volta correzioni.

Questo valore di AcPer viene trovato moltiplicando per 4 il valore Percezione.

#### 4.2.7 Reazione (REZ)

Per Reazione si intende la predisposizione nel reagire velocemente ad uno stimolo esterno. La REZ si può utilizzare in diverse occasioni: per fuggire da situazioni particolari, per spostarsi prima che ci venga inflitto un danno, come un masso che cade ecc.

La Reazione viene anche utilizzata come parametro di base per indicare la capacità di combattimento (da interpretare conformemente all'ambientazione scelta) del personaggio.

Si può quindi dire che la Reazione sia la velocità di reazione ad uno stimolo esterno.

**Tempi dei colpi** La Reazione risulta importante per quanto riguarda il combattimento. Infatti la caratteristica di riferimento per determinare i tempi di colpi, mediante la classe di durata è la Reazione. Normalmente

ai colpi vengono attribuite le classi di durata B pe i veloci, D per i normali, F per i lenti. Per dettagli maggiori sul combattimento sarà utile consultare il punto Combattimento.

#### 4.2.8 Ascendente (ASC)

L'Ascendente determina il carisma, la bellezza, l'aspetto fisico del nostro personaggio. Più l'Ascendente è basso, maggiormente il nostro alter ego sarà brutto e antipatico. Più è alto maggiormente gli sarà facile essere apprezzato e comandare.

Si può quindi dire che l'Ascendente determini il carisma, il fascino e l'aspetto di qualsiasi personaggio.

#### 4.2.9 Spirito (SP)

Lo Spirito determina la grandezza dello spirito combattivo del nostro personaggio, ed è indice della coscienza e della sicurezza di sé. Risulta quindi molto importante nell'interazione con creature e mostri soprannaturali quali: Fantasmi, Demoni, alieni terribili, ecc. Lo Spirito non ha niente a che fare con l'anima.

Si può quindi dire che lo Spirito indichi la grandezza dello spirito combattivo, la volontà del cuore del nostro personaggio e la capacità di resistere ad esseri di un'altra dimensione.

#### 4.2.10 Autocontrollo (AUC)

Per Autocontrollo si intende la capacità di controllo che il personaggio ha di sé nelle diverse situazioni che fronteggia. Si deduce da tale definizione che l'Autocontrollo indica quanto è saldo il legame tra giocatore e personaggio; il connubio con l'alter ego può infatti essere rotto in certe critiche condizioni e, in genere, a seguito di una Prova di Autocontrollo fallita, la guida del personaggio può passare al FATO per più o meno tempo.

Si può quindi dire che l'Autocontrollo rappresenti la forza di volontà e la capacità di sapersi controllare del nostro personaggio.

### 4.3 Costruzione del personaggio

A questo punto abbiamo a disposizione tutti gli elementi per rendere "reale" il personaggio: abbiamo gli elementi di tipo psicologico (validi per tutti i giochi di ruolo) e le conoscenze per dare le ossa di NEOGEOCO alla sua persona.

A tale scopo introduciamo la tabella per la creazione del personaggio.

Ogni giocatore avrà a disposizione 55 punti da distribuire tra le 10 Caratteristiche di cui abbiamo appena parlato.

Non potrà attribuirne più di dieci ad un'unica caratteristica poiché tale è il limite che si è scelto per i personaggi "umanoidi" di NEOGEOCO. Tanto meno potrà assegnarne meno di uno. Ovviamente tale limite può variare a seconda dell'ambientazione.

Bisogna comunque tenere presente che per queste regole, nonostante non si sia voluto inserire un'ambientazione, abbiamo posto come limite "umano" 10; ciò significa che l'uomo medio avrà 5 o 6. Ad esempio l'uomo più forte che si può incontrare nel nostro mondo avrà 10, forse Hulk avrebbe 17, mentre l'uomo sano più debole avrà 1 (ovviamente dopo una lunga malattia avrà anche di meno, ad esempio -4 !). Quindi i limiti "normali" di un uomo andranno da 1 a 10.

In base al valore attribuito alla caratteristica il personaggio avrà anche diverse potenzialità che vengono poi modificate e ulteriormente specificate e determinate dalle abilità.

Per ogni valore della caratteristica vengono attribuiti otto valori:

Nel momento in cui il giocatore ha scelto per ogni caratteristica un valore conosce già alcune potenzialità del proprio personaggio poiché ha ora molti elementi in più.

	A	B	C	D	E	F	G	pt
10	10	22	38	58	82	112	152	+3pt
9	12	25	42	64	89	120	161	+2pt
8	14	28	46	69	95	127	169	+1pt
7	16	31	50	74	101	134	177	+1pt
6	18	34	54	79	107	141	185	
5	20	37	58	84	113	148	193	
4	22	40	62	89	119	155	201	-1pt
3	24	43	66	94	125	162	209	-1pt
2	27	47	71	99	131	169	217	-2pt
1	31	52	77	104	137	176	225	-3pt

Scheda mini-Valori Medi

Le **lettere in alto** nella tabella rappresentano le durate delle azioni in corrispondenza delle quali vengono indicati i tempi, cioè le classi di durata (vedere poi il capitolo Concetti di NEOGEOCO). Alla lettera A quindi viene attribuita il significato di azione più veloce che è possibile compiere con quel valore di caratteristica; le altre lettere indicano via via azioni sempre più lente con l'aumentare dell'ordine alfabetico. Non sono prese in considerazione ulteriori classificazioni successive alla "G" poiché considerate non importanti ai fini del calcolo dei tempi in situazioni critiche. Ovvero sono risolvibili in piena discrezionalità dal FATO.



## 4.5 Conclusioni sul personaggio

Quindi ora abbiamo tutti gli elementi per la costruzione di un personaggio completo poiché abbiamo a disposizione sia le notizie riguardanti i suoi gusti, il suo modo di pensare, che le sue caratteristiche fisiche “genetiche” con le quali egli stesso si deve confrontare. Interagendo quindi riusciamo a dare al personaggio una solidità maggiore e a renderlo vivido.

Il personaggio è ovviamente anche inserito in una ambientazione che può essere di tipo fantasy, contemporanea, orrore, fantascienza, ecc. In funzione di ciò il personaggio avrà aspettative diverse, conoscenze diverse, storie diverse, ecc. il tutto sempre rispettando la plausibilità e la coerenza tra personaggio e ambientazione.

## 5 Sistema

Addentriamoci ora in quello che è il cuore del sistema di gioco e delle sue meccaniche. Risulta preferibile parlare già delle meccaniche per riuscire a successivamente a fare riferimento in maniera più agevole ad altri concetti che di volta in volta saranno spiegati.

Iniziamo ad occuparci dell’ambito di efficacia delle due principali **meccaniche di gioco** di NEOGEOCO.

### 5.1 La prova

Il meccanismo della **prova** viene usato ogni volta che un personaggio intraprenda un’azione.

La prova può essere suscitata dal personaggio, per qualunque attività o azione che voglia compiere. Ovviamente il FATO farà lanciare i dadi solo se non è certo della riuscita dell’azione o attività (altrimenti la considererà sicuramente effettuata con successo). In questo caso il personaggio ovviamente è al corrente di quanto compie e il giocatore tirerà i dadi.

*“Lara sta scappando inseguita da brutti ceffi armati; è da un po’ che corre inizia a essere stanca. Cerca di confonderli cambiando spesso strada e di acquisire un vantaggio, ma continua a vedere dietro se il luccicare delle armi che la tallonano. A un certo punto Lara vede di fronte a se un carro rovesciato”. Stefania dice che Lara decide di saltarlo. Il FATO dice a Stefania di tirare i dadi per compiere una prova su Reazione: Stefania tira i dadi ma fallisce. Il FATO prosegue a descrivere: “Lara non riesce a saltare, si sbatte contro il carro, cade e viene subito raggiunta dagli inseguitori.”*

Inoltre le prove possono essere suscitate dal FATO a causa di avvenimenti di cui il personaggio e il giocatore non sono responsabili o di cui non si sono volontariamente resi partecipi. In questo caso il personaggio non sarà al corrente di quanto accade (almeno prima della prova, quanto a dopo bisognerà valutare i risultati) e il giocatore non dovrebbe (per facilitare l’interpretazione nel gioco) conoscere né la circostanza che ha fatto decidere al FATO di tirare i dadi per una prova sul personaggio, né che il FATO sta tirando dei dadi per una

prova che sta compiendo il suo personaggio. Forse un esempio potrà essere d’aiuto.

*Gli inseguitori di Lara avavano avvelenato le loro lame; Lara cercando di divincolarsi si graffia con una; il FATO fa in modo che gli inseguitori non se ne accorgano; ora però resta il problema di verificare se Lara si è avvelenata o meno. Il FATO, mentre Stefania dice che Lara cerca di divincolarsi, decide di far fare a Lara la prova costituzione e senza dirle niente controlla la sua costituzione e tira lui stesso i dadi. Avrebbe addirittura potuto farle credere di star facendo un tiro per verificare se riusciva a divincolarsi.*

*Questo stratagemma serve sia al FATO per aver una risorsa in più in tutte le occasioni, sia ai giocatori per non influenzare l’agire del personaggi in base a quanto il giocatore sa, ma il personaggio dovrebbe non sapere.*

Per quanto riguarda la meccanica della prova essa è trattata nel capitolo 6.

### 5.2 Il confronto

Il meccanismo del **confronto** viene usato ogni volta che un personaggio compie un’attività che è osteggiata da un’altro personaggio sia controllato da un’altro giocatore sia dal FATO. Quindi ogni volta che c’è uno scontro tra diversi intenti; non semplicemente una difficoltà di successo. In qualche gioco questo concetto viene chiamato “prova resistita”. Abbiamo preferito il termine confronto anche perché meglio rendeva l’idea di scontro tra intenti diversi se non opposti.

Per quanto riguarda la meccanica del confronto essa è trattata nel capitolo 7.

## 6 Prova

La meccanica principale si sviluppa per mezzo di tiri di dadi. seguiranno ora l’approfondimento della **meccanica di gioco** delle prove e dello **schema di base della prova**.

### 6.0.1 Meccanica di gioco

Fondamentalmente è una prova in cui vengono tirati (normalmente tre) alcuni dadi. I risultati vanno ordinati in modo decrescente, quindi dal più alto al più basso. Vanno poi confrontati con i valori dati dal FATO (o valori di riferimento) per quell’azione. Il confronto va fatto per ordine: il primo valore di riferimento col valore più alto dei dadi; il secondo valore col secondo valore più alto, ecc.

Se i risultati dei dadi sono uguali o maggiori del proprio valore di riferimento, l’azione ha avuto successo.

Ad esempio il FATO ci dice che dobbiamo ottenere un risultato uguale o maggiore a 53. Il nostro personaggio tira i propri dadi: 736; li ordina 763 e li confronta. Il dado che ha fatto 7 ha superato il primo valore 5; quello che ha fatto 6 ha superato il secondo valore 3; per il terzo non c’è nessuna considerazione da fare (per il momento): l’azione ha avuto pienamente successo.

Proseguendo con gli esempi, il FATO ci dice che dobbiamo ottenere un risultato uguale o maggiore a 66. Il nostro personaggio tira i propri dadi: 556; li ordina 655 e li confronta. Il dado che ha fatto 6 ha eguagliato il primo valore 6; quello che ha fatto 5 non ha neanche uguagliato il secondo valore 6; per il terzo non c'è nessuna considerazione da fare (per il momento): l'azione non ha avuto successo.

Questa è la meccanica su cui si fonda tutto il sistema. Ci sono comunque aggiustamenti e particolarità che verranno trattati di seguito e soprattutto in "Dadi e modifiche".

La procedura più completa sia per il FATO che per il Giocatore, è esposta qui di seguito.

### 6.0.2 Schema di base della prova.

Questo piccolo schema è il riassunto della meccanica di gioco fondamentale di NEOGEOCO. Ogni punto sarà successivamente ripreso e approfondito e ampliato per meglio inquadrare la situazione.

Ricordiamo che ogni punto verrà approfondito in un apposito paragrafo. Talvolta l'approfondimento può risultare eccessivamente preciso o minuzioso, ma si è cercato di ottenere un prodotto completo; molte delle opzioni non saranno mai usate, ma sicuramente rendono meglio l'idea delle motivazioni e dei concetti che hanno spinto a stilare alcune regole piuttosto che altre.

1. Qualunque attività il personaggio voglia intraprendere può essere definita **azione**. Questo punto è trattato nel paragrafo 6.1.
2. Il FATO procederà ad **attribuire** all'azione una **caratteristica** o un'abilità di riferimento. Questo punto è trattato nel paragrafo 6.2.
3. Procederà inoltre a **quantificare la durata** dell'azione. Questo punto è trattato nel paragrafo 6.3.
4. Il FATO procederà ad una **classificazione** della **difficoltà** dell'azione. A questo punto il FATO ha già disponibili la difficoltà, la durata e la caratteristica di riferimento dell'azione. Questo punto è trattato nel paragrafo 6.4.
5. Spetta al FATO ora, in base a quanto già preso in considerazione, **valutare** se tale azione ha qualche possibilità di non giungere a compimento in funzione delle capacità del personaggio, della situazione in cui si trova e delle azioni che sono già in corso. Questo punto è trattato nel paragrafo 6.5.
6. Se il FATO giudica non esserci possibilità di insuccesso, l'azione avrà **automaticamente successo** nel tempo stabilito dal FATO stesso. Salta gli altri punti eccetto il punto 13. Questo punto è trattato nel paragrafo 6.6.
7. Se il FATO giudica esserci possibilità di insuccesso, in funzione della classificazione della difficoltà e della durata, troverà su una tabella (vedi più

sotto), una **coordinata** di riferimento per i dadi. Questo punto è trattato nel paragrafo 6.7.

8. Il giocatore, solo se l'azione dipende da lui ed è lui a volerla intraprendere, può eventualmente **contrattare** sulla coordinata. Questo punto è trattato nel paragrafo 6.8.
9. Il FATO in funzione della eventuale contrattazione cristallizza un **valore** di dadi, una **coordinata definitiva**. Questo punto è trattato nel paragrafo 6.9.
10. Il giocatore tirerà i **dadi** applicando le **modifiche** del caso ai risultati, in funzione della caratteristica attribuita all'azione. Questo punto è trattato nel paragrafo 6.10.
11. Il FATO o il giocatore stesso **verificherà** se l'azione ha successo confrontando i risultati coi valori trovati precedentemente. Questo punto è trattato nel paragrafo 6.11.
12. Il FATO **interpreterà** il risultato dei dadi. Questo punto è trattato nel paragrafo 6.12.
13. Il FATO descriverà ai giocatori, conseguentemente al susseguirsi delle azioni dei personaggi, **l'esito** della prova e quanto succede. Questo punto è trattato nel paragrafo 6.13.



## 6.1 Azione

Iniziamo a dare le chiarificazioni ulteriori che ci aiuteranno a capire più velocemente la struttura del sistema.

Tralasciamo le unità di misura e quanto deriva dalle caratteristiche poiché già descritte sopra.

**L'azione** è una qualunque attività svolta dal personaggio, infatti può avere come riferimento una qualsiasi delle Caratteristiche del personaggio o una qualsiasi delle sue abilità che abbiano attinenza con l'attività svolta. Ogni azione normalmente provoca la spesa di 4 PF.

### 6.1.1 Categorie

La categoria di una azione riguarda il tipo di impegno che il personaggio deve approfondire. Le azioni possono essere di tre categorie:

**Di concentrazione,** Un'azione di concentrazione può essere (in una ambientazione fantasy) il lancio di una magia, oppure il cercare di ricordare qualcosa, oppure ancora studiare un testo di astrofisica (magari in una ambientazione di fantascienza), cercare di penetrare in un terminale governativo, stare in bilico su una corda, ecc.

**Di movimento,** Un'azione di movimento può essere una corsa prolungata, un salto acrobatico, un tuffo in acqua, ecc.

All'interno di questa categoria vengono annoverati i colpi che vengono inferti in un combattimento corpo a corpo, ma anche quelli inferti con armi quali spade, bastoni, mazze, alabarde, ecc.

**Di precisione.** Un'azione di precisione può essere la riparazione di un meccanismo quantistico oppure di un orologio, la preparazione di una trappola, lo scolpire una statua, la costruzione di un gioiello, l'impegnarsi a scrivere alla tastiera del computer freneticamente la fine di un programma senza sbagliare i tasti prima di venire scoperti dai sistemi di sicurezza, ecc.

All'interno di questa categoria vengono annoverate anche le azioni quali lancio di pietre, tiro con l'arco, lo sparare con armi da fuoco, mirare un aereo mentre si è in ricognizione su un altro, ecc.

### 6.1.2 Genere

Il genere delle azioni riguarda l'ampiezza dell'attività svolta dal personaggio per portare a compimento l'azione. Oppure, dall'altra parte della medaglia, riguarda la quantità di attività necessaria per poter dichiarare compiuta l'azione. Le azioni possono essere di due generi:

**Semplice** Un'azione si definisce semplice quando è composta da **una** sola attività.

**Composta** Un'azione si definisce composta quando è formata da **più** di una attività. Raccomandiamo al FATO di non permetterne più di quattro per evitare eccessive complicazioni e un eccessivo discostarsi dal plausibile.

### 6.1.3 Classe

La classe delle azioni riguarda il tipo di impegno profuso dal personaggio per portare a compimento l'azione. L'impegno può essere solo di natura fisica (categoria di movimento) oppure sia fisica che mentale (ad esempio velocità e saldezza di nervi, ecc) o quant'altro. Le azioni possono essere di due classi:

**Omogenea** Un'azione composta è detta omogenea se le azioni o le attività che la compongono sono di una stessa categoria. Esempio di questo può essere quella di un combattente che mentre salta per evitare un colpo ne sferra un altro, oppure chi cerca di ascoltare il rapporto di un suo interlocutore mentre sta compilando un programma al computer, ecc.

**Disomogenea** Un'azione composta è detta disomogenea se le azioni o le attività che la compongono appartengono a categorie diverse. Un esempio può essere quello di un arciere che cerca di prendere la mira mentre la barca su cui si trova è sollevata dalle mareggiate, oppure quella di una spia che mentre cerca di prendere tempo dicendo cose sensate cerca una via di fuga tra la folla o tra i muri della sala, ecc.

### 6.1.4 Tipologia

La tipologia delle azioni riguarda il loro concatenarsi temporale quindi il modo in cui le attività presenti in una azione composta si susseguono.

Le azioni possono essere di tre tipologie:

**Contemporanea** Un'azione composta in cui una ricomprende temporalmente le altre all'interno della sua durata, viene definita contemporanea. Un esempio può essere quello di un boia che cerca di saltare e contemporaneamente (mentre salta poiché raggiunge il punto più in alto durante il salto) cercare di afferrare una corda che pende dal soffitto. Il suo tentativo di afferrare la corda non sarà sicuramente più lungo della durata del salto che riesce a compiere.

**A successione** Un'azione, composta in cui nessuna ricomprende temporalmente le altre all'interno della sua durata, viene definita a successione. Un esempio può essere quella di un atleta che cerca di tuffarsi per prendere una palla, la afferra e la rilancia. Consigliamo al FATO di prendere nota dei tempi parziali per meglio riuscire a valutare le azioni o attività che, a seconda del tempo trascorso sono state portate a compimento.

**Mista** Un'azione composta in cui una ricomprende temporalmente solo qualche azione, non tutte le altre, all'interno della sua durata, lasciandone "fuori" qualcuna, viene definita mista. Un esempio può essere quella di un guerriero che mentre corre tira una freccia e poi si nasconde. La corsa ricomprende il tiro con l'arco ma non il nascondersi. Consigliamo al FATO di prendere nota dei tempi parziali per meglio riuscire a valutare le

azioni o attività che, a seconda del tempo trascorso sono state portate a compimento.

### 6.1.5 **Precisazione**

Tutte queste classificazioni riguardo le azioni, servono ai giocatori per capire appieno lo schema di gioco e per avere punti di riferimento durante il gioco per fare scelte in linea col personaggio. Ciò per meglio avere presente la struttura di gioco e riuscire a gestire il personaggio come ruolo e non come ottimizzazione di regole. Serve anche al FATO per avere canoni di giudizio al fine di garantire una maggiore equità. Equità però non vuol dire necessariamente cristallizzazione e fissità di canoni di scelta. Infatti, in piena libertà del FATO (se egli stesso giudica saggio), è consentito cambiare certe scelte fatte precedentemente. Mi spiego meglio: riguardo alla categoria di azioni “concentrazione” abbiamo fatto l’esempio di un giocoliere sulla corda; ebbene il FATO ha piena libertà di considerare la medesima azione, date le circostanze, anche come un’azione di precisione poiché giudica e valuta che il minimo spostamento dei piedi sulla corda sia fondamentale per la riuscita dell’azione. Quindi precisione piuttosto che concentrazione. Oppure può valutare come concentrazione poiché pensa che in un dato caso sia fondamentale l’aspetto psicologico del personaggio in quanto solo riuscendo a mantenere il controllo di sé avrà possibilità di cavarsela. Ovviamente in tutti questi casi la caratteristica di riferimento varia da Intelletto a Percezione a Autocontrollo.

Questo è solo un esempio per manifestare che ogni azione ha più aspetti cui far riferimento e quindi il FATO a seconda della situazione o del personaggio ha facoltà (per legittimità, per equità, per dar vivacità al gioco, per ogni altro motivo valido) di scegliere quello che secondo lui si addice di più a quanto sta capitando. Questo è valido anche per la fase di **Attribuzione**.

## 6.2 **Attribuzione caratteristiche**

Per ciascuna azione il FATO, in funzione di quanto è stato detto dal giocatore, attribuirà all’azione una caratteristica di riferimento. Tale caratteristica rispecchierà la natura dell’azione. A tale caratteristica si farà riferimento per trovare ogni altra nozione che scaturisce dalla scheda in base alla tabella di attribuzione. Oltre che a caratteristiche si potrà fare riferimento anche ad abilità inerenti.

### 6.2.1 **Azioni semplici**

Attribuire ad una azione una caratteristica di riferimento appare particolarmente intuitivo per tutte le azioni **semplici**. Facciamo degli esempi.

Il personaggio cerca di saltare un bastone che rotola verso di lui: se il FATO vuole privilegiare l’aspetto sorpresa dell’avvenimento attribuirà l’azione a Reazione Attiva, altrimenti sembra normale attribuirlo ad Agilità. Oppure il personaggio cerca di dare un pugno contro

un altro: questo è uno dei pochi casi in cui è obbligatorio far riferimento come attribuzione alla caratteristica Reazione. Oppure durante un colloquio di lavoro di un personaggio il FATO può attribuire al candidato una prova sia ad Autocontrollo, se crede che il personaggio sia più indirizzato verso il timore, o anche ad Ascendente se crede sia in atto un contrasto, un incontro di personalità.

### 6.2.2 **Azioni composte**

L’attribuzione alle azioni composte può risultare un po’ più problematico. Possono essere scelte molte vie di attribuzione; consigliamo al FATO di seguirne solo una e di non cambiarla in corso di seduta oppure discutere i cambiamenti coi giocatori. I metodi che suggeriamo, non gli unici possibili quindi, sono i seguenti:

**Prevalenza** Avendo valutato tutte le attività che intervengono nell’azione composta, il FATO sceglierà come Caratteristica o abilità “totale” dell’azione composta quella che gli sembrerà prevalere nell’insieme, quella che gli sembrerà rispecchiare maggiormente la natura complessiva dell’azione composta.

**Migliore** Avendo valutato tutte le attività che intervengono nell’azione composta, il FATO sceglierà come Caratteristica “totale” dell’azione composta quella da un punto di vista numerico migliore quindi la più alta che interviene.

**Peggior** Avendo valutato tutte le attività che intervengono nell’azione composta, il FATO sceglierà come Caratteristica “totale” dell’azione composta quella peggiore quindi la più bassa che interviene. Ciò penalizzerà il gioco per così dire spettacolare poiché i giocatori conoscendo la maggiore difficoltà non si lanceranno in spericolatezze.

**Influenza** Avendo valutato tutte le attività che intervengono nell’azione composta, il FATO sceglierà come Caratteristica “totale” dell’azione composta quella che gli sembrerà attribuibile all’azione che può essere definita come fondamentale tra quelle intraprese, all’azione che può essere definita come necessaria e imprescindibile per il compimento dell’azione.

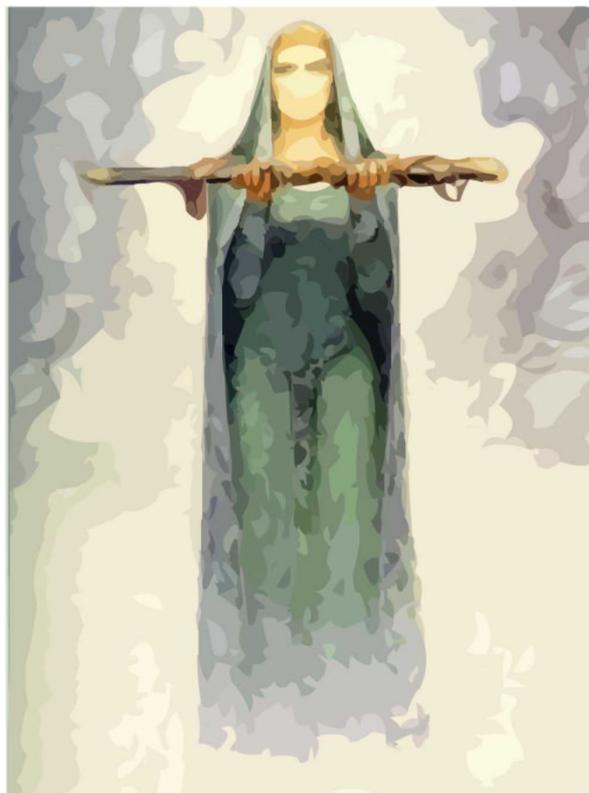
### 6.2.3 **Caratteristica o abilità**

Sembra bene ricordare che è giusto per il giocatore far presente al FATO la conoscenza da parte del suo personaggio di abilità che possono essere prese a riferimento per l’attribuzione della caratteristica. Ciò poiché le abilità possono essere paragonate come già ricordato, a caratteristiche limitate. Inoltre le abilità nel loro ambito, sono tendenzialmente migliori rispetto alla caratteristica cui fanno riferimento.

### 6.2.4 Precisazione

Fermo restando la validità del paragrafo 6.1.3 riguardo quanto detto circa le classificazioni, consigliamo comunque al FATO di non eccedere in “libere” interpretazioni nell’attribuzione delle caratteristiche poiché può portare ad un atteggiamento da parte dei giocatori di indifferenza verso le inclinazioni del proprio personaggio se questa libertà non viene usata più che correttamente. Inoltre può ingenerare nei giocatori un atteggiamento tale per cui cercheranno le soluzioni nelle pieghe del regolamento e non nel ruolo del personaggio.

Inoltre per maggiore realismo e coerenza sembra importante rimanere il più chiaramente possibile in uno stesso solco senza continuare a modificarlo e variarlo. Non mi stanco però di ricordare che tutto deve essere al servizio del divertimento e della coerenza dell’ambientazione e dei personaggi.



## 6.3 Quantificazione della durata

Per portare a termine ogni azione occorre un certo periodo di tempo. Ciascuna azione avrà il suo. Per semplicità le durate delle azioni sono state inserite dentro classi di durata. Le classi di durata nelle varie tabelle sono indicate dalle lettere maiuscole come A, B, C, ecc. Genericamente si può dire che le lettere A e B riguardano le Azioni veloci; C, D e E quelle normali; le altre quelle lente. La quantificazione quindi avviene non tramite tempi, ma attraverso classi che poi per mezzo della caratteristica di riferimento permettono una quantificazione precisa in tempi. Le classi di durata sono:

- **fulminea** (V) (A)
- **velocissima** (V) (B)
- **veloce** (N) (C)
- **normale** (N) (D)
- **lenta** (N) (E)
- **lentissima** (L) (F)
- **lunghissima** (L) (G)

### 6.3.1 Azioni semplici

La quantificazione di una azione semplice non dovrebbe comportare altri problemi. Spetta al FATO stabilire in quale classe di durata rientra un’azione, oppure il FATO stesso la quantifica precisamente in tempi senza passare attraverso la scorciatoia delle classi.

### 6.3.2 Azioni composte

La quantificazione di una azione composta invece può creare alcune problematiche. Ciò poiché a seconda del tipo di azione può essere utilizzato un metodo differente per la quantificazione della durata.

### 6.3.3 Azioni composte contemporanee

Per quanto riguarda le azioni composte contemporanee l’unico parametro cui far riferimento è la durata dell’azione che le ricomprende tutte. Ricordiamo che non necessariamente il numero di tempi espresso dalla classe è l’azione che ci immaginiamo; infatti ad esempio un certo salto che può essere classificato come B quindi, per un personaggio con agilità 7, di 31 tempi, non significa necessariamente che il personaggio stia in aria per 31 tempi (che non sono pochi), tutt’al più significa che i tempi indicati contemplano anche tutto il tempo necessario per la preparazione e del salto stesso e dell’atterraggio.

### 6.3.4 Azioni composte a successione

La quantificazione delle azioni composte a successione invece è un processo che può risultare particolarmente difficile. Ciò si verifica soprattutto per l’infinita possibilità di concatenazioni. Ricordiamo al FATO di cercare di evitare di avere azioni composte da più di quattro attività. Una volta terminata la fase di Attribuzione delle caratteristiche si può procedere in vari metodi:

**Dettagliata** Si considerano tutte le attività che compongono l’azione composta a successione come semplici e si quantifica la durata per ciascuna. Ad esempio un atleta che cerca di tuffarsi per prendere una palla, la afferra e la rilancia: attribuzione agilità (7); tuffarsi per prendere la palla A (16 t), afferrarla B (31 t), rilanciarla C (50 t). In questo modo si potrà osservare nel tempo il compiersi dell’azione nella sua interezza. Quindi al 33° tempo saremo poco dopo la metà della seconda

azione. La durata sarà quindi data dalla somma delle classi A+B+C per un totale di 97 tempi.

Il difetto di questo metodo risiede nel fatto che non viene dato nessun incentivo a compiere azioni composte e quindi complesse.

**Ottimizzata** Questo metodo coincide con quello dettagliato eccetto per il fatto che se un'azione è composta da più di due attività è data facoltà al FATO di non conteggiare nel calcolo finale una tra le classi di durata che sono state assegnate. Maggiormente si vuole incentivare il compiere azioni composte e complesse maggiore sarà la classe di durata che si vorrà non conteggiare nel calcolo finale.

**Precisa** La quantificazione della durata è rimessa interamente al FATO. Il FATO può decidere autonomamente la durata di una o più azioni esprimendola in tempi anziché ricorrere alle classi di durata.

### 6.3.5 Azioni composte miste

Per quanto riguarda le azioni miste risultano sempre validi i consigli e quanto detto per le azioni composte a successione e contemporanee per le rispettive parti.



### 6.3.6 Precisazione

Fermo restando la libertà totale del FATO, anche in questo caso è utile cercare di rimanere saldi nelle proprie scelte per evitare incoerenze e giocatori polemici...

Comunque l'alternativa valida è spiegare i problemi e risolverli coi giocatori. Ciò è tanto più vero quanto più questi problemi coinvolgono talmente il sistema da influire sulle scelte del giocatore in funzione dell'efficacia di una regola e non in funzione del personaggio.

## 6.4 Classificazione della difficoltà

Ogni azione ha una propria difficoltà che è in funzione della situazione, dell'ambientazione, ecc.

Le classificazioni della difficoltà dalla meno impegnativa alla più impegnativa:

- **banale** (1)
- **facile** (3)
- **semplice** (5)
- **normale** (7)
- **difficile** (9)
- **ardua** (11)
- **pazzesca** (13)
- **sovraumana** (15)
- **innaturale** (17)

### 6.4.1 Azione semplice

Per quanto riguarda l'azione semplice c'è poco da dire. Il FATO compie una analisi della difficoltà e la classifica.

### 6.4.2 Azione composta

La classificazione alle azioni composte può risultare un po' più problematico. Possono essere scelte molte vie di classificazione; consigliamo al FATO di seguirne solo una e di non cambiarla in corso di seduta oppure, se emerge l'esigenza, di discuterne coi giocatori. I metodi sono i seguenti:

**Prevalenza** Avendo valutato tutte le attività che intervengono nell'azione composta, il FATO sceglierà come difficoltà "totale" dell'azione composta quella che gli sembrerà prevalere nell'insieme, quella che gli sembrerà rispecchiare maggiormente la natura complessiva dell'azione composta.

**Maggiore** Avendo valutato tutte le attività che intervengono nell'azione composta, il FATO sceglierà come difficoltà "totale" dell'azione composta quella maggiore quindi la più alta che interviene.

**Minore** Avendo valutato tutte le attività che intervengono nell'azione composta, il FATO sceglierà come difficoltà "totale" dell'azione composta quella inferiore quindi la più bassa che interviene.

**Influenza** Avendo valutato tutte le attività che intervengono nell'azione composta, il FATO sceglierà come difficoltà "totale" dell'azione composta quella che gli sembrerà propria dell'azione che può essere definita come fondamentale tra quelle intraprese, quella che gli sembrerà necessaria e imprescindibile per il compimento dell'azione.

## 6.5 Valutazione

A questo punto il fato, conosce la difficoltà, la caratteristica di riferimento e la durata dell'azione. E' anche al corrente di quanto sta succedendo nell'ambientazione in concomitanza con l'azione del personaggio. Ora potrà valutare se tale azione ha qualche possibilità di non giungere a compimento.

Se tutto sembra che possa andare per il meglio, l'azione avrà successo automatico; altrimenti bisognerà verificare l'effettiva riuscita.

## 6.6 Successo automatico

Se il FATO giudica che per questa azione non ci sarà bisogno di verificare il suo effettivo e voluto realizzarsi, se nulla succede che interferisce con l'azione, ha effetto allo scadere della durata e il FATO provvederà a descrivere ai giocatori il susseguirsi delle azioni dei personaggi e il loro esito. Ciò che può interferire sono, per esempio, azioni che hanno esito prima dell'effetto di questa e modificando il bersaglio, frapponendosi, togliendo il trampolino mentre il personaggio si sta tuffando, ecc.

## 6.7 Coordinata

Se invece esiste una possibilità concreta che il personaggio fallisca il suo intento allora saranno necessari i tiri dei dadi per verificare l'esito dell'azione. A tale fine il FATO dovrà proporre una coordinata per l'azione.

Il FATO ora cristallizza le scelte compiute dal personaggio. Manca ora un ultimo passo. Assegnata all'azione la classe di durata con le lettere (A, B, C, ecc.), e le "coordinate" indicanti le difficoltà (1, 2, 3, ecc.) dell'azione, bisogna scegliere a quale riga di valori riferirsi tra quelli presenti nella cella indicata. Ad esempio nella coordinata 3 vi si trova quattro righe, ciascuna delle quali ha un numero diverso di valori e valori diversi. Andiamo con ordine.

### 6.7.1 Azioni semplici

La prima riga deve essere presa come riferimento nel caso di azione semplice. Solo in questo caso.

### 6.7.2 Azioni composte omogenee

Nel caso di azioni composte omogenee bisogna prendere come riferimento:

- la seconda riga nel caso di azione composta da due "attività";

- la terza riga nel caso di azione composta da tre "attività";
- la quarta riga nel caso di azione composta da quattro "attività".

Questa è la rappresentazione delle coordinate

	A	B	C	D	E	F	G
banale 1		32 52 532 5442	normale 7	66 743 8632 75442	pazzesca 13	10 10 10 96 10 976 99992	
2		52 43 642 6333	8	94 763 9642 85444	14	9 9 6 10 9 6 10 976 99992	
facile 3		43 62 742 2222	difficile 9	96 864 9753 77773	sovrumana 15	9 9 8 10 9 8 10 987 99995	
4		62 322 752 63322	10	98 965 9765 77774	16	9 9 9 10 9 9 10 998 99998	
semplice 5		73 932 5432 84322	ardua 11	10 7 985 9883 97776	innaturale 17	10 9 8 10 987 109975 109996	
6		53 742 7532 66442	12	99 986 9877 77777	18	10 9 9 10 998 109988 1010998	

coordinate

### 6.7.3 Azioni composte disomogenee

Se l'azione composta è disomogenea si considererà, ai soli fini della determinazione della coordinata, come se vi fosse un'attività in più a prescindere dal numero di attività effettive, quindi si guarderà un riga più in basso. Quindi se l'azione viene ad annoverare tre "attività" disomogenee si farà riferimento alla quarta riga.

*Nell'esempio dell'arcere che corre mentre lancia una freccia e dopo si nasconde,*

## 6.8 Contrattazione eventuale

La contrattazione eventuale è una fase molto veloce in cui il giocatore corregge il tiro delle scelte del personaggio cercando essere più efficace. Essa può essere concessa a discrezione del FATO.

Si procede alla contrattazione solo se l'azione o l'attività sia stata intrapresa su volontà del personaggio e non invece sia necessitata dalla situazione creata dal FATO e non prevista o voluta dal giocatore. Si consiglia quindi di concedere la contrattazione solo nel caso in cui l'iniziativa sia partita dal giocatore. Questo poiché il giocatore può non avere chiaro il contesto in

cui il personaggio si muove e questo può capitare non per distrazione (quindi colpa del giocatore), ma perché viviamo nei nostri panni e non in quelli del personaggio (o almeno *dovremmo*).

Questa fase si conclude semplicemente con una breve proposta del giocatore, per modificare qualche aspetto della coordinata e, come risposta del FATO, un sì o no. Viene accettato anche un quasi.

*Facendo un inciso, certamente sarebbe opportuno che il FATO e i giocatori non si distraessero, che il FATO riuscisse a rendere vivida e chiara ogni descrizione e che i giocatori sviluppassero una buona interpretazione; tuttavia questo è sempre molto difficile anche per incapacità nostra di immaginarci efficacemente, da una parte, quanto pensa il FATO, dall'altra, quanto in quell'ambientazione, se diversa dal nostro mondo, capita e succede normalmente.*

### 6.8.1 Tempo

Al FATO spetta il diritto di permettere o meno al giocatore di ritrattare quanto dichiarato (fondamento della **coordinata**) circa le azioni del personaggio. Una volta che il FATO ha espresso la sua Coordinata, il giocatore può scegliere se cercare di compiere il tutto più velocemente, cercando di raggiungere una classe di durata minore, oppure più lentamente usando una **classe di durata** maggiore. Ovviamente velocizzare un'azione può significare anche renderla più difficile, mentre rallentarla potrà significare renderla più facile. Ciò influenzerà la coordinata di riferimento.

Ad esempio il FATO cristallizza l'azione come durata e come difficoltà in B3 2° riga; a questo punto il giocatore può decidere se impegnare il suo personaggio a sveltire l'azione (ottenendo una azione più veloce ma per questo più difficile pari a un A5 2° riga), sopportandone l'onere, oppure a rallentarla (C1 2° riga).

Quindi velocizzare o rallentare l'azione può avere ripercussioni non solo sulle classi di durata, ma anche sulla difficoltà.

### 6.8.2 Difficoltà

Il FATO può decidere se permettere al giocatore di contrattare sulla **difficoltà** dell'azione, aggiungendo o togliendo particolari, anche dopo la dichiarazione al FATO di quanto il personaggio vuole compiere. Ciò influenzerà la difficoltà; più basso è il numero più facile è la prova.

Ad esempio il FATO cristallizza l'azione come difficoltà e come durata in B3 2° riga; a questo punto il giocatore può decidere di aggiungere dei particolari o descrivere la modalità con cui vuole fare un'azione. Ciò rende l'azione più difficile provocando la modificazione da parte del FATO della coordinata (un B4 2° riga) oppure togliendo particolari (B2 2° riga). Ovviamente ogni scelta modificherà plausibilmente la probabilità di riuscita.

### 6.8.3 Numero

Il FATO può decidere se permettere al giocatore di contrattare anche sul **numero** di attività nelle azioni composte influenzando così sulla riga della cella di riferimento anche dopo la dichiarazione al FATO di quanto il personaggio vuole compiere.

Ad esempio il FATO cristallizza l'azione come difficoltà e come durata in B3 2° riga; a questo punto il giocatore può decidere di aggiungere un'ulteriore azione modificando la coordinata (ottenendo un B3 3° riga) oppure togliendo un'attività (B3 1° riga). Ovviamente ogni scelta modificherà la probabilità di riuscita.

Una volta che il giocatore ha deciso il FATO determina il nuovo valore o coordinata definitiva.

### 6.8.4 Attenzione

Sicuramente da parte del FATO sarà necessario anche evitare che giocatori scaltri cerchino di sfruttare la possibilità di ritrattazione adoperandosi in modifiche esagerate. Il FATO vegli su questi giocatori e limiti le loro scorribande nel campo del cosiddetto "Io ci provo, tanto non ci perdo...". Inoltre è anche poco serio nei confronti del personaggio. Se il personaggio decide in un certo modo (a meno di dati incolpevolmente ignorati dal giocatore), sarebbe il caso di rimanere all'interno di queste scelte, per coerenza e interpretazione.

## 6.9 Coordinata definitiva

A questo punto il FATO decide e definitivamente stabilisce un valore, ad esempio A3 2° riga. Questa sarà la **coordinata definitiva**.

### 6.10 Dadi e modifiche

Il personaggio ha di norma tre dadi da tirare per verificare la riuscita o meno delle prove o confronti. Questi dadi possono variare in funzione delle abilità e del valore della caratteristica cui l'azione si riferisce. Esistono quindi tre cause di modifiche al tiro dei dadi.

#### 6.10.1 Caratteristica

La caratteristica cui è attribuita l'azione influenza il tiro dei dadi in quanto al risultato di essi vanno sommati o sottratti i punti rispettivamente dell'ultima colonna della tabella. In caso di somma sarà il giocatore a stabilirne la modalità ripartendoli tra i dadi come meglio crede; in caso di sottrazione sarà il FATO a stabilirlo (consigliamo di sottrarre tendenzialmente la stessa somma da tutti i dadi, privilegiando i risultati maggiori, ma ogni variazione a questo consiglio può legittimamente essere compiuta dal FATO sempreché sia nei limiti dell'ammontare dei punti da distribuire).

### 6.10.2 Abilità

Anche le abilità influenzano il tiro dei dadi in quanto al risultato di essi vanno sommati i punti che le abilità forniscono.

Ricordiamo che i punti che le abilità forniscono sono già comprensivi dei punti derivanti dalla caratteristica.

### 6.10.3 Tiro

Ogni risultato di dieci (considerato senza modifiche, quindi puro) di un tiro di dado, permette di lanciare un altro dado. Consigliamo al FATO di far lanciare i dadi esclusivamente se è utile. Infatti se la prova o il confronto ha già avuto successo è superfluo accanirsi coi dadi.

Normalmente i personaggi hanno tre dadi da tirare e analizzando il tabellone si nota che chi ha solo tre dadi non potrà compiere azioni composte da più di due attività poiché in questo caso i dadi richiesti sono quattro. Il giocatore comunque, se vuole, rischiando un insuccesso clamoroso, può tentare la sorte: tira i suoi dadi se un risultato è uguale a dieci tirerà un altro dado e poi si verificherà.

Gerelt deve ottenere 9642. Se con tre dadi ottengo 8 3 10 che ordinati divengono 10 8 3, ha ancora qualche possibilità di riuscita; avendo ottenuto un 10 ritira un dado: ottiene 4. Ora i risultati sono 10 8 4 3. Gerelt ha avuto successo! Se vesse ottenuto nel primo tiro 10 2 2 avrebbe potuto ritirare sperando in un ulteriore dieci per rimediare coi tiri successivi alla coppia di due.

Alex Furente vuole compiere un'azione per lui particolarmente difficile D11 4° riga: 8 5 4 4 4. ha solo tre dadi e ottiene, giàordinati, 10 8 4. Potrà avere successo solo se con un ulteriore tiro otterrà un dieci per poter nuovamente ritirare. Se non ottiene un dieci avrà fallito sicuramente (10 9 8 4: manca un valore quindi la prova o azione è fallita); altrimenti se lo ottiene il terzo tiro dovrà essere uguale o maggiore di 4 (10 10 8 4 4) per poter avere successo nella prova.

### 6.10.4 Situazione

Anche la situazione in cui si trova il personaggio ovviamente influenza la prova: alzarsi in piedi con indosso un'armatura sarà più difficile che senza, oppure prendere la mira da fermo è più facile che su un treno.

Inoltre la situazione ha importanza fondamentale anche nel caso di confronti e parate (vedi oltre).

### 6.11 Verifica

A questo punto il FATO o il giocatore verifica, attraverso il procedimento descritto nel punto 6.0.1 Meccaniche di base, se il risultato ottenuto attraverso i dadi sancisce il successo o meno dell'azione.

### 6.12 Interpretazione

Il FATO quindi dovrà ora dare realtà nel gioco a quanto hanno consigliato i dadi.

Il FATO prima di ogni descrizione dovrà avere presente tutta la situazione: i motivi che hanno spinto il personaggio a comportarsi in una determinata maniera, lo scopo che si prefiggevano, come egli ha intenzione di "manipolare" le loro azioni e dove vuole condurli (se vuole condurli da qualche parte), tutte le azioni (comprese quelle precedenti), gli oggetti circostanti, i personaggi vicini, e quant'altro giudichi possa interferire con essa (teoricamente anche i fenomeni atmosferici per essere precisi).

Il FATO è a conoscenza di ogni cosa e sarà suo compito "integrare" ciò che il personaggio è riuscito a fare con quanto già accade attorno a lui. Quindi il FATO dovrà provvedere a descrivere gli esiti dell'azione e come questa interagisca con l'ambientazione.

Inoltre dovrà considerare anche l'interpretazione dei giocatori circa il personaggio, al fine di evitare di essere punitivo laddove le azioni siano state dettate da coerenza col personaggio e con l'ambientazione (coerenza, sia dal punto di vista emotivo personale che di atteggiamento nei confronti di quanto accade loro intorno, lodabile) anche se l'azione astrattamente non era delle migliori.

Teoricamente, maggiore è lo scarto tra coordinata e risultato dei dadi, maggiore è il successo o l'insuccesso. Inoltre il FATO dovrà anche stare attento a far sì che la coerenza di interpretazione del giocatore non vada a discapito del personaggio sembrando "punitivo" (soprattutto con giocatori inesperti).



#### 6.12.1 Passi di interpretazione

Ai fini dell'interpretazione dei risultati, per organizzare meglio la descrizione l'azione sia essa semplice che

composta, si può suddividere in tre concetti:

- **presupposto**
- **preparazione**
- **finalizzazione**

Tali concetti possono poi essere adattati per ogni tipo di azione, sia essa un semplice incantesimo oppure un tiro con l'arco, una corsa in automobile o quant'altro. Le coordinate riconducibili ad una azione semplice sono sempre indicate nella 1° riga e composte da solo 2 valori. Il primo può essere interpretato sia per il presupposto che per la preparazione, il secondo sia per la preparazione che per la finalizzazione. Questo poiché ci sono solo due valori; altrimenti per le azioni composte, che prevedono una coordinata che fa riferimento almeno di 2° riga con almeno 3 valori, risulta tutto molto più schematico e adattabile. Ciò facilita l'interpretazione circa gli esiti del fato.

Ricordiamo che i valori delle coordinate sono ordinati in maniera decrescente, quindi in funzione di quale valore i dadi non hanno raggiunto, sarà facile al FATO attribuire un'interpretazione consona a uno di questi tre concetti. Ciò poiché si è pensato un parallelismo tra ordine necessario in cui le azioni vengono effettuate e ordine dei dadi.

Seguiranno ora degli esempi di adattamento di questi concetti per l'interpretazione di azioni quali il lanci di una magia, il tiro di un faser, un colpo. Inizieremo con le azioni semplici. Ricorriamo che sono dei semplici esempi e che la fantasia del FATO sarà la principale fonte di ispirazione dell'interpretazione dei fatti, dei dadi, delle situazioni.



## Magia

Per quanto riguarda la magia o tutte le attività che richiedono un intenso sforzo mentale, i passi di interpretazione possono essere intesi in questo modo:

1. concentrazione
2. preparazione
3. finalizzazione

Il **primo** passo quindi è la concentrazione. Il personaggio richiamerà i ricordi, le energie, le conoscenze necessarie all'azione. Se, tra tutti i passi di interpretazione, solo questo viene a mancare, la descrizione dell'esito sarà sicuramente scarsa riducendosi alla delusione del personaggio per il fallimento pieno.

*Lara vuole lanciare una magia. Una palla di fuoco, non troppo grande poiché è dentro una stanza piccola, contro Arran che non le permette di uscire dal suo puzzolente covo. Il FATO le dice E6 1° riga (94). Lara ha paura che se rallenta l'azione per renderla più facile non farà in tempo a completarla prima che si accorgano di quanto sta compiendo. Accetta le coordinate. Lara ha di intelletto 6 quindi non deve apportare ai dadi nessuna modifica dovuta alla caratteristica. Lancia i sui tre dadi 843. In questo caso è il primo dado a essere inferiore alla coordinata, quello che può essere assimilato al concetto di interpretazione "concentrazione". Ha fallito! Il FATO descrive la scena: "Inizi la tua concentrazione, ma mentre stai richiamando i tuoi ricordi e già il calore del fuoco danzava sulle tue dita, la guardia grassa si rivolge a te chiedendoti di non dormire che di lì a poco ci sarebbe stata una festa, ridendo, e saresti stata la protagonista. Ciò ti fa distrarre e perdere la concentrazione, compresi i PM."*

Il **secondo** passo riguarda la preparazione. Il personaggio dopo che è riuscito a richiamare i ricordi, le energie, le conoscenze necessarie all'azione dà loro forma rielaborandole per i suoi scopi. Se, tra tutti i passi di interpretazione solo questo viene a mancare, la descrizione dell'esito sarà varia a seconda della gravità dell'errore. Infatti la sua riuscita potrà essere un po' diversa da come si aspettava il personaggio variando tra l'estensione, la durata, gli effetti di quanto stava preparando.

*Immaginiamo come esempio la stessa situazione di prima. Il FATO le dice E6 1° riga (94). Lara tira i dadi ottenendo un 922. Questa volta ha fallito il secondo dado. In questo caso è il secondo dado a essere inferiore alla coordinata, quello che può essere assimilato al passo di interpretazione "preparazione". Ha fallito! Il FATO descrive la scena: "Inizi la tua concentrazione hai richiamato i tuoi ricordi e già il calore del fuoco danza sulle tue dita, la guardia grassa si rivolge all'altra e sghignazzano accennando a te, tu inizi le procedure mentali per lanciare questa palla di fuoco. Qualcosa però ti sfugge, ma forse no, riesci ad arrivare alla fine della magia e a lanciarla. Qualcosa però non funziona vorresti lanciare la magia sul grassone sghignazzante, ma hai sbagliato qualcosa nella procedura:*

*anziché una bella palla di fuoco detonante, attorno al grassone compare uno stormo di fiammelle viola che subito esala l'ultima scintilla e si spegne. Perdi i PM necessari. Ora le guardie ti guardano e sono in piedi di fianco a te!"*.

Il **terzo** passo riguarda la finalizzazione. Il personaggio dopo che è riuscito a richiamare i ricordi, le energie, le conoscenze necessarie all'azione e dare loro sostanza conforme ai suoi scopi, lancia la magia. Se, tra tutti i passi di interpretazione solo questo venisse a mancare, la magia lanciata avrà sicuramente qualche effetto, tendenzialmente conforme ai suoi intenti, ma con risultato diverso poiché non sarà preciso l'ambito di effetto della magia, oppure ci sarà un errore di persona o addirittura di intensità.

*Immaginiamo come esempio la stessa situazione di prima. Il FATO le dice E6 1° riga (94). Lara tira i dadi ottenendo un 922. Questa volta ha fallito il secondo dado. Il FATO in mancanza del terzo valore della coordinata, decide di attribuirlo al terzo concetto di interpretazione. Allora considera il secondo dado come se fosse il terzo che può essere assimilato al passo di interpretazione "finalizzazione". Ha fallito! Il FATO descrive la scena: "Inizi la tua concentrazione hai richiamato i tuoi ricordi e già il calore del fuoco danza sulle tue dita, la guardia grassa si rivolge all'altra e sghignazzano accennando a te, tu inizi le procedure mentali per lanciare questa palla di fuoco. Tutto procede per il meglio, ma ti sei stancata parecchio per arrivare a completare tutto, riesci ad arrivare alla fine della magia e a lanciarla. Qualcosa però non funziona, vorresti lanciare la magia sul grassone sghignazzante, ma hai ceduto all'ultimo il controllo della magia: la palla di fuoco, anziché esplodere sul grassone, passa oltre ed esplose sulla parete in fondo incenerendola; L'esplosione ha sollevato tutta la polvere e ti sei coperta gli occhi per proteggerti dalle schegge vaganti. Perdi i PM necessari. Ora le guardie guardano la parete si guardano tra di loro e guardano te. C'è un nuovo luccichio nei loro occhi prendono le armi e uno viene di fianco a te".*

Il FATO avrebbe potuto negli esempi qui sopra anche far bruciare la guardia, oppure descrivere un effetto assolutamente diverso dalla palla di fuoco, come un'animazione di armi; far distruggere il tavolo, ecc. il tutto sempre non a vantaggio di Lara poiché ha sbagliato la prova e quindi la magia.



### Armi da lancio e tiro

Per quanto riguarda azioni tipo il lancio di una freccia con l'arco o il tiro di un sasso, ecc. i passi di interpretazione possono essere intesi in questo modo:

1. impugnazione
2. lancio
3. mira

Il **primo** passo quindi è l'impugnazione dell'arco, dell'arma o della freccia del dardo, ecc. Il personaggio riuscirà ad avere a portata le armi che gli interessano. Se, tra tutti i passi di interpretazione, solo questo viene a mancare, la descrizione dell'esito sarà sicuramente scarna riducendosi alla visione dell'arma o della freccia caduta al suolo o comunque sfuggita di mano.

*Tranhil vuole vaporizzare un lucertolone che gli si avvicina troppo per i suoi gusti, o forse nervi. È da tanti giorni perduto e non riesce a trovare un contatto con la sua nave. Il FATO considerando che il lucertolone è ancora lontano gli concede del tempo: D5 1° riga (94). Tranhil vorrebbe provare qualcosa di più facile ma ha ancora tempo di ritentare se fallisce quindi accetta. Tranhil ha un reazione attiva di 6 quindi non deve apportare ai dadi nessuna modifica dovuta alla caratteristica. Tira i dadi e ottiene un 864. Ha fallito! Il FATO considerando che ancora il lucertolone è lontano non giudica Tranhil così agitato da poter lasciare cadere il faser, così pensa di non farglielo trovare subito. Il FATO dice: "Tranhil vede avvicinarsi il lucertolone che agita la testa e saetta con la lingua, forse ti ha sentito. Decidi di farti sentire e di sparargli un faser in messo agli occhi porti la mano alla fondina e ti accorgi che non c'è più! poi ti ricordi che lo hai messo nello zaino. Perdi un po' di tempo per cercarlo, ma lo trovi presto. Il lucertolone ti s'avvicina."*

Il **secondo** passo riguarda il lancio oppure l'attivazione dell'arma (se si usano armi da fuoco, laser, ecc.). Il personaggio riesce ad avere sotto mano tutte le sue armi e a poterle maneggiare. Se, tra tutti i passi di interpretazione solo questo venisse a mancare, l'arco potrà sfuggire oppure la corda spezzarsi, con risultati che possono essere tanto più dannosi quanto più il dado ha fallito.

*Immaginiamo come esempio la stessa situazione di prima. Il FATO dice la coordinata D5 1° riga (94). Tira i dadi e ottiene un 933. Ha fallito! Il FATO considera l'errore nella fase di lancio, in questo caso di "carica". Il FATO dice: "Hai in mano il tuo faser prendi la mira e spari! Il faser fa uno strano squittio e si spengono tutti i led. Il lucertolone ti s avvicina."*

Il **terzo** passo riguarda la mira. Il personaggio riesce ad avere sotto mano tutte le sue armi, a maneggiarle con sicurezza e a usarle tendendo l'arco o facendo girare la fionda o attivando la batteria nucleare per i raggi laser. Se, tra tutti i passi di interpretazione solo questo venisse a mancare, la destinazione della freccia, del dardo o del raggio laser sarà tanto più distante dal bersaglio scelto quanto maggiore è l'errore, oppure l'esito potrebbe addirittura essere dannoso per il personaggio o i suoi compari.

*Immaginiamo come esempio la stessa situazione di prima. Il FATO dice la coordinata D5 1° riga (94). Tira i dadi e ottiene un 933. Ha fallito! Il FATO considera l'errore nella fase di mira. Il FATO dice: "Hai in mano il tuo faser prendi la mira e spari! Il faser ronza mentre si carica e lancia il suo raggio. Sollevi un grande polverone colpendo il terreno davanti al lucertolone che ora si è fermato ed emette una specie gorgoglio".*



## Colpi

Per quanto riguarda azioni da combattimento laddove sia necessario una prova, i passi di interpretazione possono essere intesi in questo modo:

1. equilibrio
2. forza
3. precisione

Il **primo** passo è senza dubbio l'equilibrio. Il personaggio riuscirà ad avere una buona postura e quindi sicurezza nei movimenti. Se, tra tutti i passi di interpretazione, solo questo viene a mancare, la descrizione sarà breve poiché il supporto principale verrà meno facendo scivolare o cadere il personaggio.

*Alex vuole colpire un balordo che attacca briga con lui e che gli è venuto incontro. Vuole iniziare con un colpo veloce. Il FATO gli assegna una coordinata B3 1° riga (94) considerando il tempo tipico per un colpo veloce (classe di durata B) e la situazione che giudica favorevole per Alex. Alex accetta. Tira i dadi e ottiene un 864. Ha fallito! Il FATO considerando il fallimento del primo dado attribuibile al primo passo (equilibrio) descrive la scena: "Alex, ti avvicini al balordo cerchi di portare a segno un repentino diretto, ma scivoli e per non cadere lo allontani semplicemente da te senza ulteriori effetti se non quello di spendere i tuoi PF. Il balordo si incupisce in volto e raccoglie un bastone da terra". Oppure avrebbe potuto andare anche così: "Alex, ti avvicini al balordo cerchi di portare a segno un repentino diretto, ma scivoli e con due passi per non cadere lo oltrepassi in velocità. Ora gli dai quasi la schiena. Hai speso i tuoi PF. Il balordo fa un passo indietro e raccoglie un bastone da terra".*

Il **secondo** passo riguarda la forza impressa ai pugni o calci oppure alle armi. Il personaggio riuscendo ad avere una buona postura colpirà con forza (o efficacemente) l'avversario o il bersaglio scelto. Se, tra tutti i passi di interpretazione solo questo venisse a mancare, il colpo sarebbe inferto ma mancherebbe di incisività ed efficacia, sarebbe un "buffetto".

*Immaginiamo come esempio la stessa situazione di prima. Il FATO gli assegna una coordinata B3 1° riga (94). Alex accetta e tira i dadi. Tira i dadi e ottiene un 933. Ha fallito! Il FATO considera l'errore nella fase di forza. Il FATO dice: "Alex, ti avvicini al balordo cerchi di portare a segno un repentino diretto, ma non ti coordini bene e lo colpisci un po' debolmente. Spendevi i tuoi PF per questa azione. Il balordo si tocca lo zigomo, si incupisce in volto e raccoglie un bastone da terra".*

Il **terzo** passo riguarda la precisione. Il personaggio, riuscendo ad avere una buona postura che gli permette di colpire con efficacia, andrà a segno precisamente. Se, tra tutti i passi di interpretazione solo questo venisse a mancare, il colpo sarebbe solo teoricamente efficace poiché mancherebbe il bersaglio scelto colpendo magari la spalla al posto del mento, un ginocchio al posto del torace.

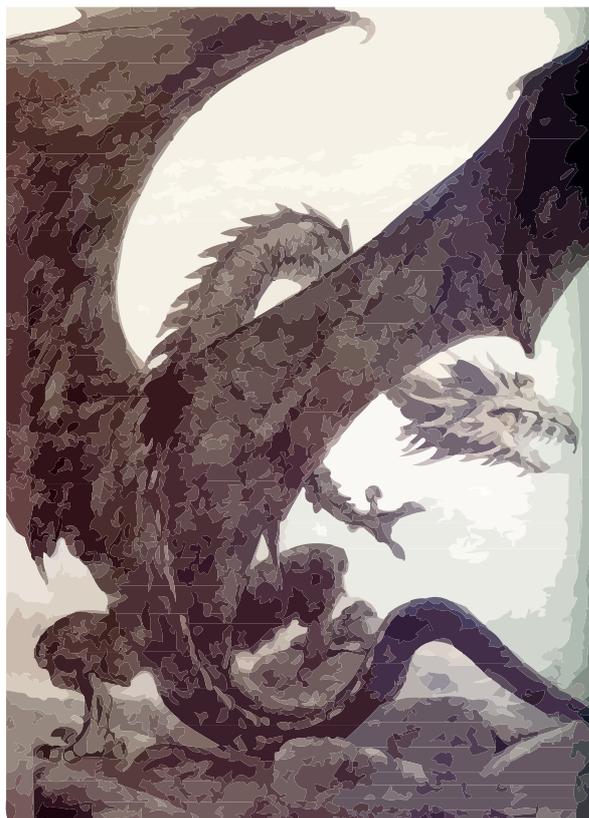
*Immaginiamo come esempio la stessa situazione di prima. Il FATO gli assegna una coordinata B3 1° riga (94). Alex accetta e tira i dadi. Tira i dadi e ottiene un 933. Ha fallito! Il FATO considera l'errore nella fase di precisione. Il FATO dice: "Alex, ti avvicini al balordo cerchi di portare a segno un repentino diretto, ma non sei preciso lui si sposta impercettibilmente e anziché colpirlo allo stomaco centri il suo braccio sinistro senza causare problemi. Spendi i tuoi PF per questa azione. Il balordo sgranchisce il braccio e raccoglie un bastone da terra".*

### Azione composta

Tutti questi concetti possono essere adattati, ovviamente, anche alle azioni composte. Sarà cura del FATO adottare i criteri che meglio si sposano con l'azione composta.

Essendoci nelle coordinate relative alle azioni composte un numero di valori superiore a due, sarà molto più facile per il FATO interpretare e posizionare i successi e i fallimenti dei dadi nella giusta posizione ovviamente al problema di una eventuale doppia possibilità di annoverare uno stesso fatto tre o più criteri.

Prima di procedere ad un esempio ricordiamo ancora che è piena facoltà del FATO decidere come applicare i concetti di interpretazioni alle azioni composte. Cioè se applicarlo all'azioni composta in generale, considerando quindi l'ordine cronologico come una catena di causa effetto; oppure se applicarli in dettaglio ad ogni azione semplice che concorre a formare quella composta. Sempre purché quanto descritto sia plausibile.



### 6.12.2 Passi di interpretazione ulteriori

Altri ulteriori canoni di interpretazione sono semplicissimi se non intuitivi. Il primo riguarda la differenza tra risultato del dado e valore che avrebbe dovuto raggiungere. Maggiore è la differenza migliore il risultato, altrimenti se fallisce, maggiore è il fallimento peggiore il risultato.

Ulteriore canone riguarda il tiro puro di "1". Qualunque tiro con un risultato puro di 1 ha come risultato un "maldestro". Non necessariamente significa che l'azione non avrà effetto (talvolta l'ultimo risultato dei dadi è influente ai fini del successo dell'azione, oppure modificabile tramite i punti dovuti alla caratteristica o all'abilità), ma sicuramente qualcosa è andato storto. Tanti più 1 vengono ottenuti tanto più d'importante sarà l'effetto sfavorevole. Se oltre ad aver ottenuto un 1 non si è avuto successo nell'azione, allora il maldestro sarà drastico!

Infine alcuni aggiustamenti potrebbero essere usati per limitare quanto detto sopra poiché chi può lanciare più dadi ha più possibilità di riuscita ma anche di ottenere come risultato qualche 1. Per ovviare a questo si è pensato che tutti i punti che possono essere distribuiti ai dadi dal giocatore, possono essere spesi per annullare uno e uno solo dei risultati uguali a 1 per evitare che venga considerato un maldestro.

Comunque anche in considerazione di alcune particolarità (punteggi altissimi comportando molti dadi e più probabilità di ottenere un 1) emerse si è optato anche per ulteriori modifiche. Infatti data l'esperienza e l'abilità dei personaggi che hanno ottimi punteggi di caratteristica o di numero di dadi da tirare (dovuto alle abilità) risultava opportuno creare dei bonus e a tal scopo con un punteggio di 16 nella caratteristica è automaticamente non valutato un valore di 1, con 20 due valori di 1, con 25 tre e con 26 quattro.

### 6.12.3 Interpretazione e tempo

Come già accennato anche il tempo nell'interpretazione è importante e compito del FATO sarà proprio prendere in considerazione il tempo trascorso per conoscere quali azioni sono state già portate a compimento e quali sono ancora in fase di attuazione o quali hanno interrotto l'azione stessa.

## 6.13 Esito

**Il FATO, nel modo che più reputa adatto a ricreare l'atmosfera racconterà e descriverà ai giocatori quanto sta accadendo, nel gioco, ai personaggi e intorno a loro.**

## 6.14 Tranquillizzazioni

Nonostante quanto sembra, tutto il procedimento, una volta assimilato non dovrebbe essere troppo difficile, anzi, sarà pressoché istantaneo e spontaneo. Si è semplicemente cercato di dare ordine e struttura ad un pro-

cesso mentale che, comunque, viene sempre effettuato per ogni valutazione circa la riuscita di un'attività.

Forse non tutte le scelte terminologiche sono state felici e facilitanti la comprensione, ma speriamo di essere riusciti a rendere, in maniera sufficientemente precisa, l'idea che avevamo di struttura e sistema di gioco. Seguiranno altre spiegazioni, notizie e altri corollari.

## 7 Confronto

Il confronto avviene tra personaggi che siano controllati dai giocatori o dal FATO nel caso in cui compiano azioni che entrano in contrasto tra di loro.

*Gerelt, dopo la zuffa con i brutti ceffi giù all'ingresso in città, decide di montare di guardia alla finestra della taverna, che effettivamente sembra malfamata e mal frequentata. Mentre scruta nella notte, fuori uno sgherro cerca di nascondersi negli anfratti più bui per entrare non visto in taverna.*

Chi riuscirà ad avere successo nel suo intento? Gerelt o il malvivente? Cosa accade se entrambi hanno successo nelle loro rispettive azioni, chi prevarrà.

Per dirimere questa situazione possono essere usati due metodi. Uno che chiameremo **semplificato**, trattato nel paragrafo 7.1; un'altro che chiameremo **armonizzato**, trattato nel paragrafo 7.2

### 7.1 Semplificato

Questo metodo è detto semplificato proprio perché riduce gli elementi presi in considerazione; infatti il concetto che rimane alla base di questo metodo è semplicemente quello di vedere quale tra due personaggi riesce ad avere la meglio sull'avversario; in questo caso il puro prevalere sull'altro comporta la riuscita della prova. Ciò senza verificare però se il superare l'altro sia o meno sufficiente a portare a compimento l'azione con successo.

Diamo ora una spiegazione estesa di confronto semplificato.

Per attuare un confronto tra due o più personaggi, colui che viene giudicato più svantaggiato nel confronto con gli altri (da un punto di vista teorico numerico di caratteristica, abilità, azione o situazione) tira per primo i dadi (modificando, sommando e sottraendo quanto deve in virtù delle sue caratteristiche, abilità, azione o situazione) e via via a seguire verso i più avvantaggiati. Successivamente, sempre ordinando in modo decrescente il risultato dei dadi, si confronterà quanto si è ottenuto; chi ha ottenuto rispetto all'altro una differenza positiva maggiore ha prevalso nel confronto. A parità di scarto, se il FATO è indeciso, gli vengono incontro i passi di interpretazione. Poiché tali passi sono stati concepiti anche come sviluppo logico di causa-effetto, chi prevale prima prevale alla fine su tutto. Cioè a parità di altri fattori, chi prevale sul valore più alto ha superato l'avversario. I risultati dei dadi e del confronto vanno poi sempre interpretati dal FATO anche in funzione dei passi di interpretazione di cui abbiamo parlato

precedentemente. Ovviamente ci possono essere delle eccezioni in funzione della situazione.

Diamo ora una descrizione più schematica:

1. Scelta di ordine di svantaggio. Questo punto è trattato nel paragrafo 7.1.1.
2. Tiro dei dadi. Questo punto è trattato nel paragrafo 7.1.2.
3. Confronto. Questo punto è trattato nel paragrafo 7.1.3.
4. Interpretazione. Questo punto è trattato nel paragrafo 7.1.4.
5. Esito. Questo punto è trattato nel paragrafo 7.1.5.

#### 7.1.1 Ordine di svantaggio

Il FATO valuta quale tra i personaggi è il più svantaggiato. Tale svantaggio viene valutato in funzione del valore caratteristica impiegata, dell'abilità usata, dall'azione intrapresa oppure ancora, in funzione del bonus dovuto alla situazione. Non necessariamente il più svantaggiato sarà quel personaggio con la più bassa caratteristica o abilità o quant'altro; il più svantaggiato potrebbe essere invece il personaggio che ad una valutazione preliminare (ex ante) risulterà con minori probabilità di successo rispetto agli altri personaggi (valutati ciascuno secondo le proprie caratteristiche e azioni in sé). Una volta valutato lo svantaggio di ciascuno, il FATO ordinerà i personaggi dal più svantaggiato al meno.

#### 7.1.2 Tiro dei dadi

I personaggi tirano i loro dadi a iniziare da quello giudicato più svantaggiato e a seguire in ordine gli altri. Ciascuno applica al proprio tiro le modificazioni del caso dovute alla caratteristica attribuita, all'abilità conosciuta, all'azione o alla situazione in cui si trovano ordinando i dadi in modo decrescente.

#### 7.1.3 Confronto

Prenderemo in considerazione il caso più semplice cioè quello tra due personaggi. Chi tira per secondo avrà come limite, come coordinata (per usare un termine di cui abbiamo già fatto uso), il risultato del tiro del personaggio che ha tirato precedentemente.

A questo punto si procederà a confrontare i risultati dei due paragonandoli ordine per ordine: il primo con il primo il secondo con il secondo, ecc.

Chi ha maggiore scarto rispetto all'altro ha superato la prova e la controparte.

In caso di scarti uguali colui che supera l'avversario "per primo" (nel primo dado, o in parità nel secondo, o in parità dei precedenti nel terzo, ecc.) ha superato la prova e la controparte o perché ha portato a compimento la sua "attività" significativa prima dell'avversario o controparte.

Quanto detto fin qui può essere applicato anche nel caso in cui ci siano più personaggi che interagiscono

tra loro ciascuno cercando di interferire con tutti gli altri. Ciascuno dovrà confrontarsi coi risultati di tutti gli altri. Quindi non necessariamente tutti supereranno gli stessi personaggi. L'unica modifica che deve essere apportata riguarda il tempo. Ciò che si verifica prima può interferire con un'azione e interromperla, come può succedere col normale scorrere del tempo.

#### 7.1.4 Interpretazione

L'interpretazione di quanto succede ai personaggi, mentre compiono questo confronto, verrà sempre fatta anche in funzione dei passi di interpretazione e del tempo. Ovviamente tali passi saranno adattati alla situazione e al tipo di azione.

Richiamo, per quanto compatibile, quanto già espresso, più lungamente, a riguardo dell'interpretazione delle prove.

#### 7.1.5 Esito

**Il FATO, nel modo che più reputa adatto a ricreare l'atmosfera racconterà e descriverà ai giocatori quanto sta accadendo nel gioco ai personaggi e intorno a loro.**

#### 7.1.6 Esempio

Dado l'esempio, Gerelt cercherà di scrutare nel buio ogni movimento, mentre il malvivente cercherà di nascondersi nel buio. Il FATO attribuisce a Gerelt un'azione su Percezione; Gerelt di percezione ha 7 quindi gode di un bonus (1 pt). Invece al malvivente il FATO attribuisce un'azione basata sull'autocontrollo; il malvivente ha di autocontrollo 6, quindi non possiede alcun bonus.

Il FATO decide di far tirare i dadi al malvivente poiché è quello più svantaggiato (nel confronto la sua abilità di riferimento è di 6; mentre per Gerelt è di 7). Il malvivente ottiene, già ordinati, **865**.

A questo punto tira Gerelt che ottiene già ordinati un 653. Il FATO ha ancora un punto da distribuire e decide di sommarlo a 6. Quindi ricapitolando Gerelt ha ottenuto 753.

Come esito il malvivente ha vinto il confronto su tutta la linea, Gerelt non si è accorto di nulla ed egli entrerà indisturbato per compiere i suoi scopi criminali.

Qualora Gerelt avesse alla fine ottenuto 765 avrebbe fallito il confronto cedendo sul passo di interpretazione "presupposto".

Però se Gerelt avesse alla fine ottenuto 855 avrebbe fallito il confronto cedendo sul passo di interpretazione "preparazione".

Se invece Gerelt avesse alla fine ottenuto 864 avrebbe fallito il confronto cedendo sul passo di interpretazione "finalizzazione".

Ulteriormente se Gerelt avesse alla fine ottenuto 874 chi avrebbe prevalso nel confronto visto che non c'è differenza tra i tiri dei dadi? In questo caso avrebbe prevalso Gerelt poiché ha superato il valore più alto (in questo caso il secondo), mentre il malvivente ha prevalso nel terzo valore... troppo tardi.

## 7.2 Armonizzato

Abbiamo visto nel metodo semplificato come dirimere i confronti considerando superata la prova per chi superasse il confronto; ma ciò è appunto una semplificazione: il metodo armonizzato consente di prendere in considerazione anche la difficoltà dell'azione sottostante come elemento del confronto che si sta sviluppando tra due o più personaggi.

La modalità è la stessa del metodo semplificato con in più l'aggiunta di una coordinata. Tale coordinata è quella che il FATO attribuisce alle azioni dei personaggi per il superamento della prova che il FATO stesso ravvisa esserci per quel personaggio.

I personaggi poi tireranno i dadi e vi sarà la verifica del superamento delle prove loro ascritte e successivamente il confronto, l'interpretazione e l'esito come previsto dal metodo semplificato.

Questo metodo permette, a tutti coloro che sono interessati dal confronto, di tirare una volta sola, nonostante che alcuni di essi debbano verificare preliminarmente una prova.

Nel caso in cui il personaggio più svantaggiato non raggiunga o superi la coordinata, oltre ad aver fallito la prova avrà anche perso il confronto. In questo caso il secondo personaggio più svantaggiato tirerà i dadi e si verificherà nuovamente. Così di seguito e vi sarà il confronto, l'interpretazione e l'esito come previsto dal metodo semplificato; ecc.

Il metodo armonizzato consente quindi di attribuire una difficoltà, come nel metodo della prova, al confronto.

## 7.3 Tempo

Anche nello svolgersi dei confronti lo scorrere del tempo deve essere valutato. Considerando sempre il tempo come un continuo scorrere lineare, il confronto tra due o più azioni ha senso se le classi di durata delle stesse sono grosso modo compatibili tra loro, altrimenti l'azione che si verificherà per prima, salvo errori nella prova, sarà ovviamente quella più veloce e quindi efficace. Le classi di durata delle azioni possono dunque influire, e in maniera rilevante, sulla necessità o meno di un confronto rispetto alla normale procedura delle prove.

## 8 Fatica

Ogni azione, sia per una prova che per un confronto, provoca la spesa di punti fatica. Generalmente i PF spesi sono 4 per le azioni semplici; per le azioni composte solitamente si aggiungono 2 PF per ogni attività oltre la prima.

Tendenzialmente ogni mattina, dopo un sano riposo ristoratore, si recuperano tutti i PF. Inoltre i PF vengono recuperati alla fine di ogni scena, tuttavia non si recuperano tutti poiché ad ogni scena si recuperano i PF della precedente scena meno 4 PF. Questo perché è

pur vero che ad esempio, dopo una partita a calcio si recupera un po' di energia, ma non certo tutta quella che sia aveva prima della partita.

Questo consiglio può tranquillamente essere disatteso grazie a particolari abilità del personaggio.

Il FATO può decidere di far consumare più di 4 PF tenuto conto del fisico del personaggio, della situazione e dell'azione svolta o di quant'altro.

Compito dei giocatori sarà tenere puntualmente conto dei PF spesi.

## 9 Abilità

Ogni confronto e prova potrà quindi essere determinato e aiutato da conoscenze specifiche di particolari abilità da parte dei personaggi. Le funzioni di queste abilità sono molteplici. Le abilità sono dunque un aspetto migliore di una caratteristica relativamente alla difficoltà, alle classi di durata, ecc.

Ora illustreremo dettagliatamente gli aspetti in cui le abilità, oltre a caratterizzare il personaggio, influenzano le azioni.



### 9.1 Difficoltà

Solitamente le abilità hanno come riferimento una delle caratteristiche. Ciò significa che migliorano la probabilità di riuscita di una certa azione mediante un bonus. Questo bonus viene espresso mediante dei punti o dadi aggiuntivi da sommare alla caratteristica o abilità per il superamento della prova.

Quando in una determinata azione il personaggio gode di un ammontare di punti (derivanti dal valore della caratteristica e dalla conoscenza di una abilità) maggiore o uguale a 4 allora il personaggio avrà un dado in più da lanciare, per il superamento della prova, al posto dei 4 punti da sommare ai dadi in suo possesso.

### 9.2 Tempo

Le abilità possono inoltre influenzare il tempo di una determinata azione.

Le abilità possono quindi far diminuire le classi di durata dell'azione. Ad esempio se Gerelt con 7 di Agilità riesce a imparare un'abilità "corsa"; potrà riuscire a correre a 5/A (cioè 5 metri in 16 tempi) anziché 5/B (cioè 5 metri in 32 tempi).

Le abilità possono quindi far diminuire il numero di tempi necessari per compiere l'azione. Ad esempio Lara con 6 di Agilità riesce a scassinare serrature con una classe di durata di F, quindi in 141 tempi; Lara impara un'abilità "velocizza scassinare serrature" (- 25 T) così riuscirà a scassinare in 116 tempi (141 - 25 T).

L'abilità può essere espressa anche in percentuale da sottrarre al valore normale.

Per ambientazioni supereroistiche in cui ci sono valori oltre il 10, i tempi delle varie classi di durata, soprattutto quelle veloci, si assottigliano molto; consigliamo, qualora ci siano scontri e situazioni in cui è importante verificare la cronologia delle attività, di considerarle solo come "prima o dopo" perché la differenza è proprio infinitesima o talora negativa.

### 9.3 Fatica

Le abilità possono agire anche sulla fatica spesa dal personaggio per compiere determinate azioni.

Solitamente vengono spesi 4 Punti Fatica per ogni azione semplice; possono esserci abilità che abbassano o annullano la fatica spesa per certe azioni.

Ad esempio: Artarax è un maratoneta, abilità "resistenza alla corsa", ogni volta che corre spende soltanto 1 punto fatica anziché 4.

### 9.4 Definizioni

Le abilità possono agire anche sulla concentrazione del personaggio e influenzare a seconda dell'abilità categoria, genere, classe e tipologia dell'azione. Possono quindi influenzare il sistema di gioco modificando le definizioni o attribuzioni di definizione. Ma andiamo con ordine e con alcuni esempi.

#### 9.4.1 Categoria

Possono esserci abilità che permettono al personaggio, in virtù del loro apprendimento, di far considerare una specifica azione non quale appartenente alla loro naturale categoria (di concentrazione, di movimento, di precisione), ma appartenente anche ad un'altra. Ciò permette una miglior coordinata e una maggior probabilità di successo nelle azione complesse.

*Ad esempio l'incantatore "Kynoug" impara la difficilissima abilità "corsa categoria di concentrazione". Tale abilità consiste nel far considerare l'azione corsa come appartenente alla categoria concentrazione anziché movimento. Qualora Kynoug corresse e cercasse contemporaneamente di lanciare magie, la coordinata cui far riferimento sarebbe indicata dalla seconda*

*riga e non dalla terza poiché ora, per questo personaggio con questa abilità, le azioni corsa e lancio magia risultano omogenee.*

#### 9.4.2 Tipologia

Possono esserci abilità che permettono al personaggio, in virtù del loro apprendimento, di far considerare un'azione composta come "contemporanea" anziché come a successione o addirittura viceversa.

#### 9.4.3 Tempo

Possono esserci abilità che permettono al personaggio, di sganciare la classe di durata dell'attività dalla caratteristica permettendo di prendere come riferimento il valore della caratteristica virtuale che avrebbe come bonus di dadi quelli effettivamente tirati. In questo modo l'abilità avrebbe classi di durata proprie.

## 10 Relazioni

Fatto salvo quanto detto sulla linearità dello scorrere del tempo nel capitolo "Concetti di tempo e spazio" e sulla possibilità di non far tirare sempre i dadi al personaggio, qualora l'insuccesso della azione non sia probabile, addentriamoci nelle relazioni tra azioni avendo sempre presente quanto detto sulle prove e sui confronti.

I concetti da seguire per quanto riguarda le relazioni tra le varie attività sono i seguenti:

- interruzione;
- bersaglio;
- resistenza.

### 10.1 Interruzione

Un'azione non si verificherà se viene interrotta durante la sua preparazione. se un'attività, che interagisce negativamente con un'altra, viene portata a termine con successo, l'altra viene interrotta definitivamente (fatto salvo ovviamente la possibilità del FATO di interpretare i risultati quando e come vuole) e non si verificherà però facendo comunque consumare le energie necessarie.

Il personaggio che ha interrotto e colui che è stato interrotto potranno agire nuovamente.

Ricordiamo ovviamente che con interruzione si intende un'azione tale che inficia definitivamente la possibilità di successo dell'attività di chi viene interrotto.

Non credo sia necessario fare esempi per meglio spiegare questo punto.

### 10.2 Bersaglio

Se un'azione ha un bersaglio (un oggetto, una persona, un animale, ecc.) e questo non si sposta significativamente, l'azione avrà effetto; altrimenti se si sposta o

viene spostato significativamente l'azione si consumerà inutilmente.

Ovviamente lo spostamento del bersaglio non deve essere fatto volutamente per danneggiare l'azione poiché altrimenti sarebbe una "resistenza". Qualora il bersaglio per motivi vari non fosse più raggiungibile, visibile, individuabile, a seconda di quanto prevede l'azione cui fare riferimento, potrà essere considerato uno spostamento più o meno significativo con le conseguenze del caso.

Ovviamente essendo "spostamento significativo" un termine "valvola", risulterà importante renderlo nella pratica concreto e utilizzabile. Raccomando quindi di cercare di concretizzarlo sempre per mezzo dei medesimi criteri, per formare una concezione plausibile e offrire quindi criteri di scelta ai giocatori anche in funzione di ciò che i personaggi fanno.

## 10.3 Resistenza

Se l'attività che il personaggio ha intrapreso viene ostacolata volutamente e/o coscientemente da un personaggio o comunque da un "essere", allora si dovrà distinguere se l'azione può essere considerata una offesa oppure no e se è di natura magica oppure no.

### 10.3.1 Non offesa non magica

Se l'attività può non essere considerata come un'azione di offesa e non è magica, allora la resistenza opposta da un personaggio o comunque da un "essere" potrà essere risolta con la normale procedura del confronto. Per "non di offesa" si intendono ad esempio le azioni contrapposte di nascondersi nelle ombre e quello di sentinella di scrutare nella notte.

### 10.3.2 Non offesa magica

Se l'attività può non essere considerata come di offesa ed è magica, allora non può esserci resistenza di sorta. Tuttalpiù con magie specifiche si può inficiare il risultato atteso, ma solo se precedentemente attuate.

### 10.3.3 Offesa non magica

Se l'attività viene considerata di offesa ed è non magica e viene in qualche modo ostacolata direttamente dal soggetto bersaglio allora, e solo in questo caso, l'azione di offesa dovrà essere verificata mediante una prova. Tale prova dovrebbe essere superflua se il personaggio "resistente" ha indovinato la classe di durata dell'offesa. Altrimenti risulterà tanto più facile quanto più errata la previsione del difensore e avvantaggiato l'attaccante (situazione, abilità, sorpresa, ecc.).

I giocatori dovranno esternare quanto i personaggi fanno o credono che l'altro faccia. In base alla vicinanza della previsione con quanto effettivamente accade e alla difficoltà dell'azione, il FATO fornisce la coordinata della prova.

Tale prova è l'unica eccezione alle regole del confronto.

### 10.3.4 Offesa magica

Se l'attività viene considerata di offesa magica, la parata o il tentativo di parata dovrà necessariamente essere verificata mediante un confronto. Tale confronto ha però qualche particolarità.

Il FATO, se la magia ha effetto, valuterà il vantaggio della magia di offesa sulla parata. Successivamente il parante comunicherà al FATO l'ipotesi che il personaggio si è fatto della magia che gli è stata lanciata contro (ovviamente solo se può sapere che qualcuno gli sta facendo una magia); se il FATO giudica abbastanza vicino alla realtà l'ipotesi fatta, quantificherà lo svantaggio da applicare alla parata (in funzione anche dell'abilità magica dell'attaccante e del parante) e vi sarà il confronto alla luce di questi nuovi modificatori.

Il FATO può anche non permettere la parata quando il parante è lontano dall'aver un'idea di quanto l'avversario ha lanciato o quando insormontabilmente inferiore quanto a capacità magiche.

### 10.3.5 Generalmente

Comunque spesso la magia non si considera azione di offesa anche se procura un danno (sia come PD che in senso lato) all'avversario. Tuttavia il FATO è libero di considerare ogni magia come offesa se in qualche modo danneggia l'avversario.

Ovviamente la resistenza alla magia deve scaturire dalla consapevolezza di esserne in qualche modo oggetto ad opera di un mago individuato o individuabile.

Per quanto riguarda l'interpretazione, se ha avuto successo solo l'attività di attacco, non si verificheranno grossi problemi interpretativi; se entrambe le azioni, quella di offesa e quella di parata, hanno successo e i passi d'interpretazione non vengono in aiuto, allora prevarrà la parata.

Questa regola è un'eccezione ad altre due: alla procedura del confronto e alla regola della non necessità del tiro del dado.

Ovviamente il FATO potrà sempre decidere l'esito del confronto in totale autonomia per il divertimento dei partecipanti.

## 11 Interpretazione

Ogni azione ricordiamo va posta alla giusta luce rispetto a quanto sta succedendo e anche in relazione a chi agisce o con chi interagisce.

Non ci stancheremo di dire che ogni azione e ogni possibile esito ha bisogno di essere interpretato così come ogni personaggio. Ad ogni attività infatti, da parte dei giocatori, viene data una diversa valenza, una diversa importanza, in funzione di quanto succede nel gioco e delle speranze o paure dei personaggi.

Per questo motivo risulta importante calibrare la descrizione dell'esito avendo a mente tutti questi elementi. I dadi possono aiutare in questa interpretazione;

“leggendoli” si possono trovare spunti divertenti e interessanti. Su questo aspetto invito a rileggere il paragrafo interpretazione del capitolo Prova anche in relazione ai passi di interpretazione.

## 12 Conclusioni

Questo è un sistema che può essere adattato ad ogni ambientazione fantasy, fantascienza, orror, supereroistica, storica, ecc.

Ho scelto di non inserire nessuna ambientazione in questa trattazione poiché ci sembrava che limitasse il regolamento; inoltre perché ciascuno potrà facilmente convertire i propri personaggi per il regolamento di NEOGEOCO lasciando intatta la propria ambientazione.

NEOGEOCO risulta particolarmente flessibile e veloce. Non deve però trarre in inganno la velocità con cui è possibile sviluppare la creazione del personaggio: la creazione del personaggio è un momento fondamentale del gioco di ruolo e non va certo sottovalutata.

La prima parte di questo regolamento è stata concepita per dare un'infarinatura e una spiegazione veloce dei concetti usati e del metodo usato. Ovviamente si è prediletto la semplicità e la sinteticità.

La seconda parte di questo regolamento è stato concepita invece per spiegare nel minimo dettaglio quanto detto nella prima parte. Può capitare che, nel cercare di essere più completi possibile, abbiamo sconfinato nel territorio della noia o della pedanteria, spero che me ne scusiate capendo l'intento di rendere esaustiva la spiegazione di ciò che per me risulta quasi automatico. Inoltre spero di non aver ottenuto il risultato opposto confondendo le idee al lettore.

Qualche passaggio delle spiegazioni del regolamento potrebbe essere davvero di troppo ma la regola aurea viene sempre in aiuto: ciò che non è funzionale al divertimento può o deve essere tralasciato.



### 13 Conversioni

Come già accennato all’inizio, questo regolamento è stato concepito senza un’ambientazione sottostante. Però alcuni concetti sono comunque necessari per calibrare ogni anfratto e ed equilibrare le possibilità e potenzialità. I concetti utilizzati oltre alle unità di misura, sono i limiti che sono propri degli umanoidi.

Questi concetti saranno col tempo, probabilmente ampliati. Per ora mi limito ad alcuni dati numerici e conversioni dei valori della scheda da un gioco ad un altro. Ovviamente gli elementi psicologici e caratteriali del personaggio, quelli caratterizzanti l’ambientazione, e il tipo di “mondo” in cui viene immerso il personaggio non saranno oggetto di conversione poiché perfettamente compatibili con NEOGEOCO che qui viene presentato senza ambientazione, come già precedentemente accennato.

Vi è un’ultima precisazione: qualora l’ambientazione sia supereroistica o permetta, con una certa frequenza, poteri, per l’uomo reale, impensabili, allora sarà necessario un adattamento della scala dei valori, tenendo ancora presente che, in questo elenco di consigli, la normalità umana, come noi la conosciamo, è intorno a 5 o 6, mentre il massimo è intorno a 10.

A tale scopo credo sia utile fornire tutti gli elementi per poter caratterizzare, da un punto di vista numerico, personaggi più che umani.

Si potranno notare che certi valori sono negativi. Praticamente è intuibile che le classi di durata non permettono di andare indietro nel tempo ogni volta che i personaggi compiono un’azione. Teoricamente ad ogni

valore sarebbe da sommare 40 tempi... Ho mantenuto i numeri in negativo semplicemente per non aumentare e rendere fastidiosamente grandi i numeri dei valori più “normali”.

Per armonizzare i valori negativi con gli altri basta considerarli istantanei, e tuttalpiù, se ci sono più classi di durata negative da inserire nello scorrere del tempo, non è necessario sommare questo valore con quello precedente, ma considerare avvenuto per prima l’azione con classe negativa maggiore senza la necessità di quantificare in tempi il vantaggio.

#### 13.1 Valori alti

Questi sono valori relativi a personaggi più che umani. Durante l’esposizione di questo regolamento già ho avuto modo di fare degli esempi. Per esempio Hulk potrebbe avere di forza 17.

Mentre l’Uomo Ragno potrebbe attestarsi come Reazione intorno ai 20.

Karnack degli Inumani potrebbe avere intelletto 25.

Questi sono esempi tratti dai fumetti, ma ovviamente si può anche trarre spunto dalla mitologia: Mercurio il messaggero probabilmente di agilità avrebbe 24, Ercole avrebbe di forza 16, e così via.

<small>* Un risultato pari a 1 non conta.</small>	A	B	C	D	E	F	G	pt
26****	-31	-29	-27	-21	-15	5	29	6D
25***	-29	-27	-24	-14	-9	12	37	5D+3
24**	-26	-24	-21	-9	-3	19	45	5D+3
23**	-23	-21	-17	-4	3	26	53	5D+2
22**	-20	-17	-12	1	9	33	61	5D+1
21**	-17	-12	-7	6	15	40	69	5D+1
20**	-14	-10	-4	9	21	44	74	5D
19*	-11	-7	0	15	28	52	83	5D
18*	-9	-4	4	20	34	59	91	4D+3
17*	-7	-1	8	25	40	66	99	4D+3
16*	-5	2	12	30	46	73	107	4D+2
15	-3	5	16	35	52	80	115	4D+1
14	-1	8	20	40	58	87	123	4D+1
13	1	11	24	45	64	94	131	4D
12	4	15	29	50	70	101	139	4D
11	8	20	35	55	76	108	147	+3pt

Valori Alti

Gli asterischi annullano un risultato di 1.

#### 13.2 Valori medi

Sono valori relativi a personaggi con caratteristiche paragonabili a quelle umane.

Quindi la maggioranza dei nostri “conoscenti” avrà valori che sono riconducibili a questa tabella.

Per fare esempi a noi più consueti si potrà parlare di Bubka che avrà in forza o reazione 9; Ghandi o Madre Teresa che avranno in spirito 9 oppure 10; oppure Sharon Stone che avrà di carisma 8 o 9; Matusalemme che potrebbe avere 10 di costituzione; ecc. Questi valori sono quelli più comunemente usati.

	A	B	C	D	E	F	G	pt
12	4	15	29	50	70	101	139	4D
11	8	20	35	55	76	108	147	+3pt
10	10	22	38	58	82	112	152	+3pt
9	12	25	42	64	89	120	161	+2pt
8	14	28	46	69	95	127	169	+1pt
7	16	31	50	74	101	134	177	+1pt
6	18	34	54	79	107	141	185	
5	20	37	58	84	113	148	193	
4	22	40	62	89	119	155	201	-1pt
3	24	43	66	94	125	162	209	-1pt
2	27	47	71	99	131	169	217	-2pt
1	31	52	77	104	137	176	225	-3pt
0	35	55	82	110	143	183	233	2D
-1	39	60	87	116	149	190	241	2D
-2	43	64	92	122	155	197	249	2D-1

*Valori Medi*

### 13.3 Valori Bassi

Questi valori sono solitamente usati per quantificare valori di creature lentissime o di personaggi gravemente malati o provati da magie o fatiche

Ogni personaggio potrà arrivare a questi valori dopo un duro colpo alla nuca o una violenta malattia. Superman dopo un prolungato contatto con la criptonite arrivava facilmente a - 5 oppure - 8 di resistenza o forza; oppure i personaggi che attraversano il deserto non equipaggiati a dovere facilmente disidratandosi arriveranno a -6 o -7 di costituzione; ecc.

	A	B	C	D	E	F	G	pt
0	35	55	82	110	143	183	233	2D-1
-1	39	60	87	116	149	190	241	2D-2
-2	43	64	92	122	155	197	249	2D-2
-3	47	68	97	128	161	204	257	2D-3
-4	51	72	102	134	167	211	265	2D-3
-5	55	76	107	140	173	218	273	1D
-6	59	80	112	146	179	225	281	1D
-7	63	84	117	152	185	232	289	1D
-8	67	88	122	158	191	239	297	1D
-9	71	92	127	164	197	246	305	1D
-10	75	96	132	170	203	253	313	1D
-11	79	100	137	176	209	260	321	1D
-12	83	104	142	182	215	267	329	1D
-13	87	108	147	188	221	274	337	1D
-14	91	112	152	194	227	281	345	1D
-15	95	116	157	200	232	289	353	1D

*Valori Bassi*

## 14 Commiato

Certo, a causa del divertimento del mio gruppo, di aver fatto qualcosa di piacevole per loro, spero di aver fornito spunti interessanti per tutti e di aver ancora contribuito, con la mia esperienza, a fare qualcosa di utile e bello per giochi di ruolo.

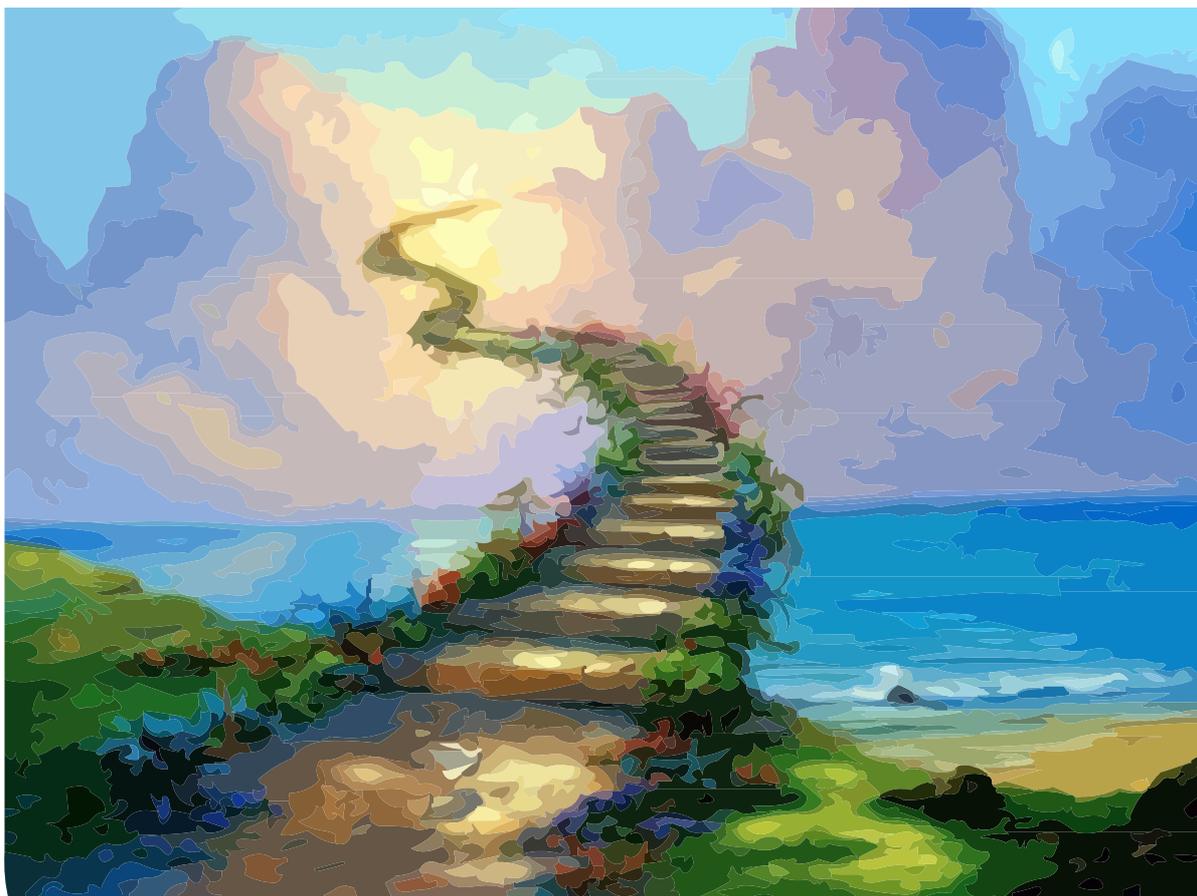
Augurandomi che ciò non sia una vana speranza, ringraziando il lettore per l'attenzione tributatami, non mi resta che menzionare e rendere omaggio ai miei forti e prodi tester; prodi per il coraggio dimostrato a seguirmi in questa “avventura” e forti per la palese pazienza di cui hanno fatto uso durante la “messa a punto”:

Zac Niel Gar, Gerelt, Ophle, Jankor, Jan Jansen, Geruda, Aarendil, Eldor, Thomas, Cristian, Augusto, Elendaras, Giorgia, Chiara e Maria, Tizio, i Paranoidi, Crom, Istum, Gerold, Saxion, Roberto, Sara, Paolo, Andrea, Giancarlo, Simone, Luca, Jonatan, e LinuxMan Fabio.

Un ringraziamento in anticipo a quanti con consigli e suggerimenti mi aiuteranno a migliorare NEOGEOCO.

Un ringraziamento particolare alla Clinicatbf.

Per ogni chiarimento e informazione visitate il sito: <http://www.clinicatbf.com> oppure non esitate a contattatemi: [enrico@clinicatbf.com](mailto:enrico@clinicatbf.com)



**Indice**

**I Gioco di ruolo 2**

**1 Cosa è NEOGEOCO 2**

- 1.1 Gioco di ruolo . . . . . 2
  - 1.1.1 Come gioco? . . . . . 2
  - 1.1.2 Cosa devo fare come giocatore? 2
- 1.2 Il FATO . . . . . 3
  - 1.2.1 Cosa altro deve fare il FATO? . 3
  - 1.2.2 Come divento il FATO? . . . . 3
- 1.3 Esempio di sessione di gioco . . . . . 4

**II NEOGEOCO in pillole 5**

**2 Regole in pillole 5**

- 2.1 Scheda del personaggio . . . . . 5
- 2.2 Meccaniche di gioco: la prova . . . . . 6
- 2.3 Meccaniche di gioco: il confronto . . . 6
- 2.4 Passi di interpretazione . . . . . 7
- 2.5 Conversioni . . . . . 7
- 2.6 velocizzazioni . . . . . 8

**III Approfondimento di NEOGEOCO 9**

**3 Concetti di tempo e spazio 9**

- 3.1 Tempo . . . . . 9

- 3.1.1 Unità di misura . . . . . 9
- 3.1.2 Classi di durata . . . . . 10
- 3.1.3 Scena . . . . . 10
- 3.2 Spazio . . . . . 10
- 3.3 Consigli . . . . . 10
- 3.4 Ambientazione . . . . . 10

**4 Costruzione personaggio 10**

- 4.1 Aspetti psicologici . . . . . 10
- 4.2 Caratteristiche . . . . . 11
  - 4.2.1 Forza (FO) . . . . . 11
  - 4.2.2 Agilità (AG) . . . . . 11
  - 4.2.3 Resistenza (RES) . . . . . 11
  - 4.2.4 Costituzione (COS) . . . . . 12
  - 4.2.5 Intelletto (IN) . . . . . 12
  - 4.2.6 Percezione (PERC) . . . . . 12
  - 4.2.7 Reazione (REZ) . . . . . 12
  - 4.2.8 Ascendente (ASC) . . . . . 13
  - 4.2.9 Spirito (SP) . . . . . 13
  - 4.2.10 Autocontrollo (AUC) . . . . . 13
- 4.3 Costruzione del personaggio . . . . . 13
- 4.4 Abilità . . . . . 14
  - 4.4.1 Capacità . . . . . 14
- 4.5 Conclusioni sul personaggio . . . . . 15

**5 Sistema 15**

- 5.1 La prova . . . . . 15
- 5.2 Il confronto . . . . . 15

<b>6 Prova</b>	<b>15</b>	<b>8 Fatica</b>	<b>29</b>
6.0.1 Meccanica di gioco . . . . .	15		
6.0.2 Schema di base della prova. . .	16		
6.1 Azione . . . . .	16	<b>9 Abilità</b>	<b>30</b>
6.1.1 Categorie . . . . .	17	9.1 Difficoltà . . . . .	30
6.1.2 Genere . . . . .	17	9.2 Tempo . . . . .	30
6.1.3 Classe . . . . .	17	9.3 Fatica . . . . .	30
6.1.4 Tipologia . . . . .	17	9.4 Definizioni . . . . .	30
6.1.5 Precisazione . . . . .	18	9.4.1 Categoria . . . . .	30
6.2 Attribuzione caratteristiche . . . . .	18	9.4.2 Tipologia . . . . .	31
6.2.1 Azioni semplici . . . . .	18	9.4.3 Tempo . . . . .	31
6.2.2 Azioni composte . . . . .	18		
6.2.3 Caratteristica o abilità . . . . .	18	<b>10 Relazioni</b>	<b>31</b>
6.2.4 Precisazione . . . . .	19	10.1 Interruzione . . . . .	31
6.3 Quantificazione della durata . . . . .	19	10.2 Bersaglio . . . . .	31
6.3.1 Azioni semplici . . . . .	19	10.3 Resistenza . . . . .	31
6.3.2 Azioni composte . . . . .	19	10.3.1 Non offesa non magica . . . . .	31
6.3.3 Azioni composte contemporanee	19	10.3.2 Non offesa magica . . . . .	31
6.3.4 Azioni composte a successione .	19	10.3.3 Offesa non magica . . . . .	31
6.3.5 Azioni composte miste . . . . .	20	10.3.4 Offesa magica . . . . .	32
6.3.6 Precisazione . . . . .	20	10.3.5 Generalmente . . . . .	32
6.4 Classificazione della difficoltà . . . . .	20		
6.4.1 Azione semplice . . . . .	20	<b>11 Interpretazione</b>	<b>32</b>
6.4.2 Azione composta . . . . .	20	<b>12 Conclusioni</b>	<b>32</b>
6.5 Valutazione . . . . .	21	<b>13 Conversioni</b>	<b>33</b>
6.6 Successo automatico . . . . .	21	13.1 Valori alti . . . . .	33
6.7 Coordinata . . . . .	21	13.2 Valori medi . . . . .	33
6.7.1 Azioni semplici . . . . .	21	13.3 Valori Bassi . . . . .	34
6.7.2 Azioni composte omogenee . .	21		
6.7.3 Azioni composte disomogenee .	21	<b>14 Commiato</b>	<b>34</b>
6.8 Contrattazione eventuale . . . . .	21		
6.8.1 Tempo . . . . .	22		
6.8.2 Difficoltà . . . . .	22		
6.8.3 Numero . . . . .	22		
6.8.4 Attenzione . . . . .	22		
6.9 Coordinata definitiva . . . . .	22		
6.10 Dadi e modifiche . . . . .	22		
6.10.1 Caratteristica . . . . .	22		
6.10.2 Abilità . . . . .	23		
6.10.3 Tiro . . . . .	23		
6.10.4 Situazione . . . . .	23		
6.11 Verifica . . . . .	23		
6.12 Interpretazione . . . . .	23		
6.12.1 Passi di interpretazione . . . . .	23		
6.12.2 Passi di interpretazione ulterio- ri . . . . .	27		
6.12.3 Interpretazione e tempo . . . . .	27		
6.13 Esito . . . . .	27		
6.14 Tranquillizzazioni . . . . .	27		
<b>7 Confronto</b>	<b>28</b>		
7.1 Semplificato . . . . .	28		
7.1.1 Ordine di svantaggio . . . . .	28		
7.1.2 Tiro dei dadi . . . . .	28		
7.1.3 Confronto . . . . .	28		
7.1.4 Interpretazione . . . . .	29		
7.1.5 Esito . . . . .	29		
7.1.6 Esempio . . . . .	29		
7.2 Armonizzato . . . . .	29		
7.3 Tempo . . . . .	29		

