

Jari Lanzoni

Escamotages System

Regolamento Base - Versione 1.1

Giocare di Ruolo

Il gioco di ruolo è un gioco d'immaginazione che si svolge come una recita a canovaccio, con una persona denominata Narratore che conduce il gioco dopo averne deciso la trama principale per i Giocatori che vi saranno coinvolti. Ogni Giocatore controllerà un proprio Personaggio, ossia una sua rappresentazione, questi potrà essere del tutto uguale a lui, oppure il suo opposto.

Quando il Personaggio si rivolgerà ad altri, gestiti da Giocatori o dal Narratore, sarà il Giocatore a parlare in prima persona sostenendo la conversazione come una vera interpretazione orale. Spiegherà, discuterà, convincerà o litigherà con la propria voce. I suoi modi saranno eleganti o brutali come quelli del Personaggio che ha scelto di interpretare.

L'importante è ricordarsi che il Giocatore non è il Personaggio e viceversa. Questo significa che qualsiasi disputa o legame negativo si stabilisca tra i Personaggio, non deve ricadere sui Giocatori. Sarebbe imbarazzante litigare con il proprio migliore amico perché i rispettivi Personaggi si sono presi a coltellate per una sacca di monete o una porzione di carne salata. Il gioco di ruolo è un intrattenimento di tipo intellettuale, di puro divertimento ludico, è quindi consigliabile considerarlo solo così.

Se il Giocatore deciderà che il suo Personaggio deve "agire" scalano un muro, saltando da una macchina in corsa o affrontando un avversario a colpi di spada, egli dovrà solo dichiararlo verbalmente al Narratore ed il Personaggio lo farà. Non c'è alcuna azione fisica che i giocatori compiono durante il gioco, tranne lanciare i dadi, sbocconcellare cibo o tentare di sbirciare gli appunti del Narratore

Il compito del Narratore è fondamentalmente quello di far divertire i propri Giocatori, introducendoli in una storia interessante e ricca di colpi di scena. Per tutta la durata del gioco egli interpreterà tutti i personaggi dell'epoca e del luogo in cui le vicende si svolgono, chiamati Personaggi non Giocanti. Sarà la commessa graziosa da cui un Personaggio comprerà libri di cucina, la procace prostituta a cui chiederà informazioni, il poliziotto grasso che lo ferma per un controllo o un feroce nemico che lo osserva nell'ombra. Gli unici Personaggi sulle cui scelte non può influire, salvo situazioni particolari, sono quelli gestiti dai Giocatori. Descriverà ai personaggi i luoghi dove essi si trovano, le situazioni ed il comportamento di qualsiasi altro Personaggio sulla scena.

Il Narratore è anche colui che ha inventato una storia, dettagliata o appena abbozzata che sia, ne ha raccontato un breve ma stuzzicante introduzione ai Giocatori ed infine vi inserisce i

Personaggi. E' importante che il Narratore non costringa i Personaggi a seguire rigidamente un suo schema mentale, e che la sua avventura non sia una serie di tappe forzate prive di alternativa.

I Personaggi sono dotati di libero arbitrio e possono decidere di fare quello che vogliono, nei limiti del buon senso. Il Narratore può intervenire sulle scelte del Giocatore solo quando queste sono incoerenti con il tipo di Personaggio scelto.

Il gioco di ruolo è un prodotto d'intelletto puramente Ludico.

*Tutti i riferimenti a violenza, combattimento e morte, sono funzionali
all'Ambientazione del gioco e Non alla loro esaltazione.*

La Creazione del Personaggio

Le Caratteristiche

Le caratteristiche definiscono il Personaggio in tutti i suoi aspetti fisici e psicologici: ognuna di esse ha un valore minimo di 1 ed uno massimo di 18. Un uomo comune ha un valore di 6 in tutte le caratteristiche. Le caratteristiche si distinguono in **Caratteristiche del Personaggio** e **Caratteristiche di Gioco**.

Le Caratteristiche del Personaggio sono:

- **Azione:** questa caratteristica è impiegata per le attività fisiche ed il combattimento
- **Mente:** rappresenta l'intelligenza, la capacità di seduzione e la volontà del Personaggio
- **Percezione:** è la caratteristica che riguarda le capacità di coordinamento e l'impiego di tutti i cinque sensi fisici.

Le Caratteristiche di Gioco:

- **Punti Escamotages** (abbreviato in **P.Esc.**): si tratta della capacità del Giocatore di influire sulla storia concordemente con il Narratore.
- **Punti Esperienza** (abbreviato in **P.Esp.**): quantificano l'esperienza personale del Personaggio che si accumula durante il gioco e gli permettono di crescere in capacità, inoltre vengono usati per le maggiori caratterizzazioni del Personaggio.

Per stabilire i punteggi delle varie caratteristiche occorre eseguite le seguenti assegnazioni:

- 1 caratteristica da 12 Punti;
- 2 caratteristiche da 9 Punti;
- 2 caratteristiche da 6 Punti;
- I **Punti Esperienza**, oltre al valore che viene assegnato loro dal Giocatore, iniziano con un punteggio base di 45, dato che servono anche ad acquisire caratteristiche come la Professione o altri vantaggi iniziali (**Segni, Manifestazioni, Gratificazioni** ecc ecc). Questo valore di base può essere aumentato dal Narratore.
- I **Punti Escamotages**, oltre al valore che viene assegnato loro dal Giocatore, iniziano con un punteggio base di 50.

I Tiri di Dado

Eseguire un tiro significa verificare se una prova di caratteristica da esito positivo o negativo. Si lanciano 3 dadi a 6 facce e se ne sommano i risultati: se il totale è uguale o inferiore al valore della Caratteristica correlata alla prova allora essa è riuscita, in caso contrario è da considerarsi fallita. I tiri delle prove possono subire modificatori positivi o negativi (bonus/malus) stabiliti dal Narratore che dirige il gioco.

- **Un tiro di dado con risultato 18 (6+6+6) fallisce sempre** e automaticamente a prescindere dal proprio valore di caratteristica.
- **Un tiro di dado con risultato 3 (1+1+1) indica un tiro perfetto**, che ottiene il massimo risultato dell'azione che si sta compiendo.

In caso di Confronti di Caratteristica tra due Personaggi che compiono azioni di contrasto, vince colui che ha ottenuto **il valore più alto nel tiro**. Nel caso abbiamo ottenuto lo stesso valore di dado vince colui che ha **il maggior valore di Caratteristica**.

La prova dipende sempre dalla Caratteristica a cui è legato il tiro di dado: **Azione**, **Percezione** o **Mente**.

- **Azione:** eseguire azioni atletiche, cacciare, impiegare armi a contatto, lottare corpo a corpo, muoversi furtivamente, nascondersi, stordire, parare o schivare. Azione rappresenta l'insieme delle caratteristiche fisiche, e quindi con il trascorrere del tempo e l'approssimarsi dell'anzianità queste iniziano a calare qualitativamente, al ritmo di -1 Punto ogni 3 anni superati i cinquanta anni di età.
- **Percezione:** creare oggetti ed eseguire azioni mediche, ammaestrare, effettuare il tiro di iniziativa ed eseguire azioni di pilotaggio, impiegare le armi a distanza, individuare qualcosa di specifico ed investigare.
- **Mente:** Imparare, impiegare conoscenze teoriche e strumenti tecnologici, compiere prove di volontà, memorizzare informazioni, compiere azioni di convincimento e seduzione.

Valori di caratteristica oltre il 18

Il Personaggio guadagna rapidamente un alto valore di punteggio nelle caratteristiche, a meno che non ottenga un 18 di dado, giungendo al punto che non può praticamente fallire l'azione per cui lancia il tiro di dado.

La crescita di punti caratteristica oltre il valore di 18 non è tutta via senza scopo e permette al Personaggio di agire al meglio. Un alto valore di caratteristica permette quindi di agire con prontezza ed eseguendo un numero maggiore di azioni rispetto a quelle di un personaggio neofita.

Un esempio classico è la tecnica di parata & risposta della scherma rinascimentale, un rapido cambi d'armi durante un combattimento, i calcoli da seguire per gestire un veicolo in emergenza, o una veloce consultazione e memorizzazione di testi.

Gli Escamotages

Gli Escamotages sono espedienti in cui i Personaggi intervengono sulla stessa struttura della narrazione, aggiungendo dettagli e parti di storia per agevolare il proprio compito. Nel momento in cui un Giocatore vuole usare un Escamotages deve spendere i suoi punti e comunicare al Narratore l'alterazione della storia che desidera.

Solo il Narratore può valutare se si tratta di una forzatura non applicabile o di una buona innovazione. Un giusto impiego degli Escamotages per infittire la trama permette al Giocatore di guadagnare ulteriori Punti Esperienza.

Tipi di Escamotages

- **Apocope:** Impiegando questo tipo di Escamotages il Personaggio esegue un "troncamento" della narrazione, "saltando" una breve fase della vicenda con il consenso del Narratore senza fare prove o eseguire alcun tiro di dado. Naturalmente si tratta della risoluzione rapida di una situazione minore e non certo di un nodo cruciale per la storia. Può essere il superamento di un posto di blocco, una riparazione, la rimozione di un ostacolo o la creazione di qualcosa.
- **Background:** Il Giocatore ha la possibilità di inserire nel passato del proprio Personaggio alcuni elementi utili allo svolgersi dell'avventura, se non entrano in netta contraddizione con quanto già si sa di lui. Il Giocatore deve raccontare nel dettaglio questa nuova parte del Background ed essere convincente. Conoscenze, informazioni, detenzione d'oggetti o capacità particolari derivanti dal nuovo Background vengono inseriti nella scheda del Personaggio.
- **Colpo di Fortuna:** Si tratta di un avvenimento straordinario che cambia l'esito infausto di una situazione d'emergenza, salvando la vita al Personaggio o fornendogli un aiuto

miracoloso. Il Giocatore impiega questo Escamotages prima di descrivere il suo Colpo di Fortuna, ma resta facoltà del Narratore stabilire se concederglielo o meno.

- **Entrata in scena:** Il Personaggio ha la facoltà di contattare o far entrare in scena Personaggi Non Giocanti con cui ha un rapporto diretto, compatibile con il proprio Background. Può essere la comparsa improvvisa di un alleato in grado di aiutare i Personaggi in un momento determinante, un esperto della materia di cui il gruppo si sta occupando o un amico in grado di fornire aiuto e rifugio.
- **Elisione:** Il Giocatore può inserire a piacere la descrizione di avvenimenti ambientati durante un lasso di tempo in cui il Narratore non ha fatto succedere nulla di particolare. Il Giocatore stabilisce quali azioni ha compiuto il Personaggio in quel lasso di tempo, "rivelandole" solo ora. Il Narratore decide se si tratta di forzature che non posso reggere o di antecedenti effettivamente validi.

Le Professioni

Il sistema Escamotages non prevede l'uso di specifiche Abilità professionali o di classe, ognuna con un proprio punteggio e tiri distinti, ad esempio: "Recitare" per un Attore, "Legge" per un Avvocato o "Usare Armi da fuoco" per un Militare. In maniera più semplice, i Giocatori spendono i propri Punti Esperienza iniziali per acquistare una o più Professioni che determinano le competenze di cui il Personaggio è dotato.

Il punteggio in P.Esp. per Professione equivale anche al numero di anni che il Personaggio ha impiegato per acquisire quelle competenze. Dando per assunto che un Personaggio appena creato ha circa 20 anni, la sua età anagrafica aumenta in proporzione alle Professioni acquisite.

Esempio: Michael acquisisce la Professione Notaio (15 Punti Esperienza/anni) che gli permette di avere un reddito e un'identità lavorativa, ma poi assume anche Armaiolo (10 Punti Esperienza/anni) e Esperto di arti marziali (5 Punti Esperienza/anni). In totale Michael ha 50 anni, ha le competenze di 3 Professioni e -3 Punti alla Caratteristica Azione.

All'inizio del gioco il Narratore dichiara quali Professioni sono disponibili, in merito anche alle sue necessità inerenti l'avventura, e quanti Punti Esperienza sono necessari per acquisirle. Nel regolamento completo del sistema Escamotages sono previsti elenchi di Professioni nel periodo Medievale, Rinascimentale e Moderno.

Le Professioni vengono utilizzate in maniera molto semplice, durante l'avventura il Personaggio può dichiarare di eseguire tiri di Azione, Mente o Percezione connessi all'attività professionale che intende eseguire. Devono essere dichiarazioni pertinenti, che convincano il Narratore che effettivamente quel Personaggio può fare quella determinata cosa, altrimenti l'azione non viene ritenuta valida.

Esempio: quanti prendono la Professione Medico dichiarano di eseguire un tiro di Percezione per diagnosticare il tipo di ferita che un suo compagno ha ricevuto, poi dichiara di eseguire anche un tiro di Mente per rammentare il tipo di prodotto farmacologico più utile al proprio paziente.

Quanti non possiedono una data professione NON POSSONO eseguire le azioni concernenti quelle competenze. La Professione determina quindi anche lo stile di vita, la rendita e il percorso di studi fatto dal Personaggio prima dell'inizio del gioco.

Le Meccaniche di Gioco

Azioni e Tempi di gioco

Durante il gioco i Personaggi hanno la massima libertà d'azione: possono studiare testi religiosi in uno scriptorium, viaggiare o dedicarsi alla propria attività lavorativa senza la necessità di alcun Tiro. Diverso è il caso di azioni particolari e molto più complesse, il cui esito è del tutto incerto. Si può trattare dell'applicazione di una competenza professionale, dell'impiego di un potere, dell'esecuzione di un incantesimo o, nel più classico dei casi, di un combattimento. Queste situazioni meritano di essere particolarmente curate, perché potrebbe andarne del buon risultato della missione o della vita stessa dei Personaggi.

Tutte le attività rilevanti che i Personaggi compiono durante il gioco si dividono in Azioni. Le Azioni possono essere di tre tipi: **Azioni Complete**, **Azioni Brevi** o **Azioni Contemporanee**, quello che le differenzia sta nella quantità di tempo che richiedono per essere eseguite. **Tempi** ed **Azioni** sono quindi collegati tra loro.

Le "unità di misura" del Sistema Escamotages sono: il **Tempo**, il **Mezzo Tempo** e il **Tempo Insieme**.

- **Il Tempo:** comunemente chiamato "round", indica un periodo di circa 2-4 secondi durante cui è possibile eseguire **1 Azione Completa**, come effettuare un attacco con un qualsiasi tipo di arma, afferrare e impiegare un oggetto, eseguire un salto o cambiare tipo di arma.
- **Il Mezzo Tempo:** si tratta di un periodo di circa 1-2 secondi durante il quale il Personaggio effettua una sola **Azione Breve**, come una schivata, una parata, portare un attacco di lotta o con un'arma corta (dal danno massimo di 2-7), oppure afferrare un oggetto.
- **Il Tempo Insieme:** un Personaggio impiega un Tempo Insieme quando compie un'Azione, Completa o Breve, parallelamente ad un altro Personaggio. In questo caso si parla di Azioni Contemporanee. Il Tempo Insieme avviene automaticamente quando due Personaggi hanno eseguito il Tiro Iniziativa con lo stesso risultato, oppure quando la loro Azione contemporanea è stata concordata ed il più rapido ha atteso l'inizio dell'Iniziativa del più lento. In un Tempo insieme è ad esempio possibile attaccare contemporaneamente lo stesso avversario.

Il Combattimento

Il combattimento è una necessità in qualsiasi ambientazione in quanto permette di abbattere i nemici e preservare la propria vita. In combattimento attacca per primo il personaggio che ha ottenuto il punteggio più alto nel tiro di **Iniziativa**, ossia nella prima prova di **Percezione**. Gli altri Personaggi agiscono uno dopo l'altro in base al punteggio conseguito. Personaggi con il medesimo punteggio di iniziativa agiscono contemporaneamente.

Azioni da Agente e da Paziente

Quando il Personaggio agisce nel proprio Turno è detto **Agente**, quando invece agisce nel Turno degli altri è detto **Paziente**, in quest'ultimo caso ci si riferisce solo ad azioni difensive.

- **Un Personaggio nel suo turno da Agente** ha a sua disposizione **1 Tempo** per eseguire la sua **Azione Completa**, inoltre può compiere un ulteriore numero di **Azioni Complete pari a 1/9°** del suo valore di Azione. Il Personaggio Agente può, invece che effettuare un'Azione Completa, compiere **2 Azioni Brevi** o **“preparare” un'Azione Breve** con un bonus di +2 da eseguire nel Turno in cui sarà Paziente.
- **Un Personaggio nel suo turno da Paziente** ha a sua disposizione **1 Mezzo Tempo** per eseguire la sua **Azione Breve**, inoltre può compiere un ulteriore numero di **Azioni Brevi pari a 1/8°** del suo valore di Azione.

Esempio: Zeorg ha un valore di Azione di 17, quindi in combattimento può sferrare 2 Azioni Complete nel suo Turno come Agente (1 standard e 1 dovuta al), mentre come Paziente è estremamente rapido e può compiere fino a 3 Azioni Brevi per difendersi dai colpi degli altri.

L'Attacco

Per effettuare un attacco basta eseguire con successo una prova sulla caratteristica correlata:

Percezione per le **armi a distanza**, **Azione** per le **armi a contatto**.

- Il numero di Attacchi portati da un Personaggio come Agente è pari al numero complessivo delle sue Azioni Complete.
- Il numero di Azioni difensive eseguite da un Personaggio come Paziente è pari al numero complessivo delle sue Azioni Brevi.

Gli stessi principi si applicano per il numero di Attacchi con armi a distanza, **escluse balestre e armi da fuoco** che per motivi espressamente meccanici non possono aumentare con il valore di Azione del Personaggio.

Ferite e guarigioni

Se un attacco ha successo la vittima subisce un ammontare di Punti Danno che abbassa direttamente il suo valore di Azione. Quando questa caratteristica viene azzerata il Personaggio perde i sensi e resta in catalessi per alcune ore, risvegliandosi con solo 1 punto di caratteristica. Se il valore di Azione **scende di 5 punti al di sotto dello 0** il Personaggio è morto. Il corpo umano recupera automaticamente 1 punto di Azione nel giro di una giornata, medicine e terapie possono accelerare la guarigione fino a 3 punti.

Armi e Danni

Il valore del Danno è stabilito da un attacco che dipende dall'arma impiegata, che ha un suo punteggio massimo ed uno minimo con un differenziale di 6 punti l'uno dall'altro. Tirando un dado a sei facce è possibile stabilire il Danno di ogni singolo colpo calcolando le proporzioni.

L'**esempio** riporta il calcolo del Danno di un'arma corta da 3-8 Punti Danno:

Valore del dado	1	2	3	4	5	6
Valore dell'arma	3	4	5	6	7	8

Armi a distanza:

- Oggetti da lancio e fustibalus infliggono da 1 a 6 punti danno;
- Archi e pistole infliggono da 2 a 7 punti danno;
- Balestre e fucili da caccia infliggono da 6 a 11 punti danno;
- Fucili mitragliatori e lanciafiamme infliggono da 9 a 14 punti danno;

Armi a contatto:

- Calci e pugni infliggono un danno pari ad 1/6 del valore di Azione;
- Le armi bianche comuni come coltelli, bastoni o manganelli infliggono da 1 a 6 punti danno;
- Armi leggere come kukri, machete, bokken e mazze infliggono da 2 a 7 punti danno;
- Le armi da combattimento particolari come becchi di corvo, ascia, mazzafruste, spade corte e wakizashi, infliggono da 3 a 8 punti danno;
- Le armi da combattimento a una mano come spade o katane infliggono da 4 a 9 punti danno;
- Le armi da combattimento a una mano e mezza come spade bastarde, dotanuki o claymore infliggono da 5 a 10 punti danno;
- Le armi a due mani come lance, kamayari, picche e spadoni infliggono da 8 a 13 punti danno;

- Le armi a due mani pesanti come azze, flamberghe e spadoni a due mani “in arme”, infliggono da 11 a 16 punti danno;

Protezioni, Assorbimento e Resistenza

I Personaggi possono impiegare protezioni per assorbire i colpi, ossia sottrarre un determinato valore di punti danno a quelli che gli vengono inflitti. Le protezioni hanno una propria Resistenza come oggetti, e tutti i punti Danno subiti oltre il valore di Assorbimento abbassano quello di Resistenza, quando essa cala a zero la protezione è talmente malridotta da essere inservibile.

Assorbimento

E' il valore di punti Danno che l'arma o la protezione sottrae ad ogni colpo ricevuto, a meno che non si tratti di un colpo straordinariamente efficace ottenuto con un 3 nel tiro di Azione. Ogni Punto Danno oltre il valore di Assorbimento viene sottratto ai Punti Azione del Personaggio ed al valore di Resistenza. La distribuzione di tale valore va eseguita in parti uguali.

Resistenza

E' la tolleranza dell'arma o delle protezioni ai colpi ricevuti in parata, che cala gradualmente ad ogni colpo ricevuto. Lo strumento si spezza e diventa inutilizzabile quando riceve un totale di danni superiore alla propria Resistenza. Riparare un'arma o una protezione significa affidarla ad un fabbro che ne ripristina l'originale Resistenza al costo 1 moneta per ogni Punto di Resistenza.

Esempio: Gabriel ha 12 Punti Azione e un'armatura pesante (Assorbimento 5, Resistenza 16). Pier gli sferra un colpo di Azza d'Arme (Danno 10-16) e riesce a colpirlo; tira un dado a sei facce per il Danno, ottiene 4 di dado e quindi infligge 13 punti Danno. L'armatura di Gabriel Assorbe 5 dei 13 punti di Danno, degli 8 punti restanti 4 vengono sottratti al valore di Resistenza dell'armatura, che passa a 12, e 4 direttamente ai Punti Azione di Gabriel.

Protezioni storiche

- La mezz'armatura rinascimentale assorbe 6 punti danno e ha un valore di Resistenza di 18;
- L'armatura completa medievale assorbe 8 punti danno e ha un valore di Resistenza di 21;
- La cotta di maglia assorbe 4 punti danno e ha un valore di Resistenza di 16;
- Lo scudo brocciero assorbe 3 punti danno e ha un valore di Resistenza di 6;
- Lo scudo da battaglia assorbe 6 punti danno e ha un valore di Resistenza di 16;

Protezioni moderne

- Indumenti pesanti assorbono 1 punto danno;
- La tenuta antisommossa assorbe 6 punti danno e ha un valore di Resistenza di 12;
- Il corpetto antiproiettile assorbe 7 punti danno e ha un valore di Resistenza di 10;
- Lo scudo antisommossa assorbe 4 punti danno e ha un valore di Resistenza di 9;

Il Narratore

Il compito del Narratore è quello di gestire la storia che i Personaggi vivranno, interpretare i Personaggi non giocati e gestire la trama. Prima di iniziare a giocare è necessario che il Narratore abbia già idea del tipo di avventura da proporre ai suoi Giocatori.

Costruire l'avventura

Un'avventura nasce con uno scopo specifico, che coinvolge tutti i Personaggi e focalizza le loro azioni. Questo scopo deve essere stabilito dal Narratore tenendo conto delle proprie idee e delle Classi scelte dai vari Giocatori. E' importante che tutti i Personaggi siano interessati a partecipare all'avventura e che la loro presenza non nasca da una qualche forzatura.

Ogni Narratore sceglie la trama dell'avventura con un metodo suo, prendendo spunto da un libro, da un film o da alcune cose che lo hanno interessato nella descrizione dell'ambientazione. Alcuni Narratore possono anche scrivere una traccia, più o meno dettagliata, dell'intera vicenda e divertirsi anche a "fabbricare" indizi, documenti e tutto quello che può venire utile durante il gioco.

All'inizio dell'Avventura il Narratore dovrà trovare il modo di riunire e tenere insieme i vari Personaggi, che potrebbero essere del tutto diversi tra di loro. Diversi escamotages consentono di saldare insieme i membri del gruppo e non farli disperdere troppo. Tra i Personaggi possono intercorrere legami di parentela, vincoli con i superiori del proprio ordine o della propria casata, giuramenti di fedeltà, fino alla più banale situazione in cui ci si unisce ad un gruppo essendo al soldo del Personaggio più facoltoso.

Il principio di ogni storia deve essere un buon equilibrio tra le cose che i Personaggi sanno, e che destano il loro interesse, e quelle che non sanno e quindi solleticano la loro curiosità.

Il canovaccio

La trama di un'avventura è di solito molto semplice, in un modo o nell'altro i Personaggi finiranno sempre per fare le seguenti cose:

- portare un oggetto, un Personaggio o un'informazione in un dato luogo;
- recarsi dove è avvenuto un fatto misterioso e chiarirlo;
- ritrovare una determinata cosa prima che lo facciano altri, seguendo una serie di indizi;
- impedire un evento dagli esiti catastrofici.

Quello che complica ogni impresa sono gli imprevisti che il Narratore pone sul cammino dei suoi Personaggi. Alcuni sono ostacoli del tutto casuali: assalti di briganti, problemi con le persone

incontrate lungo la strada, difficoltà nel reperire del denaro per andare avanti con l'avventura, inimicizie e rivalità tra i Personaggi.

Altri ostacoli sono invece connessi con l'avventura in corso e nel superarli i Personaggi possono ottenere indizi o risorse utili alla buona riuscita della loro missione. Si possono trattare di agguati organizzati dagli antagonisti dei Personaggi, o di tappe che occorre fare per ottenere delle informazioni aggiuntive magari contrattandole con dei Personaggi non Giocanti.

Il Narratore può realizzare il canovaccio, ossia una trama di massima non eccessivamente dettagliata. I Personaggi devono essere liberi di fare le loro scelte, giuste o sbagliate che siano, senza alcuna forzatura. Molto spesso prenderanno decisioni giuste e prudenti, ma che senza volerlo li porteranno lontani dal luogo o dalle situazioni utili alla storia. Il Narratore dovrà quindi ricondurli alla trama originale con piccoli aiuti, magari tramite suggerimenti di amici o superiori dei Personaggi, senza costringerli.

Trama e sottotrama

Non va dimenticato che ogni Personaggio agisce anche per se stesso e spesso i propri interessi sono più importanti di quelli del gruppo. Nello svolgimento di un'avventura è importante sviluppare anche delle particolari sottotrame e farle confluire nella trama base.

La sottotrama di un Personaggio è nota solo al Giocatore ed al Narratore, salvo particolari confidenze con altri Personaggi. Una buona sottotrama permette al Narratore ed al Giocatore di impiegare al meglio un Personaggio e non farlo mai sentire un pesce fuor d'acqua all'interno di una vicenda.

Distribuire i Punti Esperienza

Quando i Personaggi hanno portato a termine la propria missione o compiono azioni particolari, il Narratore li premia con i Punti Esperienza. Per ogni sessione di gioco si suggerisce di assegnare ai Giocatori 1 Punto Esperienza di base, a cui aggiungere un valore relativo al tipo di situazione in cui i Personaggi sono coinvolti. Le situazioni qui descritte, ed il loro corrispondente in Punti Esperienza, sono esempi che il Narratore può scegliere o meno di impiegare.

Situazione	P.Esp.
• Buona interpretazione del Personaggio	4
• Interpretazione scarsa	1
• Evitare una contesa	2
• Uso adatto di un Escamotages	7

- Fornire un buon background del Personaggio 5
- Uso adatto di un potere 5
- Mediare diplomaticamente una situazione estremamente critica 3
- Portare a buon fine una missione 5
- Risoluzione di un obiettivo personale 4
- Partecipare ad un combattimento anche senza vincerlo 1
- Vincere un combattimento contro un avversario 3

Come impiegare i Punti Esperienza

- Aumentare di un 1 punto una Caratteristica al costo di 25 P.Esp.
- Acquisire 1 Punto Escamotage al costo di 2 P.Esp.
- Ottenere una nuova Professione spendendo un numero di P.Esp. doppi rispetto a quelli indicati nell'elenco Professioni. Il periodo utile ad acquisire tutte le competenze di quella Professione è dimezzato rispetto al punteggio originario di P.Esp.

Esempio: Marcus vuole ottenere la professione Cartografo alcune sessioni dopo la creazione del suo Personaggio Nobile. La Professione Cartografo costa 7 P.Esp., ciò significa che deve spendere 14 Punti Esperienza per iniziare a studiare quella materia e impiega almeno 3 anni e mezzo prima di diventare un vero Cartografo professionista, ma durante questo periodo inizia ad acquisire alcune competenze di cui il Narratore deve tenere conto.