The Italian Pool :)

The Pool è un gioco creato da James V. West
versione italiana e modifiche di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper (v.1.02)

Disclaimer

The Pool è un originale gioco di ruolo creato da James V. West (www.randomordercreations.com). Tutti i diritti sono del rispettivo autore, questa che stai per leggere è una versione amatoriale che raggruppa alcune delle regole e delle varianti esistenti su questo geniale sistema di gioco.

Thank you James :)

Zero: Prima di iniziare

Una persona nel gruppo deve assumere il ruolo di Game Master, o GM questa persona sarà responsabile di inserire e le scene di gioco, creare le situazioni, giocare i personaggi non giocanti e dirigere il gioco quando nessun altro giocatore sta intervenendo. Il GM ha il compito di mantenere il gioco divertente e di risolvere eventuali problemi di narrazione.

Per giocare servono carta, matita e un set di semplici dadi a sei facce: circa 10 per giocatore più un set di dadi speciali per il GM che devono apparire diversi dagli altri.

Questo gioco non ha un setting prestabilito, ma esso viene deciso dai giocatori e dal GM prima della prima partita.

Uno: Brainstorming

E' arrivato il momento di decidere l'ambientazione di gioco. Ogni giocatore -compreso il GM- può proporre da una a tre ambientazioni; segnate su un foglio le scelte.

Ora valutate ogni ambientazione per alzata di mano e stabilite una classifica.

E' consigliabile poi prendere in esame anche la conoscenza dell'ambientazione di ogni partecipante: giocare in un mondo conosciuto solo da uno o due giocatori non è il massimo per restare coerenti col tema scelto; assicuratevi quindi che il tema scelto sia ben noto alla maggior parte del gruppo.

Due: Scelta del gruppo di personaggi

Altra cosa importante per la buona riuscita del gioco è creare un gruppo di personaggi affiatati che abbia una ragione per stare insieme; spesso le partite più deludenti si verificano quando i personaggi non hanno uno scopo per rimanere assieme, tendendo ad andare ognuno per conto proprio.

Il consiglio è quindi quello di discutere tutti insieme i personaggi che si vogliono creare, cercando di inserire quante più relazioni possibili tra di loro e cercando di risolvere eventuali incoerenze.

Ad esempio è abbastanza incoerente che in un gruppo dove ci sia un paladino del bene sia presente anche un assassino spietato. Affrontare questi punti e cercate di risolverli è fondamentale per la buona riuscita della partita.

Ogni giocatore dovrebbe esporre sommariamente l'idea del proprio personaggio al gruppo, il quale può poi approvare o chiedere cambiamenti.

Tre: Creazione del personaggio

La creazione del personaggio è molto semplice. Si inizia con un nome, una storia (o background) e un pool di 15 dadi.

Dopo aver scelto il nome cominciate a scrivere una breve storia introduttiva che si aggiri attorno alle 100 parole circa. Nella storia cercate di focalizzarvi sugli spetti più importanti del vostro personaggio, spiegate chi è e come si inserisce nell'ambientazione scelta.

Quattro: scelta dei Tratti

Ora scegliete gli elementi più importanti della vostra storia, questi possono diventare ***Tratti***, che vi aiuteranno ad ottenere il controllo della narrazione durante il gioco.

Puoi sceglierne inizialmente fino a ***sei***.

Un *Tratto* è una breve affermazione sul tuo personaggio, qualcosa di importante, qualcosa che dice chi è e che cosa è.

I *Tratti* possono essere qualsiasi cosa: un aspetto della personalità, una competenza, un handicap, un'abilità, alleati o nemici, proprietà, convinzioni; in pratica qualsiasi cosa ti aiuti a far nascere il tuo personaggio.

Puoi creare i tratti del tuo personaggio come pezzetti di storia, Domavo cavalli con mio padre . Puoi metterli giù come semplici fatti del tuo personaggio, Ho lavorato con i cavalli e so come ragionano . Puoi spiegarli come un'abilità: Equitazione . Puoi spiegarli con atteggiamenti: Sono molto a mio agio lavorando con i cavalli .

Cerca di rendere i tuoi *Tratti* pertinenti con la storia del personaggio evitando le incongruenze e facendo in modo che siano ragionevolmente specifici e descrittivi.

Ad esempio dire che il tuo personaggio è 'un ladro', non dice molto, al contrario dire che è 'un apprendista ladro; bravissimo nello svuotare tasche' ci fornisce maggiori dettagli senza rimanere troppo vaghi.

Assicuratevi infine che agli altri giocatori e al GM sia chiara la natura e la portata dei vostri *Tratti*.

Cinque: assegnare bonus ai Tratti

E' arrivato il momento di assegnare i bonus ai vostri *Tratti* (ricordatevi che ne potete scegliere inizialmente fino a sei). Per assegnare un bonus dovete usare i 15 dadi del vostro pool di partenza.

Il costo è pari al quadrato del bonus, per cui un +2 costerà 4 dadi, un +3 costerà 9 dadi, e così via.

E' molto importante lasciare alcuni dadi nel vostro pool almeno 3 o 4.

Non è obbligatorio assegnare i bonus ai *Tratti*.

Non sei obbligato ad assegnare i bonus per eguagliare il livello di competenza: per esempio potresti prendere Sono un grande cavallerizzo +1 e Non vedo bene senza i miei occhiali +3 . Ciò significa solo che per te è più importante che nella storia risalti il fatto che il tuo personaggio sia miope piuttosto che sia un bravo cavallerizzo.

Sei: Risolvere gli Eventi

In questo gioco i dadi vengono utilizzati per risolvere gli eventi, in modo da determinare a chi spetti condurre la narrazione tra GM e giocatore.

Gli ***Eventi*** possono essere raggruppati in due insiemi: ***Conflitti*** e ***Idee***.

Un *Conflitto* si verifica quando qualcosa ostacola il vostro personaggio e può portare ad eventi che abbiano un effetto importante sul corso della storia. Un conflitto può essere qualsiasi cosa: come un personaggio che prova a saltare un burrone, oppure uno scontro con un orso affamato. E' importante notare che non si devono tirare dadi ogni volta che si vuole tentare qualcosa, ma tirare i dadi è l'unico modo per far sì che la storia vada come avete programmato voi. Il GM altrimenti può apportare tutte le modifiche che ritiene opportune.

Un'*Idea* è differente da un conflitto, perché entra nel gioco direttamente dalla testa di qualcuno più che da un ostacolo precedentemente inserito in gioco. Le idee possono essere semplici o complesse ed entrare in gioco in qualsiasi momento. Se hai un'idea comunicala e il GM potrà concederti un tiro di dadi per darti la chance di descriverla. Nel caso più giocatori abbiano un'idea su una determinata situazione esse verranno accettate e risolte in ordine di primo-arrivato primo-servito. Nessuno ti vieta di comunicare la tua idea al GM e lasciare poi

decidere a lui se applicarla totalmente in parte o per niente. Tuttavia tirare i dadi è l'unico modo per descriverla come vuoi tu.

Prima di tirare per un *Evento* devi dichiarare ***Intento*** e ***Calamità***, con cui annunci brevemente cosa vuoi che accada e cosa vuoi che non succeda; sii breve, la narrazione completa verrà dopo!

Fatto questo decidi quale tratto se ne hai uno appropriato vuoi utilizzare per questo tiro.

In un'idea puoi invocare anche il tratto di un altro giocatore coinvolgendo il suo personaggio, sempre che il giocatore in questione sia d'accordo. Non puoi mai utilizzare più di un tratto per evento, ma non sei obbligato a utilizzarne per forza uno.

Un tratto ti fornisce un numero di dadi extra pari al tuo bonus nel tratto, tali dadi ti verranno forniti dal GM tramite il suo pool speciale.

Il GM può fornirti poi da 0 a 3 dadi bonus aggiuntivi, e questo non in base alla difficoltà ma più che altro in base a quanto gli piaccia più o meno la tua idea.

Infine puoi giocare dal tuo pool da 0 a 9 dadi.

Più dadi tiri più aumenta la tua probabilità di ottenere un successo, tuttavia vincendo perderai i dadi scommessi dal tuo pool (i dadi bonus forniti dal tuo tratto e dal GM tornano sempre al GM).

Ora prendi tutti i dadi (tratto + bonus + dadi_scommessi) e tirali:

- Se ottieni almeno un **1** hai vinto e perdi tutti i dadi scommessi dal tuo pool. Ottieni però un ***Monologo di Vittoria*** (Monologue of Victory: *MoV*) con coi puoi narrare l'esito dell'evento sviluppando quanto dichiarato nel tuo ***Intento***.
- Se non ottieni neanche un 1 ma ottieni almeno un **6**, hai diritto ad un ***Monologo di Sconfitta*** (Monologue of Defeat: *MoD*) in cui andrai a narrare quanto dichiarato nella ***Calamità***. I dadi scommessi ritornano nel tuo pool (mentre quelli del tratto e i bonus tornano al GM).
- Se non ottieni un 1 o un 6 sarà quindi il GM a narrare l'esito dell'evento come più gli aggrada, ignorando, se vuole, le tue dichiarazioni di ***Intento*** e ***Calamità***.
- Un giocatore può decidere infine di rinunciare ad un *MoV* o ad un *MoD* per ottenere un dado in più nel proprio pool. In questo casso la narrazione passa al GM che però deve tenere parzialmente conto dei vincoli di ***Intento*** e ***Calamità***, questo però non gli vieta di inserire tutte le complicazioni che vuole.

I conflitti tra giocatori o i loro personaggi sono considerati *Eventi* speciali che non richiedono tiri di dado. E' importante notare che in questo gioco nessun giocatore può uccidere o modificare un personaggio altrui senza il consenso dell'altro giocatore.

Sette: Vittoria e sconfitta

Durante un *Monologo* il giocatore prende completamente sotto controllo la conduzione del gioco per un breve tempo. Egli può descrivere azioni, dialoghi, nuovi personaggi, nuovi eventi ecc.; può perciò inserire qualsiasi cosa possa migliorare la storia. Ci sono però alcune regole da tenere a mente:

- ***Focus*** - Mantieni la narrazione appropriata con il tipo di Monologo che stai facendo. Un *MoV* deve essere in linea con quanto annunciato nel proprio ***Intento***, così come un *MoD* deve essere in linea col la ***Calamità***. Una sconfitta deve sempre condurre ad una complicazione del conflitto e se viene usato un *Tratto* in un determinato evento il *Monologo* deve sottolineare il suo uso in modo positivo o negativo.

- ***Rispetto*** - Non alterare il personaggio di un altro giocatore. Puoi usare i personaggi degli altri e le loro azioni ma cerca di tenerli all'interno dei parametri di comportamento qui in elenco. Se sei in dubbio chiedi al giocatore se il tuo *Monologo* è appropriato per il suo personaggio.
- ***Coerenza*** - Mantieni la narrazione coerente con l'intera storia e i fatti che sono già accaduti. Se ad esempio è stato detto che il Generale Jorgenson è morto vent'anni fa nella battaglia di Bliss, non descriverlo come un consigliere che si è ritirato felicemente dalle forze militari.
- ***Concisione*** Dovresti concludere il tuo *Monologo* in un tempo ragionevolmente breve. Eccedere può rovinare il gioco agli altri e limitare le loro chance di protagonismo. Il GM ha comunque il potere di interrompere il *Monologo* se sta diventando troppo lungo cerca di non andare oltre uno o due minuti.

Otto: scene nel gioco

Come in un film, un commedia o in uno show televisivo, un gioco è una serie di scene. Il GM è il solo che può decidere come impostare la ***prima scena***. Può farlo decidendo esattamente chi è partecipe e cosa sta accadendo, ma può anche usare una scena proposta da un giocatore se lo ritiene opportuno.

Gli unici limiti nel settare una scena per il GM sono dati dalla propria fantasia. Le scene possono aprirsi in modo tranquillo o nel cuore di un conflitto, improvvisamente o sfumando. Non occorre inserire tutti i personaggi in una scena, essa può iniziare anche senza uno di essi. Quando una scena ha raggiunto la sua fine naturale, il GM annuncerà il cambiamento di scena. I giocatori che vogliono aggiungere un'***Idea*** ad una scena dovranno farlo prima che sia chiusa.

Ogni volta che una scena viene chiusa i partecipanti possono ***aggiungere un dado al loro pool***.

Questo è importante. Essi possono anche aggiungere o modificare un singolo tratto come verrà specificato nel capitolo successivo. La modifica o l'aggiunta di un tratto deve essere motivata e concordata col GM e non è obbligatoria.

Nello stesso momento possono prendere posto più scene, poiché i giocatori potrebbero non essere nello stesso posto assieme, e possono essere sincrone o asincrone.

Quando si creano più scene nello stesso momento il GM deve alternarsi tra queste inserendo delle pause, che è consigliabile inserire nei momenti di maggior tensione per mantenere i giocatori coinvolti il più possibile.

Nove: la storia che continua

Se alla fine di una serata di gioco avete 9 più di dadi nel vostro pool potrete iniziare la sessione successiva con quel numero. Se invece ne avete meno di 9, inizierete la sessione successiva con 9 dadi nel vostro pool.

In qualsiasi momento del gioco potete aumentare il valore di un vostro tratto pagandolo con i dadi del vostro pool. Il costo è pari al quadrato del nuovo valore. Perciò da +1 a +2 il costo è di 4 dadi, da +2 a +3 è di 9 dadi ecc.

Ricordatevi che ogni volta che si conclude una scena potete inoltre modificare o aggiungere un tratto.

Dieci: Alla porta della morte

Se il vostro personaggio fallisce un lancio di dado in una situazione che il GM ritiene letale, potete accettare la morte e fare un ultimo *Monologo* per descriverla (senza lancio di dadi), oppure tentare un ultimo lancio per salvargli la vita. In questo lancio non potete usare i tratti e il GM non può darvi dadi extra. Tutti i dadi del vostro pool devono essere messi in gioco. I vostri compagni di gioco possono

aggiungere sino a 9 dadi ciascuno per aiutare il vostro personaggio a sopravvivere.

Non ha importanza quale sia l'esito del lancio, tutti i dadi che lanciate sono persi, anche quelli messi in gioco dagli altri giocatori.

Se vincete il lancio il vostro personaggio sopravvive all'incidente, ma non avete il diritto ad un Monologo.

Il GM descriverà come avete fatto a scamparla. Se perdete il vostro personaggio muore. In questo caso avete diritto ad un ultimo *MoD* in cui descrivete in dettaglio la morte del vostro personaggio. Fate in modo che sia un bel monologo.

Undici: Regole opzionali

Scelta democratica dei tratti

Dopo aver scritto la storia del tuo personaggio passala agli altri giocatori, essi scriveranno un elenco di sei tratti estrapolandoli dalla tua storia. Questi sono i tuoi tratti.

15 righe

Ogni volta che si termina una seduta di gioco il giocatore può aggiungere 15 righe al proprio background, ampliandolo o modificandolo. Da queste sarà poi possibile estrapolare nuovi tratti.

Nemesi

Spesso i grandi nemici sono difficili da sconfiggere definitivamente e ritornano per vendicarsi.

In ogni momento del gioco un giocatore può aggiungere alla propria scheda una Nemesi, che rappresenta il nemico numero del proprio personaggio. Aggiungete alla vostra scheda la voce ***Nemesi,*** sotto cui riporterete i nomi dei vostri nemici, accompagnati da un relativo ***Valore di Nemesi***.

Esempi di *Nemesi* possono essere:

- Dei noiosi scorazzatori goblin di collina, 3
- Mitzsch l'affamato drago nero, 5
- Il vendicativo Arcivescovo Steven, 7

Il valore base di una *Nemesi* parte sempre da 1. Quando una nemesi entra in gioco il gruppo riceve un pool comune di dadi pari al grado di quella nemesi.

Ogni volta che una *Nemesi* viene sconfitta essa non viene uccisa ma bensì fugge per ritornare di nuovo ; la nemesi aumenta quindi il suo *Valore di Nemesi* di un punto,.

Per eliminare completamente una nemesi dal gioco si deve pagare il suo valore in dadi una volta sconfitta.

Una nemesi eliminata genera due *Nemesi* i cui valori sono la somma del suo valore.

Scambio di dadi tra giocatori

Questa regola permette ai giocatori di scambiarsi dadi durante il gioco. Ossia il giocatore A può cedere alcuni suoi dadi al giocatore B per aiutarlo in un suo *Evento*.

Vendere i bonus dei tratti

Se siete a corto di dadi nel vostro pool potete vendere un bonus assegnato ad un tratto per ottenere il quadrato del suo valore in dadi. Ad esempio se avete il tratto Ottimo seduttore +3 e vendete il +3 otterrete 9 dadi aggiuntivi nel vostro pool. Il tratto andrà a zero.

Non è ancora finita!

Il GM può stabilire che determinati scontri richiedano più *MoV* per essere superati, ad esempio nel caso si affronti il *MalvagioCattivoFinale* di tutta la storia.

In questo caso per ogni *MoV* aggiuntivo richiesto dal GM tutti i giocatori ricevono 3 dadi nei loro pool.

Punti fato

I giocatori hanno un punto fato a partita che possono impiagare per fare automaticamente un *MoV*.

Dodici: Esempi

Schede:

Sigismondo Azrath

<<Porgete rispetto allo splendido arcimago bambino, colui che con la sola volontà fece esplodere la sua casa (Il fuoco nel camino si è acceso!). Tu straniero, che arroganza, non ti inchini dinanzi al discendente della famiglia Azrath? Ti trasformerò in una rana! No, aspetta, ma perché diventi più grande e rosso in viso?.. Per tua fortuna devo correre dall'imperatore che necessità dei miei servigi!>>

Note: età 13 anni;

- Grandi ed esperti antenati maghi;
- Attaccar briga +1;
- Correre e dileguarsi davanti ai problemi +1;
- lanciare incantesimi sbagliati +2;
- Pavoneggiarsi +2;

Dadi nel pool: 5;

Arwine Livead

<<Arwine è una barda prestigiatrice che ha viaggiato in quasi tutti i reami; Fa spettacoli itineranti ed è piuttosto conosciuta per le sue abilità. I suoi spettacoli generano grande stupore e non è chiaro al pubblico il confine tra la sua abilità e la magia. Ambisce ad aumentare le sue influenze tra le corti e il suo prestigio.>>

Note: età 32;

- Barda prestigiatrice +1;
- Fa spettacoli di intrattenimento e prestidigitazione +2;
- Ha viaggiato molto;
- E' conosciuta per le sue abilità;
- la sua abilità può sembrare magia +1;
- Vuole aumentare il suo prestigio +1;

Dadi nel pool: 8;

Elian Than Elyowell (La Voce del Bosco)

<<Quando Corellon si affacciò nel mio cuore fu una sorpresa per tutti. Dopo decenni in cui tutti mi vedevano come il degno successore del capo della guardia del clan e dopo duri allenamenti nell'uso di arco e spada, il fatto di sentire i doni conferiti direttamente da Corellon nascere nel mio cuore fu per me un onore, e per il

clan una benedizione. Attualmente fungo da esponente religioso del mio clan nelle questioni che richiedono di spostarsi e sono molto rispettato. A volte la mia grande sensibilità mi ostacola nel mio operato.>>

- Figlio del capo della guardia del clan;
- Addestrato nell'uso di arco e spada +1;
- Gode dei favori di Corellon Larethian +2;
- Esponente religioso del suo clan +1;
- Rispettato dalla sua gente +1;
- Estremamente sensibile +1;

Dadi nel pool: 7;

Ernest Olding

<<Sono il siniscalco della città di Loufer, occupo questa posizione da circa dieci anni, prima ho viaggiato per la Regione conoscendone i luoghi e i territori. Loufer mi è piacque per la sua tranquillità e decisi di cercare lavoro qui, prima come maniscalco e poi come siniscalco. I miei 50 anni quasi non li sento, ma si vedono: i capelli bianchi e le rughe fanno sì che le persone mi chiamino vecchio, e questo è anche il modo più facile per farmi arrabbiare.>>

- Siniscalco della città +1;
- Ex maniscalco della città;
- Conosce la geografia dei territori limitrofi +2;
- Indole tranquilla +1;
- Lineamenti da vecchio;
- Irascibile quando lo si chiama vecchio +1;

Dadi nel pool 8;

Credits:

I regolamenti da cui questa versione attinge sono:

The Pool
The Puddle
Snowball

Reperibili a questo indirizzo: http://zork.net/~nick/loyhargil/thepoolvariations.html