THE POOL

Di James V. West
www.randomordercreations.com

Traduzione di Fabrizio 'zib' Bonifacio

NOTA DEL TRADUTTORE: la parola **Pool** è letteramente traducibile in banco, ammontare di una scommessa o colloquialmente "piatto". Nel gergo tipicamente utilizzato dai giocatori di ruolo si utilizza il termine Pool per indicare un monte di dadi a disposizione del giocatore, come riserva o per effettuare dei tiri.
Ho preferito mantenere il termine Pool non tradotto per continuità con l'opera originale; in particolare con *The Pool* si fa riferimento al gioco, con *pool* al monte dadi disponibile al giocatore.

0.Introduzione

The Pool è un sistema per giocare di ruolo orientato alla collaborazione narrativa fra giocatori e GameMaster; potrai usarlo per qualsiasi ambientazione desideri. Uno dei partecipanti dovrà assumere il ruolo di GameMaster (GM) e sarà la persona che avrà in carico la gestione del gioco.
Per giocare avrai bisogno di un buon numero di dadi a 6 facce (abbreviati come d6); parte dei dadi, definiti "Dadi del GM", dovranno essere distinguibili dagli altri.
Prima che la fase di creazione del personaggio inizi ogni giocatore dovrà ricevere 15 dadi che andranno a costituire il suo pool di partenza. I dadi rimanenti andranno a costituire un pool comune.

1. Creazione del personaggio

Una volta che l'intero gruppo abbia deciso in quale ambientazione giocare può iniziare la fase di creazione dei personaggi.
Creare un personaggio è molto facile: ti è sufficiente scrivere una storia di cinquanta (50) parole. Fai finta di scrivere un libro e immagina di introdurre al lettore il personaggio principale.
Cinquanta parole non sono molte, quindi concentrati sugli elementi principali del tuo nuovo personaggio e di come si collochi nell'ambientazione scelta dal gruppo. Il nome del tuo personaggio, quando citato, non contribuisce al conteggio delle parole.

ESEMPIO DI UNA STORIA
Ho creato il mio primo personaggio per The Pool. L'ambientazione scelta è un mondo fantasy oscuro e magico.
"Damart è uno stregone istruito nella magia elementale dall'Ordine Segreto delle Terre Perdute.
Fu considerato responsabile della morte di una giovane allieva, sua amata, perché le insegnò un incantesimo che lei non fu capace di controllare e fu espulso dall'Ordine.
Ora Damart è alla ricerca di un modo per riportarla in vita".

2. Assegnare Tratti e Bonus

Creata la storia del personaggio evidenziare gli elementi più importanti; questi sono i suoi Tratti caratterizzanti che ti aiuteranno ad ottenere il controllo della narrazione durante il gioco.
I Tratti possono essere di qualsiasi natura: da amici e nemici fino ad una buona cavalcatura, oppure la sfortuna di attirare i guai. Qualsiasi caratteristica della storia che sia rilevante per il tuo personaggio può diventare un Tratto.
Anche se puoi esprimere i Tratti come più ti aggrada fai attenzione che questi non contraddicano o espandano la storia. Ad esempio nella storia di Damart si dice "è alla ricerca di un modo per riportala in vita"; il tratto basato su questa frase potrà essere chiamato "Trovare un modo per riportare in vita la sua amata" oppure "Cercare un modo per resuscitare la sua amata". Ma non è accettabile definire il Tratto come "Ha una vasta conoscenza della necromanzia e della resurrezione" perché la storia non fa riferimento a nessuna conoscenza o capacità relativa alla morte.
Assicurati che i Tratti siano sufficientemente specifici da evitare discussioni in gioco a causa della loro vaghezza. Per esempio. Darmart è uno stregone elementale. Quando userà la magia sarà di tipo elementale, non necromanzia o palle di fuoco sparate dalle sue mani; evita quindi di usare termini vaghi per i Tratti come "magia" o "studioso", cerca di essere specifico.
Puoi assegnare dei Bonus, sotto forma di dadi, ai Tratti importanti. I bonus migliorano l'efficacia dei Tratti durante il gioco; in ogni caso non sei costretto ad assegnare un Bonus ad ogni Tratto.

Per assegnare un Bonus spendi i dadi del tuo pool iniziale. Il costo di un Bonus è il suo valore moltiplicato per se stesso: quindi un bonus di +2 costerà 4 dadi, uno di +3 costerà 9 dadi, e così via.
Considera però che è molto importante risparmiare dei dadi, almeno 3 o 4, da mantenere nel pool.

Esempio di Tratti e dell'assegnazione dei Bonus:
Dopo aver scritto la storia di Damart scelgo i tratti che desidero e gli assegno un Bonus. Tali bonus mi costeranno un totale di 9 dadi, lasciando ancora 6 dadi nel mio pool:

- *Stregone Elementale dell'Ordine delle Terre Perdute +2*
- *Scomunicato dall'Ordine delle Terre Perdute*
- *Motivato dall'amore +2*
- *Alla ricerca di un modo per riportare in vita la sua amata +1*

3. Utilizzo dei dadi

In The Pool i dadi vengono utilizzati per determinare l'esito di un conflitto; questo è profondamente diverso dal tirare i dadi quando vuoi far fare un'azione ad un personaggio. Considera che un semplice fendente può essere risolto dal dialogo con il GM senza tirare i dadi; infatti, in The Pool un tiro di dado ha un effetto più ampio di un singolo colpo d'arma.
Per vincere un tiro di dadi è sufficiente che su almeno un dado compaia un 1. Ignora gli altri risultati; ma se non comparisse nessun 1 allora il tiro è da considerarsi fallito.
Qualsiasi giocatore può richiedere un tiro di dado qualora un conflitto diventasse apparente o volesse introdurne uno nuovo; è sufficiente dichiarare le proprie intenzioni e tirare.
Il GameMaster può aggiungere 1-3 dadi (detti Dadi del GameMaster) al tuo tiro e se tu sei in grado di dimostrare una relazione tra le tue intenzioni ed i Tratti del tuo personaggio puoi ricevere altri dadi del GameMaster (una quantità pari alla somma dei Bonus dei Tratti coinvolti).
Inoltre ti è possibile scommettere fino a 9 dadi prelevati dal tuo Pool; aggiungere dadi al tiro ti permette di aumentare notevolmente le tue probabilità di successo. Ma se il tiro fallisse (nessun uno) tutti i dadi scommessi verrebbero persi. Un tiro sfortunato potrebbe ridurre drasticamente il tuo Pool.

Un Esempio di tiro di dadi:
Damart, il mio personaggio, si trova in un'antica liberia. Desidero che riesca a trovare delle informazioni che lo possano aiutare nella sua missione, quindi richiedo di fare un tiro basato sul Tratto "Alla ricerca di un modo per riportare in vita la sua amata +1".
Il GM mi consegna un dado (+1 per il mio Tratto) e decide di darmi altri due dadi dal suo pool (ricorda che il GM ha la possibilità di assegnare da 1 a 3 dadi extra).
Ho ancora sei dadi nel mio pool, e decido di aggiungerne quattro al mio tiro come scommessa in modo da aumentare le mie probabilità di successo.
Tiro i sette dadi e, fortuna vuole, ottengo un 1. Se non avessi ottenuto almeno un 1 avrei perso i quattro dadi scommessi e nel mio pool ne sarebbero rimasti solo due.

4: Successo e Fallimento

Quando ottieni un successo in un tiro di dadi hai due possibilità: aggiungere un dado al tuo pool o fare un Monologo della Vittoria (MOV).
Se decidi di aggiungere un dado al tuo pool allora sarà il GM a narrare, in modo positivo, l'esito del conflitto; ma potrà farlo come più gli aggraderà. Questo significa che le cose potrebbero andare in modo diverso da quello da te desiderato.
Fare un Monologo della Vittoria è invece l'unico modo per assicurarti che il risultato del conflitto sia quello che avevi previsto. In un Monologo della Vittoria prendi il controllo del gioco per alcuni istanti: potrai quindi descrivere le azioni del suo personaggio e di quelli presenti in scena narrandone l'esito. Ma potresti anche concentrarti su elementi meno direttamente coinvolti nel conflitto come, ad esempio, cosa stia succedendo in una stanza vicina o chi entra in scena.
Ma non potrai fare proprio tutto, infatti, ci sono alcune limitazioni che dovrai rispettare:

1. Non puoi fare modifiche ai personaggi degli altri giocatori (ad esempio ucciderli). Potrai creare loro nuove difficoltà e modificere la situazione circostante, ma non intrometterti nella creazione di un altro giocatore.
2. Mantieni la narrazione coerente con il tono del gioco e gli eventi già consolidati. Se hai dubbi chiedi consigli al GM o agli altri giocatori durante il tuo MOV.
3. Rendi la tua narrazione ragionevolmente breve.

L'osservare queste regole di cortesia e coerenza aiuterà tutti a rendere il gioco più divertente. Nel caso tu le ignorassi il GM potrà interrompere, a sua discrezione, il tuo MOV.

Se invece fallissi il tuo tiro succederebbero due cose: prima di tutto perderesti tutti i dadi scommessi e poi sarà il GM a narrare il risultato del conflitto, esito che non sarà quello da te pensato. I dettagli saranno tutti a sua discrezione; potrà introdurre nuove complicazioni per il tuo personaggio oppure semplicemente narrare una scena che sia l'esatto opposto delle tue intenzioni iniziali.

Esempio di Monologo della Vittoria
Avendo ottenuto un successo nel mio tiro precedente, decido di fare un Monologo della Vittoria. Il GM mi cede la parola e tutti prestano attenzione alle mie parole:
"Dopo ore di frustrante ricerca in antichi tomi, Damart è deciso ad arrendersi.
Non c'è nulla da trovare.
All'improvviso qualcosa di molto strano attira la sua attenzione: in un angolo buio c'è un libro appoggiato al muro.
Il libro non è semplicemente appoggiato, si muove!
Damart osserva più da vicino ed il libro all'improvviso sgattaiola sotto il tavolo.
Il libro può camminare!
Damart striscia sotto il tavolo e riesce ad acchiapparlo; il libro si dimena, ma non è abbastanza forte da liberarsi.
Osservandolo Damart nota che sulla sua copertina ci sono alcune lettere vergate in un antico linguaggio che gli è vagamente familiare: 'Terre dei Morti'. Sul margine delle pagine ci sono delle inquietanti macchie di sangue…"

5: La storia continua

Se alla fine di una sessione nel tuo pool sono preserti 9 o più dadi inizierai la sessione successiva con la stessa quantità. Se invece ne avessi di meno inizierai la sessione successiva con un pool di 9 dadi.
Al termine di ogni sessione potrai aggiungere 15 nuove parole alla storia del tuo personaggio; potranno essere nuove frasi o aggiunte a quelle esistenti. Potrai anche accumulare le parole fino alla fine della sessione successiva e poi aggiungere alla storia un totale di 30 nuove parole.
Puoi invece aggiungere al tuo personaggio nuovi Tratti quando desideri. Inoltre puoi aggiungere o aumentare un bonus di un tratto in qualsiasi momento secondo le stesse modalità della creazione del personaggio: il valore desiderato del bonus moltiplicato per se stesso (un +2 costa 4 dadi, +3 costa 9 dadi, etc.).

6: Al cospetto della Morte

In The Pool il tuo personaggio non ha "Punti Vita", "Hit Points" o altre misure della forza vitale. Ma può morire.
Se fallisci un tiro di dado, quando il tuo personaggio si trova in una situazione che il GM considera altamente letale, puoi decidere di accettare la morte e fare un MOV finale per descriverla (senza bisogno di ulteriori tiri di dado) oppure di effettuare un ultimo tiro di dado per salvare la sua vita. In questo tiro non potrai utilizzare i Tratti del tuo personaggio ed il GM non potrà darti dei dadi bonus; inoltre tutti i tuoi dadi nel pool dovranno essere scommessi. I tuoi compagni di gioco potranno raccogliere fino a nove dadi ognuno e darteli per aiutarti nel tentativo di far sopravvivere il tuo personaggio.
Indipendentemente dal risultato del tiro tutti i dadi scommessi, da te e dagli altri giocatori, saranno persi.
Se il tuo tiro avrà successo il personaggio sarà sopravvissuto alle avversità, ma non potrai fare un MOV e non riceverai nessun dado. Il GM descriverà come il personaggio sia scampato alla morte.
Se il tiro fallirà il personaggio morirà. In tal caso avrai diritto ad un ultimo MOV in cui descrivere in modo dettagliato la sua morte. Fanne uno bello!

Note finali

La sviluppo di questo gioco è stato invigorito da una comunità online di sviluppatori ed appassionati di giochi che include, ma non è limitata a:
Ron Edwards (e indie-rpgs.com), Paul Czege, Scott Knipe, Blake Hutchins, Mike Holmes, Nathan E. Banks, Rene Vernon, Tim Denee (e rpg.net), bankuei, David Farmer (ed altre persone al Collector Comics), Shawn Martin, James Perrin, Phillip Keeney, Dawna Keeney (wink), etc.
Sono sempre interessato alle esperienze degli altri giocatori con the pool. La quantità di commenti ricevuti è soverchiante, ma ne vorrei ancora di più. Quindi giocatelo! Forse scriverò una serie di consigli per il GM basandomi a questo tipo di commenti.
Grazie per esservi interessati a The Pool.
©2002 by James V. West