# REGOLAMENTO DEL SERGIO'S POOL

**Adattamento personale per le avventure "one shot" (sessioni di gioco autoconclusive), del sistema di gioco "The pool" creato da James V. West**
**(http://www.randomordercreations.com/)**

Sintesi per gli esperti: Per coloro che conoscono il sistema di gioco "The pool" questa è una versione modificata delle regole di "The italian pool", in cui i tratti non hanno alcun fine pratico nei conflitti e non vanno acquistati al momento della creazione del pg. Il regolamento di "The italian pool" può essere letto a questo indirizzo:
http://gdrfree.altervista.org/thepool/doc/TheItalianPool.pdf
In questa versione il pool è fisso, 10d6 per tutta l'avventura, e il Master dà sempre un dado bonus per ogni conflitto. Serve per le one shot, per evitare di creare pg con tratti che non danno alcun bonus, o al contrario di trovarsi con tutti i tratti definiti e pochissimi dadi nel pool, senza quindi poter influire quasi mai sull'andamento dell'avventura.

Per i non esperti: In questo regolamento ho cercato di spiegare esaurientemente la mia variante al sistema The Pool, in modo che possa essere compresa e giocata da chi non ne ha mai sentito parlare. Consiglio comunque di dare un'occhiata al regolamento di base se per caso aveste dubbi sulle meccaniche di The Pool. Una versione italiana può essere trovata a questo indirizzo:
http://gdrfree.altervista.org/thepool/doc/The_pool_ita.pdf
Il testo seguente presume in ogni caso che chi legge abbia una conoscenza minima del gioco di ruolo e della relativa terminologia.

Procuratevi un buon numero di dadi a sei facce (gli unici utilizzati in questo sistema), vi serviranno.

## Introduzione:

A titolo introduttivo si può premettere che questo sistema di gioco consente ai giocatori di avere parte del potere narrativo che solitamente è lasciato al Master. Ogni giocatore può in determinati momenti fare affermazioni che diventano parte della storia come se le avesse fatte il Master. In caso di contrasto sulle affermazioni, vengono tirati i dadi, per decidere quale delle versioni si verifica a livello narrativo. Lo scopo del gioco è quello di creare delle belle storie, con personaggi credibili, e intrecci appassionanti. E' richiesta pertanto da parte di ogni giocatore una buona capacità di gioco, grande responsabilità nel gestire il proprio potere narrativo, e la capacità di autolimitarsi, per evitare di rovinare la storia comune.
La storia viene improvvisata come creazione collettiva, con questo regolamento prende ogni volta direzioni non prevedibili poiché ogni partecipante ne aggiunge qualche elemento secondo i proprio gusti. Il Master pertanto non può pianificare una storia precisa con conclusioni definite, ma funge da coordinatore delle proposte narrative del gruppo. Egli non è quindi un pianificatore ultimo, né la suprema autorità. Il ruolo di arbitro è delegato all'intero gruppo dei partecipanti, e deve essere gestito con buonsenso e capacità di compromesso. Se non vi piace uscire dal classico schema, in cui i giocatori gestiscono solamente i propri personaggi e il Master il resto della storia tramite regole ben precise, beh, cambiate sistema.

## CREAZIONE DEL PG:

Si decide di comune accordo un'ambientazione in cui si svolgerà la vostra avventura one shot. Prima di iniziare ogni giocatore descrive agli altri il personaggio che ha in mente di interpretare per quell'avventura, in modo da farlo immaginare a tutti il più chiaramente possibile. Poiché The Sergio's Pool è basato quasi interamente sull'interpretazione, è molto importante che i personaggi siano ben caratterizzati e ben rappresentati agli occhi di tutti.

Al personaggio vengono poi assegnati 5 tratti (linee guida indicative, rappresentative delle peculiarità del personaggio o delle cose che sa fare meglio). Servono solo per sintetizzare le principali caratteristiche del pg e tenerle a mente, non hanno altri fini pratici.

Esempi di possibili tratti:
-dannatamente bravo con la spada
-mi trovo sempre invischiato in guai che non sono andato a cercare
-porto gli occhiali perché sono miope come una talpa
-bibliotecario da 30 anni

Insomma un tratto è qualunque cosa riteniate particolarmente rappresentativa del personaggio. Siete caldamente incoraggiati a creare tratti articolati e fantasiosi, che assomiglino di più ad affermazioni sul personaggio, piuttosto che usare verbi all'infinito o una parola alla volta. Tanto per capirci "Quando la mia pistola tuona nessuno è al sicuro" è un tratto più interessante ed evocativo di un semplice "pistola" o "sparare". I tratti riassumono solo gli aspetti che riterrete più significativi, non possono ovviamente essere il riassunto completo del personaggio, il resto sarà lasciato all'interpretazione.

**SISTEMA DI GIOCO:**

Il Master come sempre descrive la scena in cui i personaggi si muovono. I giocatori descrivono le azioni dei loro personaggi facendo affermazioni sugli esiti delle suddette azioni, e possono muovere anche il contesto circostante e i png. In ogni momento infatti ognuno dei giocatori può subentrare come se fosse un piccolo Master e descrivere la scena, aggiungendo elementi narrativi che ritiene essere validi. Se il Master non ha obiezioni, quello che il giocatore ha descritto diviene realtà narrativa, e la storia prosegue come proposto.

Esempio:
Master: "Siete alla taverna del porto, state bevendo grog e cercando un ingaggio."
Giocatore A: "Improvvisamente il mio personaggio, il Guercio, incrocia lo sguardo del suo vecchio avversario, Tortuga Jack".
Master: "Ok".
(la scena prosegue con l'introduzione del nuovo png al bancone)
Giocatore A: "Il mio personaggio balza in piedi estraendo la spada e attacca Tortuga".
Master: "Ok".
(la cosa accade)
"Tortuga è accompagnato dal suo secondo Spugna, e un mozzo, un ragazzo di circa 14 anni. I suoi amici vedendo l'attacco balzano in avanti a dargli una mano".
Giocatore B: "Il mio personaggio in quel momento entra nella locanda".
Master: "Ok".
(l'altro pg entra nella scena mentre il combattimento sta iniziando)

Ad un certo punto il Master farà un'affermazione che determinerebbe esiti sgraditi per uno o più giocatori. Oppure un giocatore afferma una cosa che il Master non vuole lasciare accadere. In ogni caso non c'è accordo tra giocatore e Master su cosa dovrebbe succedere. A questo punto scatta un CONFLITTO. Quello che succederà in questo caso viene determinato dai dadi.

Esempio:
Giocatore A: Balzo avanti, disarmo con un fendente Tortuga e lo trapasso da parte a parte come un pollo prima che chiunque arrivi a intervenire.

Master: No. Tortuga si sposta e viene solo ferito di striscio, mentre Spugna e il ragazzo ti colpiscono con le loro lame alla schiena. Cadi a terra ferito gravemente.

**IL CONFLITTO:**

Ogni giocatore all'inizio dell'avventura ha a disposizione una riserva di dadi (il pool), che userà nelle situazioni di conflitto. **Nel Sergio's Pool i dadi iniziali previsti sono 10 dadi da 6** (10d6). L'esito del tiro di dado determina cosa succede e quale delle due parti vince il conflitto. Sarà Tortuga ad essere ucciso come vuole A, o sarà il personaggio del giocatore A a venire ferito come vuole il Master?

Determinate quindi in modo sommario cosa succederà se vince il giocatore o se vince il Master (es: "Tortuga muore" contro "Il pg viene ferito") e passate al tiro dei dadi.

Il giocatore sceglie dal suo pool un certo numero di dadi da tirare (anche zero), **aggiungendo al numero dei suoi dadi un dado da 6 supplementare** che il Master fornisce (il numero totale massimo è di 9 dadi per conflitto, il numero minimo è uno, quando viene tirato solo il dado dato dal Master).

**Esiti**:

**-Se tra tutti i dadi tirati almeno uno di essi dà come risultato un 1**, l'azione si svolge come vuole il giocatore. Il giocatore quindi narra il proseguimento della scena come preferisce, descrivendo l'esito che aveva scelto, prima che il Master riprenda la narrazione. Il giocatore perde definitivamente i dadi giocati, che vengono tolti dal suo pool.

**-Se nessuno dei dadi tirati dà come risultato 1**, il Master descrive la scena come preferisce, narrando l'esito sfavorevole al giocatore. Il giocatore riprende i dadi giocati (tranne quello dato dal Master) e li riaggiunge al suo pool.

**-Se nessuno dei dadi tirati dà esito 1 ma viene ottenuto come risultato almeno un 6** è il giocatore a narrare l'esito sfavorevole. Il giocatore A nel nostro esempio quindi descrive come il proprio personaggio viene ferito. Potrebbe però scegliere di descrivere solo una ferita di striscio, per esempio. In questo caso, come prima, il giocatore riaggiunge i dadi giocati (tranne quello del Master) al suo pool.

**Aiuto degli altri giocatori:**

Se qualcuno degli altri giocatori intende aiutare il giocatore in conflitto può dargli **prima del tiro** (!) uno o più dadi del suo pool, da aggiungere ai suoi (nel limite massimo dei 9 dadi tirabili). I dadi del secondo giocatore vengono persi o ritornano a questo giocatore a seconda dell'esito del tiro, come previsto dalle regole appena descritte.

**Limitare la perdita di dadi:**

Prima o poi i dadi nel vostro pool inizieranno ad esaurirsi. Quando un giocatore vince un conflitto può scegliere di lasciare che il Master descriva l'esito a lui favorevole: in questo modo perde tutti i dadi giocati nel conflitto come da regolamento, tranne uno che può essere riaggiunto al suo pool.

Se altri giocatori avevano prestato dadi per quel conflitto invece li perdono e basta.

Il Master descrive quindi la scena che voleva il giocatore, ma a suo piacimento. Nell'esempio dovrà narrare la morte di Tortuga, ma può aggiungere altri elementi: potrebbe per esempio dire che Tortuga è ucciso ma il pg del giocatore viene ferito.

Ulteriori consigli sul modo di giocare e di gestire i conflitti sono riportati nel paragrafo finale di questo testo.

**VETO DI GRUPPO:**

Il gruppo può rifiutare di accettare narrazioni che non sono ritenute accettabili, ad esempio perché sono implausibili, o stravolgono l'esito della storia. Mettetevi d'accordo, ed usate il veto senza timore e bene. In linea di massima se uno dei partecipanti alla sessione storce il naso all'udire la descrizione di un giocatore, può essere scattato un veto. Discutetene e mettete al voto l'approvazione della giocata.

Esempio:
I cattivi fanno irruzione nella chiesa con l'intento di finire i nostri. Il giocatore A afferma che il suo personaggio, il reverendo Lonegan, mette mano alla pistola e li fredda tutti e sei con una raffica.
Il giocatore B non è d'accordo. Il reverendo Lonegan è una persona anziana, non usa la pistola e non commetterebbe mai un omicidio nella casa del signore. Il gruppo si consulta ed è d'accordo, la descrizione non è plausibile. VETO. La giocata non passa. Viene deciso che è più pertinente se il reverendo si appiattisce al riparo in preda al panico, mentre i banditi vengono crivellati dal pistolero del gruppo nascosto nel confessionale, persona molto più adatta a compiere una tale azione.
Oppure.
Il gruppo si consulta. Il reverendo Lonegan è un acceso religioso e cade facilmente in preda a sdegno e tremenda ira di fronte al peccato. In gioventù è stato un bandito, sapeva usare la pistola, ed è molto suscettibile riguardo al rispetto che va portato nella sua chiesa. Di fronte all'irruzione perde la testa e la sua pistola tuona. La giocata è ritenuta plausibile, e passa. Niente veto. Il reverendo crivella i banditi.
Il giocatore B tuttavia suggerisce che secondo la sua opinione in seguito all'avvenimento il reverendo sentirà forte rimorso per aver ucciso, e per non aver saputo controllare il suo carattere di fuoco. Il giocatore A accetta il suggerimento, e decide di interpretare di conseguenza.

Da qui si evince l'importanza di caratterizzare il più possibile i personaggi e farli immaginare chiaramente anche agli altri giocatori. Tutti dovrebbero avere chiaro che tipo sia il vostro personaggio e poter individuare abbastanza linearmente quale potrebbe essere il suo atteggiamento.
Ricordate sempre che non è una gara per vedere quale è il personaggio più forte, stiloso o imbattibile, ma state creando una storia, una BELLA storia, che dovrebbe piacere a tutti. Giocate bene.
E' meglio interpretare un buon perdente che un cattivo vincitore.

Qual è la differenza tra un veto e un conflitto?
Si ha un conflitto quando il Master e il giocatore vogliono che la storia prosegua in modo diverso. Entrambe le continuazioni proposte sono valide e interessanti, plausibili e lineari, il problema è che sono discordanti e bisogna decidere quale delle due "passa".
Si ha un veto quando qualcuno ritiene che una narrazione in un certo senso "non vada bene", non sia, lineare, coerente o plausibile, e non debba pertanto essere accettata. Se il gruppo è d'accordo con l'obiezione la descrizione viene bocciata.

## AVANZAMENTO ED ESPERIENZA:

The Sergio's Pool è concepito come regolamento per le avventure one shot, ma se avete in mente di giocare campagne potete provarlo. Per ogni avventura che sia la continuazione di una precedente, procedete come se fosse un'avventura nuova, assegnando i soliti 10 dadi di pool iniziali a ogni giocatore. Il giocatore che lo ritiene opportuno può modificare leggermente i tratti del suoi personaggio o aggiungerne di nuovi (con l'approvazione del gruppo) per riflettere l'esperienza guadagnata nel corso delle passate avventure. (Come sempre ricordate che i tratti restano ininfluenti ai fini dello svolgimento dei conflitti, servono solo come linee guida per il giocatore nella caratterizzazione del personaggio.)

A questo punto il giocatore "interpreta" il personaggio, giocandolo come se fosse più esperto, alla luce delle cose che può avere appreso. Nelle giocate semplicemente affermerà (plausibilmente!!!) che il personaggio sa fare l'azione che intende compiere grazie all'esperienza guadagnata.
Si raccomanda grande responsabilità da parte del giocatore, per l'interpretazione di un avanzamento del personaggio coerente e verosimile. Il gruppo in ogni caso mantiene il potere di veto ed è incoraggiato ad usarlo contro ogni eccesso per mantenere alto il livello narrativo della storia.

Esempio:
Nella seconda puntata un gruppo di banditi fa nuovamente irruzione nella chiesa del reverendo Lonegan. E' la banda guidata dal fratello di uno di quelli che sono stati uccisi nella precedente sparatoria. Questa volta Lonegan è esperto, ha già vissuto la scena.
Può darsi che grazie all'esperienza vissuta precedentemente, l'inoffensivo anziano reverendo trovi in sé la forza di farsi avanti disarmato ed affrontare i banditi scacciandoli dalla chiesa (invece che nascondersi), prima che il pistolero faccia altri sei morti sul suolo consacrato.
Oppure.
Può darsi che l'ex bandito Lonegan dal carattere di fuoco e dal grilletto facile, grazie all'esperienza e al rimorso abbia imparato a vincere la rabbia, e trovi in sé la forza di farsi avanti e affrontare i banditi disarmato (invece di sparare come avrebbe fatto), scacciandoli dalla chiesa con una vibrante predica o con la forza della sua spiritualità.

Invece , non sarebbe plausibile una descrizione in cui l'anziano reverendo inoffensivo della prima parte dell'esempio estrae la pistola e fredda i banditi. Infatti nell'avventura precedente si era messo al coperto mentre il pistolero uccideva i nemici, non può quindi aver imparato ad usare la pistola in quel modo, né sarebbe verosimile immaginare un cambiamento di carattere così rapido e drastico.

## CONSIGLI AGGIUNTIVI:

**Flashback e flash-forward**: siete incoraggiati ad inserire nella storia spezzoni del passato dei personaggi o avvenimenti accaduti in precedenza, e anticipazioni sul futuro svolgimento della storia, che siano validi dal punto di vista narrativo e pertinenti con la storia, allo scopo di aumentarne la drammatizzazione e il pathos. Ricordatevi di non esagerare, potrebbe rovinare il filo narrativo.

Esempio: (torniamo alla taverna al porto)
Giocatore A: “Improvvisamente il mio personaggio, il Guercio, incrocia lo sguardo del suo vecchio avversario, Tortuga Jack. Il mio personaggio balza in piedi estraendo la spada e attacca Tortuga”.
Giocatore B: “Flashback!” (si cambia scena)
“Siamo sul ponte di una nave, in cui è in corso una battaglia tra pirati. I colpi di pistola sibilano e il clangore delle spade è coperto dalle urla e dalle cannonate. Il fumo si dirada e sul cassero di poppa possiamo vedere due personaggi che si fronteggiano. Il Guercio, con ancora entrambi gli occhi, si trova la strada sbarrata da un giovane Tortuga Jack, i cui capelli sono ancora neri e lunghi.”

La scena descritta potrebbe essere l’episodio in cui il Guercio ha perso l’occhio, e il motivo dell’odio verso Tortuga. Il giocatore B inserisce nuovi elementi per la narrazione, che dovranno passare all’approvazione del gruppo. Se il giocatore A non è d’accordo, per esempio perché immaginava in un altro modo l’incontro precedente con Tortuga, può chiedere un cambiamento o un veto.

**Pochi concetti alla volta**: quando uno dei partecipanti alla sessione intende introdurre nuovi elementi narrativi nella storia, è meglio che eviti di collegare troppi spunti, perché rischia di stravolgerla.

Esempio: compare sulla scena un pistolero vestito di nero. E' il figlio del reverendo Lonegan, ma anche innamorato della ragazza rapita dai banditi, ed era presente sulle scene precedenti e quindi sa tutto, ed ha con sé la mappa del tesoro, e conosce l'oscuro segreto del pistolero che era nascosto nel confessionale... Troppa carne al fuoco no? Limitatevi a uno o due concetti per volta, se la vostra idea non è veramente GENIALE. E tenete conto che la svolta onnicomprensiva che avete inserito potrebbe non piacere agli altri.

**Ambientazioni condivise**: prima di iniziare scegliete ambientazioni che tutti conoscono, nelle quali saprebbero come muovere un personaggio. Se metà dal gruppo non ha visto QUEL film e non riesce a immaginare il mondo che ci sta dietro, lasciate perdere.
Esempio di cosa evitare: "Entro nel supermercato e compero tre spade laser per il mio equipaggio di cloni-wookie. Ah, non le vendono? E non esistono cloni-wookie? Eh, no non l'ho visto il film.."

## DOMANDE RICORRENTI:

**"Cosa posso e cosa non posso dire quando modifico la storia da giocatore?"**
Come prima cosa è consigliabile fare affermazioni che creino un esito quando gestite il vostro pg. E' meglio dire "Rubo le chiavi alla guardia" piuttosto che "Provo a rubare le chiavi alla guardia". Siete voi a decidere cosa succede al vostro personaggio e gli esiti delle sue azioni (salvo obiezioni del Master, che si risolvono con i conflitti, e salvo veti del gruppo). Fate succedere qualcosa!
Al contrario quando proponete spunti che influenzino la scena e le azioni degli altri è meglio lasciare spazi aperti piuttosto che fare affermazioni precise che prevedano un esito determinato. "Improvvisamente senti dei passi alle tue spalle" è meno vincolante di "dietro di te c'è una guardia che ti cattura". La scena poi va creata collettivamente, lasciate quindi spazio alle idee degli altri. Siate recettivi ai loro stimoli. Se qualcuno afferma "Senti dei passi dietro di te" non rispondete "Sì ma non è nessuno di importante", fate in modo che questo dettaglio diventi importante piuttosto che scartarlo. Potete fare di meglio con:"Riconosco questo passo zoppicante: è l'inconfondibile camminata di Oberon il Nero: Un folle terrore mi pervade e cerco disperatamente un nascondiglio o una via di fuga prima di essere scoperto".

Esempi di possibili affermazioni di un giocatore:
-"*Un vecchio sta osservando il gruppo con aria assorta, lo sta facendo già da un po'. Si avvicina fissando proprio te e inizia a parlare*". Poi lasciate decidere a qualcun altro cosa dirà il vecchio. Create uno spunto, lasciate che altri approfondiscano. Muovete i personaggi altrimenti sullo sfondo. Intrecciate le narrazioni, costruite un piccolo pezzo ognuno.
-"*La locanda in cui stiamo mangiando dà proprio sui moli. Fuori c'è un gran viavai di persone affaccendate, scaricatori che gridano e monelli che corrono. Il fuoco scoppietta nel camino della locanda, anche se è estate, arrostendo un trancio di carne e l'aroma del cibo si spande nell'aria mescolandosi al fumo di tabacco*". Definite dettagli, create la geografia, posizionate oggetti, create colore, atmosfera, clima.
-"*Sentiamo il corno della nave che trasporta la posta, il suono si ripete prolungato e insistente, creando una spiacevole impressione. Una campana prende a suonare, si tratta senza dubbio di guai. In molti si alzano e corrono verso la porta per vedere che succede. Qualcuno urta il cameriere che impreca e rovescia un vassoio*". Fate succedere qualcosa, abbozzate particolari, rendete viva la scena.

-"*Guardi la moneta che il barista ti ha dato come resto, e ti accorgi che è diversa dalle solite. Su entrambe le facce c'è l'effige di un teschio ghignante*". Spostate il focus dell'attenzione su nuovi dettagli. Introducete elementi che creino spunti per approfondire le reazioni dei personaggi del gruppo.
-"*Esco dalla locanda dalla porta sul retro, accarezzando nella tasca la borsa con le monete vinte al gioco. Sorrido tra me e me, pensando al colpo gobbo che ho fatto. Improvvisamente un pugno mi colpisce rompendomi il naso, sento il sapore del sangue, mentre un colpo alla nuca mi fa cadere nel vicolo privo di sensi*". Giocate contro voi stessi. Cacciate il personaggio nei guai. Fategli fare brutte figure. E' molto più divertente di quello che sembra.

**"Cosa succede se c'è più di un giocatore che vuole modificare la scena?"**
Se il Master non ha obiezioni i giocatori modificano la scena a loro piacimento. Se invece ci sono obiezioni tra giocatore e Master scatta un conflitto. Se due giocatori contemporaneamente vogliono portare diverse modifiche alla stessa scena, mettetevi d'accordo su chi descriverà (buonsenso o un semplice testa o croce). In caso di conflitto col Master solo un giocatore alla volta tirerà i dadi durante il conflitto e il vincitore narrerà l'esito della scena.

**"Ma che succede se un altro giocatore che non è il Master sta descrivendo nuovi elementi della scena e a me non va bene?"**
Mettetevi d'accordo, suggerisci quello che secondo te dovrebbe cambiare. Trovate un accordo, integrate le vostre descrizioni. Se quello che propone non sta in piedi proponi il veto.
conflitti dovrebbero essere solamente tra giocatore e Master, non conviene ai giocatori costringersi a spendere dadi a vicenda in inutili conflitti. Ma se proprio non riuscite a trovare un accordo gioca un conflitto, tira i dadi come se fosse lui il Master. Se vinci narri tu.
Se ad esempio il gruppo entra in una taverna e il giocatore A vuole fare scoppiare una rissa mentre il giocatore B vuole descrivere che i pg trovano un rifugio sicuro? Il giocatore A può magari modificare la narrazione dicendo che i pirati si fanno avanti minacciosi ma i pg riescono a calmarli e farseli amici. Oppure può essere fatta scoppiare una rissa che si conclude con grandi risate e pacche sulle spalle (niente più di una rissa può stringere amicizie in certi ambienti..). Trovate un compromesso.
In ogni caso è sempre meglio evitare di raggiungere un clima di conflitto tra i giocatori, perché ognuno è libero di modificare in ogni momento la trama in modo da inguaiare gli altri. La narrazione ostile quasi sempre rovina l'atmosfera della partita. State giocando per raccontare una bella storia che appassioni tutti, se a qualcuno la storia non piace c'è qualcosa che non va.

**"Cosa posso contrastare?"**
Qualunque descrizione del Master, in ogni momento, tranne quando hai appena perso un conflitto. Se il Master esordisce dicendo "Gli ufficiali dell'impero si ritrovano in una sala a bordo dell'ammiraglia della flotta e stanno parlando del vostro gruppo e dei guai che sta causando nel settore" voi potete contrastare. "No non si stanno trovando. Ognuno di essi è impegnato in lontane parti del cosmo e il loro capo è stato catturato ieri e oggi è nelle nostre mani". Perché no?
In linea di massima potreste anche contrastare le giocate degli altri giocatori, ma, a meno che non sia il caso di ricorrere al veto, è meglio trovare un accordo in questi casi, per i motivi appena spiegati.

**"Quando qualcuno vince un conflitto per quanto tempo può narrare senza interruzioni?"**
Quanto basta. Siate responsabili, non esagerate, lasciate spazio agli altri, sia che dobbiate narrare, sia che stiate ascoltando la narrazione di qualcun altro.

**"Può un altro giocatore narrare quello che fa il mio pg?"**

E' meglio di no. Ogni giocatore dovrebbe sempre essere il controllore del proprio personaggio. E' estremamente seccante vedere qualcun altro che interpreta il tuo personaggio a modo suo. E' quindi opportuno che i giocatori che intendono introdurre elementi narrativi si limitino a proporre spunti, limitandosi a muovere i png e gli oggetti presenti sulla scena, o crearne di nuovi. Cercate di fare affermazioni che lascino spazio alla narrazione collettiva piuttosto che "far succedere cose agli altri".
Esempio:
Master: "Entrate di soppiatto nella stanza"
Giocatore A: "Vedo una scrivania chiusa a chiave. La scassino senza problemi e metto le mani sul contenuto del cassetto"
Il giocatore B se vuole modificare la scena dovrebbe affermare cose come "Quando il tuo pg apre il cassetto sente un sonoro TLACK! E'una trappola!" piuttosto che "Vieni colpito da un dardo velenoso quando apri il cassetto", lasciando così la scelta di essere colpito o meno dalla trappola al giocatore A, che è il controllore del primo pg.
Il controllo di ogni giocatore sul proprio pg è una cosa che si consiglia di mantenere il più rigorosamente possibile.

**"Ma i tratti non sono inutili?"**
In un certo senso sì, ai fini pratici del gioco scriverli o non scriverli non cambia nulla. Secondo me possono essere utili per l'interpretazione: al momento della creazione contribuiscono a descrivere un personaggio che abbia uno spessore, e danno interessanti spunti su come caratterizzarlo. Se preferite fatene pure a meno, o scrivete una storia del personaggio completa. Dal mio punto di vista è preferibile sintetizzare coi tratti piuttosto che definire ogni particolare della vita precedente del personaggio durante la creazione, così da poter inserire in seguito nuovi elementi narrativi svelandone il passato se è opportuno. Ma ognuno è libero di gestire i tratti come preferisce.

**"Il Master ha un pool di dadi?"**
No, al Master non serve. Sono i giocatori che tirano i dadi per determinare l'esito dei conflitti.

**"Se perdo un conflitto posso giocare altri dadi e ritentare? Se perdo un conflitto lo posso riproporre poco dopo?"**
Per la prima domanda: no, se hai perso rassegnati, e lascia che chi ha vinto narri la scena.
Per la seconda: un conflitto con la stessa posta non può essere riproposto a meno che non cambino significativamente le condizioni della scena. Usate un po' di buonsenso.
Esempio:
Giocatore A: "Scalo il muro della torre, e mi introduco nella finestra della stanza più alta."
Master: "Non ce la fai, il muro è liscio e privo di appigli e reso scivoloso dall'umidità".
-Conflitto-, il giocatore perde, il pg non ce la fa.
Il giocatore A non può chiedere di rifare lo stesso conflitto. Se non ce la fai la prima volta perché dovresti essere capace la seconda, quando hai provato, fallito e sei stanco e frustrato?
Però il giocatore può modificare la situazione affermando una cosa come "Torno a casa, prendo il mio rampino e la corda coi nodi, e grazie a questi attrezzi ce la faccio a raggiungere la finestra". La scena è cambiata, il Master se vuole impedire la giocata dovrebbe chiedere un nuovo conflitto.

**"Quanto possono intervenire i giocatori nella narrazione della scena?"**
Quanto vogliono, finché c'è accordo nel gruppo. Con questo sistema l'autorità del Master viene spesso messa in secondo piano. Il Master si scordi di partire a descrivere una storia predefinita che ha già pensato. La conclusione è completamente aperta, basta che uno solo dei giocatori prenda in mano una volta la narrazione delle scene per stravolgere completamente un'idea fissa predefinita.
E questo è un *bene*. Il Master in questo tipo di gioco crea solo la base delle scene, i giocatori faranno il resto. Come il bassista di un complesso, che crea il ritmo su cui gli altri strumenti

suonano. A volte può restare senza intervenire anche per metà partita e godersi semplicemente la scena creata dai giocatori se la cosa gli va. Naturalmente è richiesta al gruppo una buona capacità di gioco e un grande affiatamento. Se questo sistema di gioco non vi piace sceglietene un altro più classico.

**"A che serve il Master se ognuno può raccontare quello che vuole?"**
Il Master spesso in effetti si trova disoccupato. La sua utilità principale è quella di provocare i conflitti rendendo la vita un po' più difficile ai giocatori. Il classico diavolo che ci mette lo zampino causando un sacco di guai. Certo ricordatevi che lo scopo non è quello di sterminare i giocatori. E poi il Master ha il non facile compito di tenere il filo della narrazione generale. Risulta spesso complicato gestire in maniera coerente tutti gli spunti proposti dai giocatori puntando solo sulla propria capacità di improvvisazione, visto che è impossibile pianificare una storia in precedenza. Il Master quindi deve essere dannatamente in gamba. Potrebbe essere una sfida interessante no?
E' comunque in lavorazione un regolamento che preveda il superamento del Master fisso, e lo spostamento di questo ruolo tra i giocatori durante la partita, in modo tale da poter lasciare la gestione di un personaggio ad ogni partecipante alla sessione di gioco.

**"Come posso evitare che un giocatore che ha finito i dadi nel pool provochi in continuazione conflitti senza giocare dadi suoi, solo quello bonus, e poi lasci narrare al Master per avere indietro un dado?"**
Non è una cosa che dovresti evitare tu, dovrebbe essere evitata dal giocatore. Che modo di giocare è? Usate il veto. Oppure il Master potrebbe approfittare della narrazione che gli viene concessa per fare succedere ogni tipo di accidenti all'incauto pg del giocatore. Se è così fastidioso nessuno porrà un veto al fatto che il suo personaggio venga perseguitato dai guai. Dopotutto il giocatore provocando conflitti continui li va a cercare. Se proprio è un vero problema potete togliere il dado bonus fornito dal Master per i conflitti, e giocare solo coi 10 dadi del pool e basta. Il dado bonus è previsto per dare modo ad un buon giocatore che abbia finito i dadi nel pool di interagire lo stesso con l'avventura, ma se la cosa crea guai togliete questo bonus. In questo caso i giocatori però ci perdono. Sappiatevi quindi regolare.

**"Si può porre il veto a una descrizione del Master?"**
Di solito quello che narra il Master e non piace viene contrastato con i conflitti, si presume che almeno il vostro Master sia un buon giocatore, in grado di proporre descrizioni che siano coerenti con la storia e non la rovinino. Dopotutto non ha nessun interesse a sbilanciare il gioco "in suo favore" visto che non ha un personaggio. Comunque sì, in linea di massima anche l'autorità del Master può essere messa in crisi da un veto del gruppo. Eresia?

**"Il veto deve essere posto a maggioranza?"**
Non necessariamente. In linea di massima se anche uno solo dei giocatori ha obiezioni sulla validità di una giocata, colui che l'ha proposta dovrebbe trovare il modo di correggere gli elementi eccessivi o fuori luogo, in modo da farla approvare a tutti. Siate buoni giocatori e siate diplomatici. Dopotutto è un gioco, è una storia. La maggioranza nel veto è consigliata se il vostro gruppo spesso fatica ad andare d'accordo, o al suo interno c'è qualche irriducibile bastian contrario che vuole sempre fare di testa sua. Non è una buona cosa ma può succedere. In ogni caso cercate di risolvere il problema.

**"Come faccio se ho troppi pochi dadi?"**
Il problema potrebbe essere duplice. Probabilmente giochi troppi conflitti e tiri troppi dadi ogni volta. In questo caso cerca di limitarti. Perdere un conflitto di solito non è la fine del mondo. Non dovrebbe succedere spesso di giocare conflitti per la vita o la morte del personaggio. Per il resto lascia che le cose succedano e se proprio vuoi modifica gli sviluppi successivi. Le guardie sono più forti? Lascia che ti pestino e ti catturino senza discutere, evaderai più tardi, e le ferite guariscono.

Altrimenti è un problema generale di gioco. Se il Master gioca in maniera molto "ostile", impedendo spesso le azioni dei giocatori e chiedendo conflitti continuamente, potrebbe essere necessario modificare il numero di dadi iniziali nel pool di ogni giocatore. Il Master nei collaudi effettuati a questo regolamento era molto permissivo e lasciava ampio spazio ai giocatori. Se volete più conflitti ricordatevi solo che i dadi nel pool dovrebbero essere "proporzionati" alla "difficoltà" dell'avventura. Cambiate magari il numeri di dadi iniziali nel pool. Mettetevi d'accordo e usatene 15, 12 o quanti vi pare se preferite. Allo stesso modo riduceteli se sono troppi.

**"Cosa faccio quando il personaggio di un altro giocatore è troppo forte?" "Cosa faccio quando un giocatore gioca solamente a proprio vantaggio?"**
Il problema non dovrebbe essere quanto "forte" sia il personaggio di un altro giocatore, ma come lo interpreta. E' plausibile immaginare che un soldato di corpo speciale addestrato per le missioni impossibili sia in grado di cavarsela in molte più situazioni di quanto non accada per un hacker mammone sovrappeso e complessato. Ognuno è libero di scegliere e interpretare il personaggio che gli piace di più, se preferite il soldato bionico interpretate quello. L'hacker nelle mani di un buon giocatore dovrebbe risultare molto divertente e creativo, un bravo giocatore sa rendere un personaggio memorabile anche interpretando i suoi difetti e solamente le sconfitte, invece che le sue vittorie. Dopotutto non giocate per vincere sempre, ma per creare una bella storia con dei bei personaggi.
Se invece ritenete che un giocatore stia esagerando sulla bravura del suo personaggio perché questo "non sbaglia mai e non perde mai, trova continuamente tesori, vantaggi, ecc..", beh, se non siete solo invidiosi (poco probabile) vuol dire che c'è un problema con il giocatore. In linea di massima ogni giocatore dovrebbe essere un primo severo arbitro di sé stesso, e il gruppo non dovrebbe trovarsi **mai** ad avere obiezioni sulla validità delle sue giocate. Che gusto c'è a vincere sempre? L'autoregolazione è veramente molto importante. E ricordate che far perdere il proprio personaggio può essere altrettanto divertente che farlo vincere. L'importante dopotutto è creare una bella storia. Chiarite questo aspetto senza litigare, e se il problema si ripresenta ricorrete al veto del gruppo. Se nonostante tutto il giocatore persiste e rovina il gioco costringendovi al veto continuo, considerate l'opportunità di cambiare quel giocatore.
Se il veto del gruppo non funziona, perché tutti accettano le giocate più improbabili senza fiatare, discutetene tra voi. Il veto di gruppo è importantissimo e dovrebbe essere usato senza remore, certo, accompagnato da buone motivazioni. Non abbiate quindi paura di bloccare una giocata che vi rovina la storia, è la storia di tutti e a tutti dovrebbe piacere.
Se nonostante questo vi trovate sempre in minoranza al momento del veto, e il gruppo gioca storie schifose che non vi piacciono, o il problema siete voi che non avete capito nulla, o il problema sono gli altri che non sono buoni giocatori. In entrambi i casi dovreste considerare l'idea di cambiare gruppo.

In ogni caso, per quante regole possano essere scritte, l'unica cosa importante è l'utilizzo del buonsenso, che non può essere regolamentato.

Per il resto, buona partita.

**Regolamento scritto da Jarn83 (jarn83@yahoo.it), ispirato al sistema di gioco "The pool".**
**Ulteriori approfondimenti sul sito:**
http://gdrfree.altervista.org/thepool/
**Si ringraziano Marte, TheKeeper e Dark Rubin per il supporto.**